

Univerzita Palackého v Olomouci
Filozofická fakulta
Katedra psychologie

OSOBNÍ VÝZNAMNOST
LIVE STREAM KARIÉRY
STREAMEREK

PERSONAL SIGNIFICANCE OF LIVE STREAM CAREER OF
FEMALE STREAMERS



Magisterská diplomová práce

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

Olomouc
2021

Poděkování:

Děkuji vedoucímu práce, doktoru Janu Šmahajovi za odborné vedení, rady a podporu při psaní a výzkumu. Dále děkuji respondentkám za ochotu zúčastnit se výzkumu a za milé inspirativní rozhovory.

Děkuji také všem, kteří mě při psaní práce podporovali, za jejich trpělivost a laskavost.

Prohlášení:

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

V Olomouci dne

.....

Bc. Jakub Pisklák

Obsah

Úvod.....	5
TEORETICKÁ ČÁST.....	7
1 Platforma Twitch.tv se představuje.....	8
1.1 Zrození Twitch.tv.....	9
1.2 Typ obsahu.....	9
1.3 Partnerský program.....	9
1.4 Typologie videoherních streamů.....	10
2 Psycho-sociální aspekty live streamingu.....	11
2.1 Synchronní komunikace.....	11
2.2 Online vztahy a sociální opora.....	12
2.3 Divácká komunita.....	13
2.4 Osobní významnost.....	14
2.4.1 Seberealizace.....	14
2.4.2 Osobní růst.....	16
3 Psychologie digitálních her.....	17
3.1 Aspekty digitálních her.....	18
3.1.1 Hráčský avatar.....	19
3.1.2 Flow fenomén.....	20
3.1.3 Imerze.....	20
3.2 Vývoj digitálních her.....	20
3.2 Typologie digitálních her.....	21
3.3 Motivace a digitální hry.....	23
3.4 Závislost na digitálních hrách a jiné fenomény.....	24
3.5 Pozitiva digitálních her.....	26
3.6 Hráčský profil dle pohlaví.....	27
3.6.1 Hráčky.....	27
3.6.2 Jak jsou hráčky vnímány.....	29
3.6.2 Hráči.....	30
4 Streamerka aneb i žena hraje videohry.....	31
4.1 Fenomén titty streamers.....	31
4.2 Opatření ze strany Twitch.tv.....	32
4.3 Další specifika žen streamerek.....	34
5 Jaké je to být streamerem.....	35
5.1 Předchozí výzkum.....	36
5.2 Společná témata.....	37
5.2.1 Komunita.....	37
5.2.2 Smysl.....	37
5.2.3 Časová náročnost.....	38
5.3 Témata orientovaná na obživu.....	38
5.4 Seberozvojová témata.....	39
5.3 Co očekáváme od dalšího výzkumu.....	39
PRAKTICKÁ ČÁST.....	40
6 Výzkumný problém.....	41
6.1 Cíle výzkumu.....	41
6.2 Výzkumné otázky.....	42
7 Metodologický rámec výzkumu.....	42
7.1 Výzkumný soubor a jeho výběrová kritéria.....	43
7.1.1 Kritéria výběru respondentů.....	43
7.2 Charakteristiky výzkumného souboru.....	44

7.3 Metoda tvorby dat.....	44
7.4 Interpretativní fenomenologická analýza.....	44
7.5 Tematická analýza.....	45
8 Etická stránka výzkumu.....	46
9 Deskripce dat.....	46
9.1 Ukázka z analýzy dat.....	47
9.2 Sebereflexe výzkumníka.....	49
Studie I.....	50
9.3 Jednotlivé případy.....	51
9.3.1 Jane.....	51
9.3.2 Mary.....	55
9.3.3 Elizabeth.....	59
9.3.4 Charlotte.....	62
9.3.5 Lydia.....	66
9.3.6 Caroline.....	70
9.4 Souhrnná studie.....	74
Studie II.....	80
10 Porovnání streamerů a streamerek.....	81
10.1 Základní témata.....	81
10.2 Vnímání své tvorby.....	82
10.3 Seberozvojová témata.....	84
10.4 Specifická témata.....	85
10.5 Shrnutí výsledků tematické analýzy.....	86
11 Odpovědi na výzkumné otázky.....	87
12 Diskuse.....	89
12.1 Studie I.....	90
12.1.1 Ženy hráčky.....	92
12.2 Studie II.....	93
13 Závěr.....	94
Souhrn.....	96
Seznam použité literatury.....	98
Seznam příloh.....	109
„Příloha 1: Abstrakt diplomové práce v českém jazyce“.....	110
„Příloha 2: Abstrakt diplomové práce v anglickém jazyce“.....	111
„Příloha 3: Struktura informovaného souhlasu“.....	112
„Příloha 4: Seznam otázek polostrukturovaného interview“.....	114

Úvod

V diplomové práci se zabývám fenoménem live streamingu, který se v současnosti těší značné popularitě. Konkrétně se věnuji osobní zkušenosti streamerek s jejich tvorbou a hraním digitálních her. K tomuto specifickému zaměření mě vedly jak osobní zkušenosti se sledováním streamů, tak zjištění, které přinesly aktuální výzkumy této oblasti. Ukazuje se, že streamerky se na rozdíl od svých mužským kolegů potýkají s fenoménem, který zažívá snad každá žena, která zkusila hrát multiplayer hry, či jinak aktivně vystupovala na internetu. Jedná se o zkušenost s předsudky a obtěžováním. Tento fenomén zasahuje do jejich tvorby v takové míře, se kterou se muži streameři nesetkají. Vzhledem k tomu, že je zkušenost se streamerskou profesí takto zabarvena, rozhodl jsem se pro úzké zaměření práce na ženy streamerky s cílem porozumět jejich zkušenosti.

Zkušenost streamerek však není jen o předsudcích a nevhodných zprávách a komentářích. Je to profese, která přináší pocit uspokojení, u které její tvůrci vnímají její smysl a která je o vztahu s lidmi jak na úrovni streamerky a diváků, tak na úrovni vzájemných vztahů v divácké komunitě. Každá činnost, které se věnujeme, nás zpětně ovlivňuje a v live streamingu to není jiné. Něco nám přináší a něco si od nás bere zpět. Cílem práce je tedy popsat také to „dobré“, co streamerkám jejich tvorba přinesla. Většina výzkumů cílí na negativní aspekty jejich zkušenosti. Tento směr dle mého názoru souvisí s aktuálním zaměřením feminismu, LGBT a obecné snahy o rovnost a bezpečí ve světě digitálních her, který je s live streamingem úzce propojen. Je důležité o těchto tématech hovořit a nalézt způsob, jak provést žádoucí změny. Toto téma však nechávám povolanějším odborníkům a věnuji se psychologické subjektivní zkušenosti streamerek.

Věřím, že práce přinese žádoucí porozumění jejich zkušenosti, které může přispět širokému spektru čtenářů jak rodičům, jejichž dcery se začaly věnovat live streamingu nebo jen rády hrají digitální hry, tak poradcům, učitelům, školním psychologům, široké veřejnosti a také například manažerům a koučům, kteří se streamerkami mohou spolupracovat. Porozumění může také přispět ke snížení míry předsudků a nevhodného chování, se kterým se ženy na internetu setkávají.

Důvodů proč se live streamingu výzkumně věnovat lze nalézt mnoho. Pro mě osobně je důvodem porozumění něčemu, pro mnoho lidí relativně novému, co se stalo významnou součástí mainstream kultury. Generace, pro které je zlatý věk youtuberů a obecně tvorba videí a sdílení dalšího různého obsahu na sociálních sítích normou, postupně dospívají do období, kdy zvažují svou další cestu. Ať už se jedná o volbu střední či vysoké školy. Je důležité si uvědomit, že i když zlatá éra YouTube pominula, stále je to společně s dalšími platformami jako zrovna například Twitch.tv pro tyto generace legitimní součástí pomyslného katalogu povolání. Ať už se jedná o youtuberky,

streamerky, influencerky nebo profesionální hráčky.

V teoretické části se věnuji představení live stream platformy Twitch.tv. Popisují jak obecný kontext, tak psycho-sociální aspekty live streamingu, které čtenáři poskytnou základní kontext pro problematiku streamerství. Tyto informace jsou ve větší míře přejaty z bakalářské práce *Osobní významnost live stream kariéry*. Dále v teoretické části popisují základní problematiku hraní digitálních her a specifická zjištění o ženách streamerkách, které přinesly současné výzkumy. Tyto kapitoly slouží pro zasazení zjištění výzkumu realizovaného v rámci této práce. Poslední kapitolou teoretické části práce je kapitola věnovaná představení výsledků bakalářské práce *Osobní významnost live stream kariéry*, cílem kapitoly je popis zkušenosti streamerů, které porovnávám s výsledky této práce.

V empirické části prezentuji fenomenologicky zaměřený výzkum týkající se zkušenosti streamerek s jejich profesí. Na výsledky této části navazují provedením tematické analýzy zkušenosti streamerů a zkušenosti streamerek s cílem nalézt podobnosti a rozdíly.

TEORETICKÁ ČÁST

1 Platforma Twitch.tv se představuje

V první kapitole představuji prostředí, ve kterém streamerky a streameři realizují svou tvorbu. Zaměřuji se na obecné principy a způsob fungování, které je důležité pro pochopení kontextu zkoumané problematiky.

Platforma Twitch.tv je vlajkovou lodí live streamingu, tedy veřejného vysílání audio a video přenosu své obrazovky, společně se sdílenou možností chatu a často rovněž webkamery (Hamilton, Garretson, & Kerne, 2014; Pisklák, 2019).

Od svého rozmachu v roce 2014, kdy se stal Twitch.tv jednou z nejnavštěvovanějších webových stránek v USA, se do plejády live streaming platform přidaly další významné weby. Lze zde uvést například Facebook, Youtube a Instagram (Ottelin, 2015; Gandolfi 2016). Zájem o tento typ služby stále roste. V roce 2015 využívalo Twitch.tv přes 28 milionů aktivních diváků měsíčně, o pět let později v roce 2020 počet diváků dosahuje až 140 milionů měsíčně (Gandolfi, 2016; BussinesofApps, 2020). Čím diváky live streaming oslovil? Hamilton (2014) ve své práci vyzdvihuje možnost interakce v reálném čase, nejen mezi diváky navzájem, ale také mezi diváky a streamerem. K tomu přispívá možnost sledovat streamera bez poplatků, a pokud se chtějí aktivně účastnit konverzace v chatu, mohou se zdarma registrovat (Pisklák, 2019).



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

1.1 Zrození Twitch.tv

V roce 2007 byla spuštěna platforma Justin.tv, původně byla zaměřena na životní styl, ale postupem času ve vysílaném obsahu převládly digitální hry. Platforma Justin.tv si získala velkou diváckou podporu a k roku 2009 měla sledovanost kolem 15 milionů diváků měsíčně. Následovalo rozhodnutí založit samostatnou odnož, která by se věnovala pouze digitálním hrám (Farrington, & Muesch, 2015). Videoherní odnož byla spuštěna v roce 2011 a nesla název Twitch.tv. Odnož svou mateřskou platformu rychle přerostla a v roce 2014 byl Justin.tv zrušen. Ve stejném roce byl Twitch.tv odkoupen společností Amazon za 970 milionů dolarů (Ottelin, 2015; Pisklák, 2019).

1.2 Typ obsahu

Mimo snadnou dostupnost oslovuje Twitch.tv diváky širokou nabídkou obsahu. Dominantní zastoupení mají kanály vysílající videohry všech žánrů. Tuto širokou nabídku navíc obohacují streameři svým jedinečným přístupem, komentářem a herním stylem. Pro přehlednost lze obsah týkající se videoher rozdělit do tří kategorií: *E-sports*, *Walkthrough/Gameplay* a *Speedrunning* (Smith, Obrist & Wright, 2013; Pisklák, 2019). Bližšímu popisu těchto kategorií se věnuji v části práce zaměřené na videohry, zde tedy jejich popis vynechám. Mimo videoher nabízí Twitch celou řadu jiného obsahu. Například podcasty, *talk-show*, ale také sekci *Creativ*, která je věnována umělecké tvorbě, hře na hudební nástroj nebo například stavbě ze stavebnice LEGO. Za zmínku rovněž stojí sekce *IRL* (In Real Life), ve které diváci sledují živý přenos z festivalů, cest nebo toulek po městě či přírodě (Gandolfi, 2016; Pisklák, 2019).

1.3 Partnerský program

Po registraci na platformě Twitch, dělí registrovaného jediné tlačítko od zahájení svého vlastního streamu. Samotné vysílání by mu však nepřineslo žádný výdělek. Aby mohl být jeho *stream* výdělečný, je potřeba splnit stanovené podmínky a vstoupit do partnerského programu. Pokud si podá žádost a pokud jeho vysílání sleduje průměrně 75 diváků, vysílal minimálně 12 dní během posledních 30 dní a celkově odstreamuje alespoň 25 hodin, může být přijat jako partner Twitch.tv. Jeho tvorba také nesmí porušovat pravidla platformy (Pisklák, 2019; Twitch, 2021).

S obdržením statusu partnera získává streamer příjem z reklamy (2-5 dolarů za 1000 zhlédnutí) a navíc může nabídnout svým divákům možnost předplatného (*subscription*). Předplatitel za měsíční poplatek 4,99 dolarů může využívat speciální emotikony a je v chatu označen speciální ikonou před svou přezdívkou (Hamilton, 2014). Finanční částka za předplatné se v základní dohodě dělí rovnoměrně mezi streamera a Twitch. Další možnou výhodou je nastavení chatu do modu *Sub-only* (sub = subscriber, volně přeloženo jako předplatitel), v tomto nastavení do chatu mohou psát

pouze předplatitelé. Takové nastavení má své výhody, jednak slouží jako motivace pro diváky stát se předplatiteli, jednak jako možnost zpřehlednění a vyčištění chatu od záplavy zpráv a spamu (Scully-Blaker, Begy, Consalvo, & Ganzon, 2017; Pisklák, 2019).

Mimo výhod, které vyplývají z nastavení Twitch, dávají samotní streameři předplatitelům možnost účastnit se různých soutěží, anket týkajících se výběru her a dalších podobných aktivit. Pokud chtějí diváci svého oblíbeného streamera podpořit, mohou tak učinit i formou daru (*donation*) přes platformu PayPal. Konkrétní odkaz bývá umístěn pod streamem. Na rozdíl od předplatného, připadá celá částka daru streamerovi. Při určitém počtu podporujících diváků stačí zmíněné zdroje příjmů k zahájení kariéry streamera na plný úvazek (Ottelin, 2015; Pisklák 2019).

1.4 Typologie videoherních streamů

Twitch.tv spadá mezi internetové stránky nazývané Web 2.0. Obsah na tomto typu webu vytváří samotní uživatelé, nikoli skupina administrátorů (Farrington, 2015).

Dle autorů Smitha, Obrista a Wrighta (2013) lze rozlišit tři základní typy videoherních streamů. Konkrétně na E-sports, Let's plays a Speedrunning. Dle autorů se jedná o nejpobulárnější kategorie. U každé z nich by se daly vymezit jemnější podkategorie, pro všeobecný přehled a zasvěcení do tématu je však toto hrubé dělení velmi užitečné (Pisklák, 2019).

Kategorie E-sports je zaměřena na kompetitivní hraní. Podobně jako ve sportu zde hráč usiluje o co nejlepší výsledek. Snaží se hrát co nejefektivněji, dosáhnout nejvyššího skóre nebo skončit jako poslední přeživší. Podobně jako v tradičních sportech i v oblasti E-sports jsou profesionální ligy, týmy a soutěže (Sjöblom et al, 2017; Pisklák 2019).

Speedrunning se v jistém ohledu podobá kategorii E-sports. Hráč usiluje o co nejrychlejší průběh hry. Důraz je kladen na výzvu hry (některé hry jsou záměrně tvořeny jako velmi obtížné) a hráčovu zručnost. Tento styl hraní vyžaduje velmi dobrou znalost hry, jejích mechanik a často také bugů a skrytých cest (Webster, 2013; Pisklák 2019).

Poslední kategorie se od předchozích dvou liší. *Let's Play* není zaměřena na kompetitivnost ani na hráčovy dovednosti. Hráč hraje pro potěšení ze hry samé, jejího příběhu a mechanik. *Let's Play stream* je charakteristický uvolněnou atmosférou a záleží, jak je streamer při hraní hry nebo v kombinaci se hrou zábavný/zajímavý. Co hře on sám přidává? V tomto místě, kde se do stylu hry projektuje streamerova osobnost, postoje a názory, vzniká základ pro jeho popularitu. Stručně lze tuto kategorii popsat jako společné putování streamera a divácké komunity příběhem hry (Smith et al., 2013; Pisklák, 2019).

2 Psycho-sociální aspekty live streamingu

Live streaming se od sledování nahraných videí na YouTube liší jedním podstatným aspektem, možností interakce diváků s tvůrcem v reálném čase. Právě tento aspekt je významnou součástí úspěchu live streamingu (Pisklák, 2019). V této kapitole se věnuji sociální stránce live streamingu, tedy online komunitě a s ní spojeným fenoménům jako jsou online komunikace a emoční podpora. Také se zaměřuji na seberozvojové a seberealizační aspekty streamerské kariéry.

2.1 Synchronní komunikace

Pro popis komunikace na platformě Twitch.tv je užitečný model Weavera a Shannona. Za informační zdroj, první článek komunikačního cyklu, lze považovat streamera a obsah, který vysílá. Vysílá informace k divákům prostřednictvím obrazovky, mikrofonu a chatu. Informace cestou k divákům prochází bariérou komunikačních šumů. V kontextu live streamingu lze uvažovat o potížích s internetovým připojením, kvalitě mikrofonu a podobných problémech. Diváci po přijetí informace komunikují zpět a jejich sdělení opět prochází bariérou šumů. Například příliš rychlého tempa v chatu, jejich zpráva zapadne, ale také při komunikaci směrem od diváků chybí nonverbální komunikace (Weaver, & Shannon, 1949; Pisklák, 2019).

Pokud stream sleduje velké množství diváků, není již možné číst každou zprávu a začínají se tvořit menší diskusní skupiny a lze se setkat s fenoménem označovaným jako *Crowdspeak*, který lze volně přeložit jako „hlas lidu“. Jedná se o komunikaci ve směru celý chat - streamer. Při prvním pohledu se může *Crowdspeak* zdát chaotický a nesrozumitelný, pro diváky a streamera je však zcela srozumitelný. Pro vysvětlení tohoto jevu využil tým výzkumníků Gardner, Horgan, Rickman a Liu (2017) ve své práci Sinclairovu teorii lexikálních itemů. Tato teorie předpokládá jako hlavní komunikační prvek významovou jednotku. Může jím být například emotikon (streameri mívají specifické emotikony vytvořené na míru, které se často vztahují k událostem na streamu a divácké komunitě), ustálená fráze nebo *copypasta*. Pokud diváci reagují na událost ve hře, například neúspěšný pokus vyřešit situaci, opakovaně využijí vhodný emotikon a další významové jednotky. *Crowdspeak* tak poskytuje možnost k vyjádření podpory, vzteku nebo pobavení nad aktuálním děním na streamu (Ford, Gardner, Horgan, Rickman, & Liu, 2017; Pisklák, 2019).

Pro popis chatové komunikace lze také využít koncept Lévi-Strausse. Z jeho perspektivy nemají jednotlivé prvky význam samy o sobě. Odvozují svůj význam ze společné historie a kulturního kontextu. V prostředí Twitchu tento koncept velmi dobře vystihuje význam a vznik specifických emotikonů a frází (Lévi-Strauss, 1962; Pisklák, 2019).

Streamer dělí svou pozornost mezi videohru a chat. Odpovídá na dotazy a zapojuje se do společné diskuze, na rozdíl od diváků se jí může účastnit přes mikrofon a nemusí psát odpovědi do chatu. S běžnými dotazy ohledně fungování a celkového řízení chatu mu pomáhají moderátoři, členové komunity, kterým byla udělena důvěra a oprávnění spravovat chat (Crawford, & Rutter, 2007; Pisklák, 2019). Mimo psaní do chatu, mohou diváci přiložit krátký vzkaz k zaslanému daru, tedy k libovolné peněžní částce, která se streamerovi přepíše na účet. Takto přiložená zpráva je čtena nahlas před diváky a je na ní přímo odpovězeno přes mikrofon. Častým dotazem takové zprávy je otázka nebo poděkování za streamerovu tvorbu a jiné vyjádření podpory. Specifické na této možnosti komunikace je připojená finanční částka. Může se jednat o částku v řádech stokorun, tisícikorun, ale mohou se objevit i částky v řádech deseti tisíc korun. Výše finanční částky se zde podílí společně s obsahem zprávy na streamerově reakci (Ottelin, 2015; Pisklák, 2019).

Online komunikace má řadu výhod, ale také řadu stinných stránek. Mezi výhody lze zařadit delší čas na odpověď a mezi potenciální rizika větší otevřenost a exprese emocí. Pro lidi, kteří se v běžném životě potýkají s obtížemi při navazování kontaktů, je online prostředí příjemnější. Velkým komunikačním nedostatkem online prostředí je však absence nonverbální a paraverbální komunikace. I přes snahy tento nedostatek kompenzovat *voice-chatem*, emotikony a dalšími prvky online komunikace, vzniká prostor pro nesprávné vyložení přijímaného sdělení. Významná je absence paraverbální složky, která nese významnou část informací (Šmahel, 2006; Pisklák, 2019).

2.2 Online vztahy a sociální opora

Jedním z charakteristických prvků online prostředí je snadnost navazování vztahů. Snadnost je podporována velkým počtem potenciálních přátel a pocitem bezpečí, který je dán anonymitou, i když spíše zdánlivou. Mezi další aspekty patří i snadnější udržování přátelského vztahu a možnost udržovat vztah na dálku (Šmahel, 2006, Pisklák, 2019).

Otázkou je kvalita online vztahů, dle Šmahela (2006) mají online vztahy oproti vztahům v offline světě nižší kvalitu. Jsou kratší a povrchnější. Podobně na problematiku online vztahů nahlíží autoři Subrahmanyam a Greenfield (2008), kteří poukazují na nižší emoční podporu v online vztazích, než je tomu u offline přátelských vztahů. Znalost druhého člověka, která je jednou z podmínek přátelství, je v online prostředí omezená nebo zkreslená. Lidé si do nejasných a neznámých částí obrazu druhého projektují své ideály, představy a zkušenosti. Na nejasném obrazu se podílí omezené komunikační prostředky, které byly popsány v předchozí podkapitole (Pisklák, 2019).

Kyberprostor však není bez rizik. Je důležité mít povědomí o fenoménech jako je *sexting*, *cybergrooming* nebo *cyberstalking* (Eckertová & Doležal, 2013). Potenciálním rizikem je rovněž

efekt disinhibice, jinými slovy příliš rychlé a lehké sebeodhalení. Jedinec se v online prostředí snáze podělí o informace, které by se v offline prostředí zdráhal sdílet. Na tomto efektu se podílí anonymita, asynchronicita a další prvky online prostředí. Píši zde o potenciálním riziku, efekt disinhibice má dva póly. Jedním z nich, benigním, je experimentování a sebeaktualizace. Druhým, maligním, je toxicita, vulgarita a zaměření na temná zákoutí internetu (například pornografie, stránky spojené s kriminalitou, ...) (Suler, 2004; Pisklák, 2019).

2.3 Divácká komunita

Kolem streamů se vytvářejí divácké komunity, které lze definovat jako společenství lidí ve vymezeném prostoru, kteří mají společný zájem (Hartl, 2009).

Diváci vyhledávají streamy ze dvou důvodů, jedním z nich je unikátní obsah daného streamu a druhým interakce s dalšími diváky (Hamilton, 2014). Podrobněji motivaci diváků popisují Sjöblom a Hamari (2016), určili pět typů divácké motivace. Prvním typem je motivace označovaná jako afektivní, divák vyhledává stream pro zábavu, většinou sleduje větší počet různých streamů. Druhým typem je motivace kognitivní, divák vyhledává informace, případně se chce něco naučit. *Stream* je pro něj atraktivní interakcí a tento divák spíše sleduje menší počet různých streamerů. Třetím typem motivace, který se podobá prvnímu, je motiv uvolnění tenze. Takto motivovaný divák hledá odreagování, uvolnění, odpoutání se od každodenních starostí. Dalším, čtvrtým typem motivace je osobní integrace. Diváci chtějí být součástí komunity, budují si své místo, chtějí být v komunitě známí a uznávaní. U velkých streamů narážejí na velký počet diváků, preferují tedy menší počet streamů s nižším počtem diváků (Sjöblom, 2016; Pisklák, 2019).

Twitch komunity lze popsat dle konceptu Raye Oldenburga (1997), odpovídaly by online třetím místům. Jedná se o místa, kde vznikají neformální komunity, které se formují kolem sdílené identity a společných zkušeností. Dle původního konceptu, jsou třetí místa popsána jako veřejný prostor, kde lidé tráví volný čas, baví se, hrají si. Příkladem třetích míst v offline světě je například bar nebo kavárna. Jinými slovy místa určená k přátelskému neformálnímu setkávání. Pro úplnost zde stručně popíšu i první a druhé místo Oldenburgova konceptu. Prvním místem je rodina, tedy základní sociální okruh jedince. Druhé místo se týká práce. Zde se nabízí zajímavé zamyšlení, pro streamera je *stream* a jeho komunita svým způsobem kombinace druhého a třetího místa (Pisklák, 2019).

Pro přiblížení zážitku komunity lze využít koncept smyslu komunity od McMillana a Chavise. Tento model tvoří čtyři složky: členství, naplnění potřeb, vliv a emoční propojení. Status členství se buduje osobní angažovaností pro podporu streamu a komunity. Může se tak dít například formou placení předplatného, zaplacení předplatného jinému členovi nebo tvorbou emotikonů a *memes*.

Jedinci vyhledávají skupiny, kde mohou mít určitý vliv, u stream komunit se tak může dít formou hlasování o výběru hry nebo možností zúčastnit se na volbě rozhodnutí ve hře. Mnoho diváků si u streamu sytí své emoční potřeby a potřebu sociální interakce a odpočinku (McMillan & Chavis, 1986; Pisklák, 2019).

Třetí místa mají pravidelné návštěvníky, jedná se o členy, kteří se pravidelně vrací a mají značný vliv na celou komunitu. Tvoří její jádro. Většinou se jedná o diváky, kteří byli u streamerových začátků a stali se prvními předplatiteli. Svou pravidelností budují důvěru a umožňují ostatním si je zapamatovat. Streameři považují pravidelné diváky za své přátele. Je zde přímá úměra mezi pozitivní emoční zkušeností a silou emoční vazby ke skupině. Jádro se aktivně podílí na budování komunity a moderování chatu, ochraňuje a vymáhá normy komunity (Hamilton, 2014; Pisklák, 2019).

Divácká komunita je pro mnohé také zdrojem emoční podpory, to platí také pro samotné streamery. Tendence vyhledávat přítomnost druhých, afiliace, přináší redukci stresu a úzkosti. K této redukci dochází především díky emoční podpoře, jedné z částí konceptu sociální pomoci (Hewstone, & Stroebe, 2006; Pisklák, 2019). Emoční podpora může probíhat i online a značně se podílí na zlepšení jedincova stavu, zlepšení nálady. Stream komunity lze považovat za místo, kde je možné takovou podporu získat (Yan, & Tan, 2014; Pisklák, 2019).

2.4 Osobní významnost

Jedná se o subjektivní zkušenost, kterou pro streamery představuje jejich kariéra. Poukazují zde na psychologicko-lidské aspekty tohoto fenoménu v kontextu seberealizace a sebepoznání. Seberealizace a sebeaktualizace, dle Maslowa (1970) synonyma, označují potřebu sebeuplatnění, tendenci realizovat své možnosti a přání. Na tyto pojmy nahlížím v této práci stejně (Plháková, 2003, Pisklák, 2019).

2.4.1 Seberealizace

Organismus, dle principu homeostázy, usiluje o uspokojení fyziologických potřeb, které zpřístupňují uspokojování vyšších potřeb, mezi které se řadí seberealizace. Tato premisa není jednoznačná, existuje řada příkladů, kdy se jedinci s neuspokojenými fyziologickými a jinými důležitějšími potřebami věnovali vyšším potřebám (například vězeň, který píše básně) (Plháková, 2003). Hledáme činnosti, které nám přinášejí uspokojení, pocit smysluplnosti. Pro každého to může být něco jiného, stejně tak tomu je při výběru povolání. Každého naplňuje jiný druh činnosti, řídí se jinými prioritami. Mimo osobní volby hraje roli řada vlivů, například prostředí a výchova.

Pro někoho je povolání pouze zdroj příjmu, pro někoho je to životní styl, poslání (Mareš & Katrňák, 2008; Pisklák, 2019).

Mareš (2008) vymezuje tři různé aspekty pracovní činnosti. Prvním z nich je instrumentální aspekt, práce je pro jedince zdrojem obživy, zdrojem příjmu. Druhým aspektem je aspekt sociální, který zahrnuje postavení ve společnosti, ale také například setkávání se s kolegy. Poslední je aspekt seberealizační, který se váže k vnímané smysluplnosti práce, uspokojení z práce samé, využívání svých dovedností, pocit kompetence. Uspořádání a významnost těchto aspektů se u každého jedince liší a vytváří tak specifický motivační profil. V práci trávíme značnou část našeho času, to je důvod proč by práce měla plnit víc než jen svou instrumentální funkci (Jelínek, 2012). V severozápadní Evropě lze sledovat posun od důrazu na instrumentální aspekt práce k aspektu seberealizačnímu. Rozmach také zažívá práce na volné noze, která nabízí řadu atraktivních charakteristik, například flexibilní pracovní dobu (Halman, 1996; Ursell, 2000; Pisklák, 2019).

Freelancing (práce na volné noze) vyžaduje iniciativu, energii a ochotu riskovat, dělat chyby (Knight, Morgan, 1991). Přes tyto výzvy nabízí práce na volné noze řadu lákavých výhod. Meekerův výzkum uvádí, že až 51 % zaměstnanců by upřednostnilo víc flexibilní rozvrh a 35 % by zvolilo dočasné zaměstnání nebo práci na dálku či z domova (Younger, 2018). Právě možnosti větší flexibility a autonomie jsou významné důvody pro volbu práce na volné noze (Younger & Oliveira, 2017; Pisklák, 2019).

Live streaming lze považovat za *freelance* profesi, streamer se sám rozhoduje, jaký obsah bude tvořit a sám si stanovuje pracovní rozvrh. Dalším faktem je, že k zahájení kariéry streamera není potřeba žádná kvalifikace či vzdělání. To, společně s kvalitami *freelance* profese a aktuálních trendů činí z *live streamingu* velmi atraktivní profesi. Vzhledem k tomu, že není jiné cesty, jak se stát streamerem než sám spustit vysílání, musí si každý *streamer* hledat svou vlastní cestu. Sám se učít a rozvíjet, experimentovat. Jejich úspěch je z velké části výsledek jejich času a energie, které do své kariéry investovali. Někteří streameři věnovali svému vysílání až 15 hodin denně, aby svůj kanál zaběhli. Jiní odvysílali přes sedmdesát hodin týdně bez dne volna. Později se pracovní doba (samotné vysílání, jinak se streamováním souvisí řada zákulisních povinností) ustálila na 4-6 hodin denně (Johns & Woodcock, 2017; Pisklák, 2019).

Live streaming je typ práce, která vás odmění, za to, kolik do ní investujete. Právě cesta stávání se streamerem může být jedna z velkých odměn této kariéry (Ryan, Rigby, & Pryzbylski, 2006).

Dle Maslowa (1970) je jedinec komplexní integrovaný celek, jehož integrita je posilována úspěchy a ohrožována neúspěchy. Jako lidská bytost má potřebu uznání a prestiže, které se budují úspěchy

a kompetencí. Podobně hovoří Murray (1938) o potřebě úspěšného výkonu, o pokroku dál, vynaložení snahy k překonání překážky. Není náhodou, že jsou lidé na vrcholu své motivace, pokud čelí úkolu, který je na hranici jejich možností. Stále by měl však zůstat zvládnutelnou výzvou (Plháková, 2003). Stejně tak v individuální psychologii je potřeba sebeuplatnění, potřeba dosáhnout úspěchu jak v práci, tak v životě. Na základě naplnění této potřeby je posilována jedincova sebeúcta a sebeobraz (Drapela, 2011). Je zde důležitý rozdíl mezi úspěchem, který je výsledek vlastní snahy, a úspěchem daným okolnostmi. Maslow (1970) uvádí, že právě úspěch založený na úsilí nejstabilněji podporuje jedincovo sebehodnocení (Pisklák, 2019)

Streameři si na Twitch.tv budují své místo, pověst a prestiž. Vynaložený čas a energie se jim vrací ve formě většího počtu diváků a tím pádem i většího zdroje příjmů. Streameři sledují, jak jejich úsilí postupně přináší ovoce. I když je na jejich cestě podpoří různé šťastné události a příležitosti, jejich úspěch je z valné části výsledek jejich konzistentní snahy. Tento proces naplňuje potřebu úspěchu, seberealizace a zároveň je pro většinu mladých streamerů cestou k samostatnosti (Pisklák, 2019).

2.4.2 Osobní růst

Live stream kariéra poskytuje příležitost k osobnímu růstu. Jedná se o příležitost, vzhledem k tomu, že je na jedinci, nakolik a zda tuto možnost využije. Mimo tuto příležitost dochází k nezáměrnému rozvoji komunikačních a další měkkých dovedností, které vycházejí z náplně práce streamera (Johns, 2017; Pisklák, 2019).

Příležitostí k růstu je záznam, který vzniká během vysílání. Umožňuje divákům sledovat vysílání, která nestihli živě, a pro streamery je to příležitost ke sledování sebe sama a svého chování a hraní. Vzniká tak cenný materiál k reflexi. Vysílání obvykle trvá 4-6 hodin, udržet během vysílání konzistentní personu bývá obtížné a případné komentáře nebo jiné reakce diváků mohou streamera vyvést z klidu. Pokud naše maska-role vychází z našeho sebepojetí, stává se pravdivější a je součástí nás samých. Pokud se však s maskou neztotožníme, je to pouze hra (Macgown, 1908, in Goffmann, 1959; Pisklák, 2019). Pokud by *streamer* nebyl ztotožněn se svou maskou-rolí, nebyl by alespoň z části autentický, objevoval by se cynismus, pak by se celý tento nesoulad nepříznivě podepsal na atmosféře vysílání a tím pádem rovněž na divácké komunitě. O tomto procesu hovoří i samotní streameři, sami si všimli přenosu své osobnosti a nálady na vysílání. Kolem „typu“ osobnosti streamera se tak utvářejí komunity na základě podobnosti. Klidnější „dospělejší“ streamer přiláká podobně smýšlející a naladěné diváky, naopak aktivní hravější streamer přitáhne podobně laděné diváky (Hamilton, 2014; Pisklák, 2019).

Sebepoznání cílí na objektivnější a hlubší poznání nás samých, našich vlastností a schopností a osobnosti celkově. Na základě našeho poznání následně upravujeme náš sebeobraz (Holeček,

Miňhová & Pruner, 2007; Pisklák, 2019). Sebeobraz je představa, kterou máme sami o sobě, její součástí je zrcadlové já (naše skutečné vlastnosti) a ideální já (to, čím bychom chtěli být). Ideální já je cílem našeho rozvoje, motivuje nás rozvíjet se. Pokud je však ideální já nedosažitelné a nereálné, stává se pro nás spíš hrozbou (Holeček et al. 2007; Pisklák, 2019). Pro lepší představu o oblastech sebepoznání zde uvedu model Josepha Lufta a Harryho Inghama, kteří popisují čtyři kvadranty, které jsou uvedeny v následující tabulce.

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

Tabulka č.1: Okénko Johari (Kolařík, 2014).

Otevřený kvadrant obsahuje to, co je známé nám i druhým. Slepý kvadrant naopak obsahuje to, co sami o sobě nevíme (neuvědomujeme si to), ale druzí to o nás vědí. Třetí kvadrant se váže k tomu, co sami o sobě víme, ale druzí to o nás nevědí. Poslední kvadrant popisuje to, co sami o sobě nevíme a neví to o nás ani druzí. V rámci sebepoznání se snažíme co nejvíc rozšířit první kvadrant na úkor zbývajících (Kolařík, 2014; Pisklák, 2019). Míček (1984) popisuje různé způsoby sebepoznávání, v kontextu live streamingu jsou významné především registrace vlastního chování a sebezpozování. Ke zmíněnému bych přidal již zmíněný záznam z vysílání, jednalo by se tedy o sledování audio-video záznamu. Podobnou praxi lze nalézt napříč sportem, koučinkem, ale i v terapeutické praxi (Valenta, 2006; Pisklák, 2019). *Streamer* může například sledovat, co v něm reakce diváků vyvolávají, proč na komentář reagoval zrovna tím konkrétním způsobem. Mimo to je *streamer* konfrontován se svými názory a postoji ze strany diváků. Tato konfrontace funguje samozřejmě oběma směry, stává se tedy, že při hraní videohry vznikne zajímavá diskuse (Pisklák, 2019).

3 Psychologie digitálních her

Není to nijak dávno, co světlo světa spatřily první digitální hry. Za dobu své existence však ušly velmi dlouhou cestu. Od shluku pohybujících se *pixelů* na monitoru až k desítkám hodin dlouhým, hlubokým a vizuálně ohromujícím dílům, které si mohou hrdě přivlastnit přízvisko umělecká. Kolář (2012, 14) se o digitálních hrách vyjadřuje takto: „*Tvorba her je v dnešní době velice složitý a komplexní proces, který zahrnuje řadu podoborů – programování, grafika, herní design, scénáristika, management, zvuk, hudba, dabing... a do toho ještě v případě komerčních projektů onen celý business okolo (účetnictví, legislativa a finance, marketing, vztahy s médii a hráčskou komunitou, skladba týmu a další)*“.

Digitální hry nejsou pouze zdrojem zábavy, ale nesou v sobě sdělení, téma vnímané hráči (i když může také zůstat bez povšimnutí). Hry se mohou zabývat tématy jako je politika, zdravotnictví, ekonomika, hluboké lidské příběhy, osobnostní změna či filozofické koncepty (Horban & Maletska, 2019). Příkladem může být žánr cyberpunk, který se zabývá vlivem technologií na člověka, ochotu augmentovat (vylepšovat) lidské tělo pomocí elektroniky a informačních technologií, jako příklad lze uvést hru *Deus ex machina* či *Cyberpunk 2077*. Dalším příkladem, kdy hra sděluje hluboký lidský příběh o svobodě, volbě dobra a zla zasazený v historickém kontextu “divokého západu”, je hra *Red Dead Redemption II*.

Hráčská kultura se z minoritní “nerdské” záliby stala součástí hlavního proudu dnešní popkultury. Vděčí za to například televizním seriálům, jako je *South Park*, *Big Bang Theory*, ale také filmům inspirovaným příběhy digitálních her. Mezi ně lze zařadit filmová zpracování *Tomb Raider* a *Hitman*. Hráčská kultura se promítla také do módních (oblečení s herní tematikou) a dalších odvětví (Bergstrom, Fisher & Jenson, 2014). Prodávají se modely a předměty z her, herní soundtracky jsou oblíbenou součástí světové hudební scény. Postavy z herních světů inspirují cosplayery po celém světě. Mimo to se pořádají společenské akce s tematikou digitálních her, filmů a seriálů. Mezi nejznámější lze zařadit například *Comic Con*. V České republice je možné navštívit například *Animefest* či *Blavicon* inspirovaný herním a knižním světem *Zaklínače* (Grooten & Kowert, 2015).

Digitální hry poskytují společné téma pro rozhovor a popkulturní reference. Společné hraní, ať už z jedné pohovky přes ovladač nebo online, přispívají k upevnění sociálních vztahů a nabízí způsob společně stráveného času (Fritz, Lampert, Schmidt, & Witting, 2011).

3.1 Aspekty digitálních her

Dle Šmahela (2006) digitální hra hráči zprostředkovává virtuální realitu, která je tvořena čtyřmi základními elementy. Prvním z nich je reprezentace, jedná se o zjednodušenou reprezentaci emoční reality, kterou si každý hráč upravuje dle své osobnosti. Dochází tedy ke druhému elementu, vzájemné interakci hráče a hry. Digitální hra staví před hráče jeden ze základních prvků, který je společný všem hrám, je to výzva. Představuje určitou hranici, kterou se hráč snaží překonat, a zároveň je výzva provázena posledním elementem, a to bezpečím, kdy chyba nevede k fatálním následkům (například je možné načíst dříve uloženou pozici a chybu napravit) (Basler, 2016).

Win (2008) vyzdvihuje tři komponenty, které definují digitální hru. Patří mezi ně rozhraní (*interface*), které zahrnuje audio a video výstup, ale také hráčovy akce. Tradičně se do rozhraní řadí rovněž prvky na obrazovce, které usnadňují hráči orientaci ve hře. Druhou komponentou jsou herní

mechaniky, mezi které patří pravidla, cíle a překážky, které definují, jaké akce může hráč provádět. Poslední komponentou je příběh (*narrative*), který obsahuje virtuální svět a zasazení příběhu, Win uvádí, že tato komponenta zajišťuje hře smysl. Je však potřeba dodat, že existují také hry bez příběhu, například Tetris (Horban & Maletka, 2019).

Během hry jsou vlivem mechanik a příběhu vyvolávány emoce a chování (Hunicke, LeBlanc, & Zubek, 2004; Win, 2008). Obklopení pravidly a cíli hráči usilují o jejich dosažení, získání odměny a rozhodují se při zvládání překážek. Během toho stále, ať už vědomě či nevědomě, hodnotí svůj postup. Překonání překážek vyvolává pozitivní emoce a pocit kompetence a příběh hry a způsob jeho vyprávění staví hráče do aktivní role. Společně se zajímavými místy herního světa pomáhá hráči uniknout od problémů světa reálného. Díky rozhraní může hráč se světem interagovat. Pocity interakce, hraní aktivní role a bytí ve světě je popisováno pojmy jako imerze, flow, pocit přítomnosti, zaujetí a další (Takatalo, Kaistinen, Ihanus & Nyman, 2012).

Vybrané aspekty zde blíže představuji.

3.1.1 Hráčský avatar

Hráčská postava (*avatar*) bývá středem v mnoha herních žánrech (RPG, MMORPG, některých akčních hrách). Hráč prostřednictvím postavy prochází hrou, vykonává svá rozhodnutí, ale také prostřednictvím postavy prožívá (například v rámci příběhových RPG jako je Red Dead Redemption II). Hráč se do určité míry identifikuje s postavou. Proces identifikace podporuje možnost upravit si postavu dle svých představ. U hry Cyberpunk 2077 může například hráč upravovat téměř veškeré aspekty své postavy, od tetování a barvy očí až po velikost a přítomnost genitálu (Blinka, 2008).

Wolfendale (2007) tvrdí, že vztah k avatarovi je vyjádřením identity a představ sebe sama. Proto by měl avatar odrážet hráčovu morálku. Snad každý však někdy sní o tom, jaké by to bylo být padouchem či antihrdinou. Je řada populárních filmů a noirových knih, kdy hrdina nejedná v souladu s právem a morálkou, přesto je nám sympatický a “fandíme” mu. Digitální hry mohou tedy sloužit i jako prostředek k prozkoumání našich stínů. Wolfendale (2007) poukazuje na tendenci vnímat vztah mezi hráčem a avaterem jako negativní. Nicméně souzníme a identifikujeme se také s literární či divadelní postavou. Hra nám k tomu navíc umožňuje prostřednictvím postavy jednat.

Některé hry, například strategie a další, nemají konkrétního hráčského avatara. Nicméně poskytují hráči roli. Ve hře Tropico je hráč v roli diktátora, který buduje svůj dokonalý stát. Či ve hře Zoo Tycoon je hráč v roli architekta a správce zoologické zahrady. I role může přispívat k procesu ponoření a identifikace (Eklund, 2014; Grooten, 2015).

3.1.2 Flow fenomén

Flow Csikszentmihalyi (2000) označil jako optimální zkušenost, která vzniká v situaci zvládnutelné výzvy. Stav doprovází pozitivní emoce a zaměřená pozornost. Jedinec je ve stavu flow plně zaujat hrou a pocity, jako je například hlad nebo žízeň, jsou potlačeny. Typické je také změněné vnímání času, kdy se hodina může zdát jako pár minut. Vyrušení ze stavu flow může být zdrojem konfliktů a nepříjemné nálady (Chou & Ting, 2003). Výzkum autorů Rau, Peng a Yang (2006) uvádí, že právě díky flow fenoménu mají hráči problém hru ukončit (Takatalo, et al., 2012)

3.1.3 Imerze

Jedná se o ponoření do prostředí, které se liší od běžné reality svými pravidly, případně také přírodními zákony a upozaďuje svět okolo hráče. Význam v tomto fenoménu sehraává hravá zkušenost (Calleja 2011 ; Mäyrä 2012). Během ponoření do hry je snížena pozornost vůči vnějším podnětům a rozvíjí se pocit, že je hráč součástí herního prostředí. Mimo hravosti ponoření napomáhají aspekty jako grafika, hudba, dabing, ale také imaginace a vztah k avatarovi či jiným herním postavám (Jennett, et al., 2008).

3.2 Vývoj digitálních her

Pokud bychom hledali počátek videoher, ocitneme se mezi šedesátými a sedmdesátými lety minulého století. Zvědavost a hravé experimentování přispívalo k rozvoji informačních technologií jak po stránce hardwaru, tak po stránce softwaru. Společně s rozvojem počítačů a nápomocných programů se rozvíjely také digitální hry (Graetz, 1981). Jednu z prvních bychom viděli při ukázce *Kluge room* na MIT. PDP-1 představuje dle Graetze (1981) jeden z prvních herních počítačů. Mezi hry, které na něm byly nainstalovány, patřil Bouncig Ball. Jednalo se o pixel, který simuloval pohyby skutečného míče, který by se odrážel od stěn místnosti.

Po skromných počátcích dorazila v roce 1962 na vznikající videoherní scénu hra SpaceWar. Byla to hra pro dva hráče, každý ovládal jednu kosmickou loď a snažil se sestřelit soupeře. Společně s touto hrou přichází joystick, který umožnil hráči využívat vlastní strategie (Bowman, Kowert & Ferguson, 2015).

Dalším přelomem bylo zahájení prodeje konzolí. Jednalo se o technologii specificky věnovanou videohrám. Mezi zmíněné konzole patřilo například Super Nintendo, Sony's Playstation a další. S rozvojem konzolí a videoher přišli také první videoherní hrdinové, kteří dnes tvoří neodmyslitelnou součást videoherní popkultury. Mezi známá jména zcela jistě patří Sonic the Hedgehog, Super Mario Brothers a dobrodružka Lara Croft z proslavené Tomb Raider series. Co začalo jako ukázka Kluge room, se postupně ve formě počítačových a konzolových her dostalo do

pokojů značné části světové populace. Hry se neskutečnou rychlostí vyvíjejí jak po stránce hrátelnosti (ovládání a možnosti hráče ve hře), tak po stránce audio-vizuální. Dalším “revolučním” krokem je rozvoj virtuální a augmentované reality, která se postupně stává dostupnější pro široký trh (Griffiths, Davies & Chappell, 2003).

3.2 Typologie digitálních her

Existuje celá řada typologií digitálních her, přičemž zdůrazňují různé, již dříve zmíněné, charakteristiky. V základu lze hry dělit na *singleplayer* (pro jednoho hráče) a na *multiplayer* (pro více hráčů). Při hře více hráčů jsou hráči navzájem spojeni přes síť, dle typu hry mohou hráči mezi sebou soutěžit či kooperovat. Z tohoto základního dělení lze odvodit další možné dělení, a to na online hry, které vyžadují přístup k počítačové síti, a na offline hry, které ke hraní nevyžadují přístup k síti (Jirkovský, 2013; Basler, 2016).

Na zmíněné způsoby dělení digitálních her lze navázat způsobem založeným na platebním modelu *premium* hry, jejíž platební metoda je založena na jednorázovém poplatku (koupi). Hráč má po zakoupení hru plně k dispozici. Oproti *premium* hrám stojí freeware hry, které jsou zcela zdarma, buď ke stažení nebo na webových stránkách. Vývojáři na hře vydělávají například umístěním reklamy. Posledním typem v tomto přístupu jsou *freemium* hry, kdy je možné hrát hru zdarma, ale pouze se zpřístupněním části obsahu. Pro odemknutí zbytku obsahu je vyžadován poplatek. Lze se také setkat s modelem periodických poplatků, kdy je hra zpřístupněna po omezenou dobu (Jirkovský, 2013; Basler, 2016).

Nejznámější a v mnohém i nejspíš nejintuitivnější je dělení digitálních her dle jejich žánru. Vzhledem k tomu, že herních žánrů je nepřehledné množství, v následující tabulce stručně představím ty nejrozšířenější.

žánr	užší dělení	popis
Akční hry	FPS/TPS	Hry zaměřené na zneškodnění protivníka. Existují jak <i>singleplayer</i> , tak <i>multiplayer</i> verze. Vargová (2013) dále rozlišuje FPS (<i>first person shooter</i>) a TPS (<i>third person shooter</i>), které se liší nastavením pohledu hráče. V první verzi hráč vidí „své“ ruce, ve druhé verzi hráč vidí záda své postavy. Př: <i>Call of Duty</i>
RPG	RPG/MMORPG	Základem tohoto typu hry je postava hrdiny ovládaná hráčem, která se pohybuje ve virtuálním světě. Dle svých činností získává zkušenosti a zlepšuje své dovednosti.

		U MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) je virtuální svět online a umožňuje tak interakci více hráčských postav. Př: World of Warcraft
Strategické hry	budovatelské/tahové /real-time	Základním principem těchto her je potřeba strategického myšlení. Hráč má na starost vlastní národ, město, či území, o které musí pečovat. Soupeří s frakcemi ovládanými počítačem či jiným hráčem. Budovatelské strategie se věnují budování měst nebo například zoo či zábavního parku. Bývají až na úrovni simulace Tahové strategie principem připomínají deskové hry, hráč má čas na promyšlení a provedení svých „tahů“ a následně hraje počítač. Real-time strategie spočívají v tom, že se vše odehrává v reálném čase, všichni hráči či hráč a počítač hrají současně. Př: World of Warcraft, Civilization, Anno 1800
Adventury	-	Základem Adventur je detektivní příběh, hráč řeší rébusy a záhady. Stejně jako RPG i Adventury mají postavu hrdiny a příběh. Př: Tomb Raider, Resident Evil (Vargová, 2013)
Sportovní hry	-	Představují zjednodušenou verzi sportovních aktivit. Přestože usilují o realistické vyobrazení, realističnost ustupuje hratelnosti. Př: FIFA, NHL, NBA
Simulace	-	Tyto hry usilují o co nejrealističtější určité činnosti či jevy. Př: Sims, Traktor simulátor
Závodní hry	-	Cílem závodních her je zvítězit. Hráč ovládá své vozidlo pomocí klávesnice či ovladače a soupeří s umělou inteligencí či s jinými hráči. Př: Need for Speed, Forza
Taneční/hudební hry	-	Specifikem tohoto žánru je samotné ovládání, vyžadují speciální ovladač (například taneční podložku nebo snímání kamerou). Hráč má za úkol co nejpřesněji předvést prezentovanou sestavu pohybů či „zahrát“ prezentované tóny pomocí ovladače. Př: Guitar Hero, Just Dance
Bojové hry	-	Vztahují se především ke konzolím vzhledem k nárokům na ovládání. Úkolem hráče je porazit umělou inteligenci či jiného hráče v určitém bojovém umění. Př: Tekken, Mortal Kombat
Logické hry	-	Tento typ her cíleně vyžaduje od hráče logické myšlení. Hra představuje různé hádanky, rébusy a šifry. Časté je dělení do úrovní dle obtížnosti. Př: Tetris, Angry Birds

Tabulka: Dělení herních žánrů dle Phan. H. (2011), upraveno.

3.3 Motivace a digitální hry

Čím to, že nás hry tolik přitahují? Dle Vargové (2013) je jedním z hlavních důvodů dostupnost. Mnoho domácností vlastní počítač, laptop, tablet či mobilní telefon. Zároveň lze velmi rychle hru zakoupit pomocí platform, jako jsou Steam, Origin, GOG a další. Mimo to umožňují realizovat činnosti všeho druhu, které by jinak zůstaly například pouze jako obsahy denních snů. Přinášejí uspokojení z výhry a postupu. A také odpoutání či únik z reality a s tím i od denních problémů a stresu (Basler, 2016).

Autoři Wartberg, Kriston a Thomasius (2017) uvádějí, že významnější než časová investice (která je mezi laickou veřejností často brána za hlavní ukazatel) je důležitý motiv, který je užitečný pro rozlišení hraní jako volnočasové aktivity od problémového až závislostního hraní. Pro představu plejády motivů, které nás vedou k hraní digitálních her, lze využít model, který v roce 2006 představil Yee. Tento model se skládá ze tří hlavních motivů: úspěch, socializace a zaujetí hrou (imerze). Každý z těchto hlavních motivů se dále dělí na dílčí komponenty.

Hráči motivováni úspěchem usilují o mistrovské zvládnutí. Roli zde hraje soutěživost a také náročnost hry. Hráč může usilovat o vysoké osvojení schopností konkrétního hrdiny a pomoci tak týmu k vítězství, nebo se sám utká se hrou, jako je to například u proslavené série Dark souls (Yee, 2006).

Z hlediska socializace hráče motivuje komunikace, spolupráce a tvorba nových vztahů (Yee, 2006). Díky internetu mají nyní hráči možnost připojit se do hry a potkávat lidi z celého světa. Hráči vytváří týmy, a to i na profesionální úrovni. V MMORPG se tvoří guildy (cechy) a podnikají se společné výpravy za dobrodružstvím (Suchá et al., 2018).

Posledním typem motivace je dle Yee (2006) ponoření do hry a jejího světa. Ponoření umožňuje na chvíli blahosklonně “vypnout”, uniknout z reálného světa.

Dalším modelem hráčské motivace, který předcházel Yee modelu, je Barleho typologie (2004; in Przybylski, Ryan, & Rigby, 2010), která rozlišuje mezi čtyřmi typy hráčů:

- *killers* (zabijáci)
- *achievers* (lovci úspěchů)
- *socializers* (společníci)
- *explorers* (průzkumníci)

První skupina hráčů hledá akci a vyžití ve hře. Druhá hledá akci a výzvu, možnost něčeho ve hře dosáhnout. Třetí skupina vyhledává ve hře sociální interakci a poslední skupina je motivována ke hře možností prozkoumat a objevovat herní svět.

Podobně lze rozdělit hráče podle preference herních žánrů do tří kategorií:

- *casual* hráči (příležitostní hráči)
- *core* hráči
- *hardcore* hráči

První kategorie preferuje nenáročné, méně komplexní hry, které představují nižší výzvu. *Core* hráči mají oproti příležitostným širší okruh her, ale nutně je nedohrají a většinou mají na hraní časový limit. Poslední skupina je zapálená pro akční tituly a jsou spíše soutěživí. Aktivně se také podílejí na dění v "herním" světě, jako je například účast na diskusních fórech či komunitách na Discordu a dalších (Zemanec, 2015).

3.4 Závislost na digitálních hrách a jiné fenomény

Je pouze málo, ne-li žádná oblast lidského života a chování, která by v sobě nenesla riziko závislosti nebo alespoň nadměrné konzumace či zájmu. Zejména oblast digitálních her je v radaru odborníků, ale i široké veřejnosti velmi dlouho. Mezi často probíraná témata patří agrese a závislost. Diagnostický statistický manuál, DSM-V a Mezinárodní klasifikace nemocí, MKN-11 ve svých posledních revizích zavádějí diagnostické jednotky IAD (internet addiction disorder), IUD (*internet use disorder*) či IA (*internet addiction*). Na druhém pólu stojí diagnóza IGD (*internet gaming disorder*), která je odborníky vnímána odlišně od IAD, IUD a IA (Griffiths, 2005; Pontes & Griffiths, 2015).

Celkově je oblast závislosti na internetu a závislosti na digitálních hrách pojmově velmi nejednotná. Zmíněné diagnostické jednotky jsou vnímány buď samostatně, nebo jako subtyp. Jako je to například u internet gaming addiction, kterou autoři Pontes, Demetrovics, Griffiths a Liu (2014) vnímají jako subtyp závislosti na internetu.

Jak napovídá samotný název, IGD je spojena s hraním na internetu. Může však také zahrnovat offline digitální hry, těm je však z hlediska výzkumů věnována menší pozornost. Závislost na offline digitálních hrách bývá označována zkratkou GD (Suchá, et al., 2018).

Závislost na digitálních hrách (zvažujeme jak online, tak offline) je považována za behaviorální závislost, ke které se jedinec propracuje. Za bazální úroveň je označováno bezproblémové hraní, které je charakteristické motivací rozptýlení, vzděláváním se prostřednictvím her, schopnost dělit volný čas mezi hru a běžný život. Důležité je také zmínit, že na této úrovni hra zůstává pouze jako jeden ze způsobů zábavy. Následuje hraní problémové, které je spojeno s postavením hry jako hlavní volnočasové aktivity a zároveň je to hlavní způsob uvolnění napětí. Výrazně narůstá čas strávený hrou, celkově tráví značnou část času online a hraní již narušuje některé složky života, včetně práce či případné školní docházky. Konečným stádiem je vyústění problémového hraní do behaviorální závislosti (Suchá, et al., 2018).

Co si pod touto diagnózou konkrétně představit? Dle nové revize MKN-11 je porucha hraní (gaming disorder) charakterizována trvalým nebo opakujícím se herním chováním (hraní digitálních her) offline či online, které je doprovázeno těmito symptomy:

- narušení kontroly během hraní (začátek, frekvence, intenzita, trvání, ukončení)
- hraní má vyšší prioritu nad denní aktivitou a zájmy
- pokračování ve hraní nebo zvyšování jeho intenzity přes výskyt negativních dopadů

Pro stanovení diagnózy je také důležitý časový horizont, ve kterém by příznaky měly trvat víc než 12 měsíců. Pokud jsou však diagnostická kritéria naplněna a je přítomna vysoká intenzita symptomů, lze diagnózu stanovit dříve (WHO, 2018).

Ne každý hráč se stává závislým a rozdíl je také ve hrách samotných. Některé mají vyšší, jiné nižší závislostní potenciál. Rho et al. (2017) popsali osm rizikových faktorů, mezi které patří impulzivita, sebekontrola, úzkost, ale také snaha o dosažení cíle, čas strávený hraním v průběhu týdne a peníze vynaložené na hry. K tomu dále přidávají offline setkávání hráčské komunity a členství v herní komunitě. Skupinu rizikových faktorů rozšířili autoři Suchá et al. (2018) o faktory týkající se hostility, hněvu a verbální i fyzické agrese.

Rizikové faktory však nejsou pouze otázkou osobnosti, kdy se jedná například o nižší věk, pověřivost, mužské pohlaví, nevyplnění volného času, neuroticismus a nízkou spokojenost se životem, ale také na straně prostředí. V tomto případě se jedná o kladné vnímání hraní, vrstevnický tlak, negativní rodičovský vzor v závislostním chování, rodinné konflikty a další. Jak již bylo zmíněno výše, záleží také na samotné hře.

Jedná se o rychlý zážitek pocitu úspěchu, nízká cena hry, flow fenomén, nekonečnost hry, propracovaný systém odměn a identifikace s postavou. (Suchá, et al., 2018).

Proti rizikovým faktorům stojí faktory protektivní, na straně osobnosti se jedná o vyšší sebehodnocení a schopnost řešit problémy, zdravé vnímání vlastního těla, životní optimismus, vztahové dovednosti a vyrovnávání se stresem. U faktorů, které se vztahují k prostředí, se jedná o stabilní rodinné zázemí, přijetí, podporu a úctu ve vzdělávacím a pracovním prostředí, vnímání perspektivy v budoucnosti, nepřítomnost závislosti u rodičů a především zájem rodičů. Pokud se zaměříme na faktory na straně hry, jedná se o konečnost hry (má začátek a konec) a dále nízká závislost na ostatních hráčích (ve smyslu nižší odpovědnosti za herní úkony ve vztahu k ostatním hráčům, například u týmových her) (Suchá, et al., 2018).

Samotná otázka agrese a videoher je téma, které si zaslouhuje mnohem širší prostor, než je téma této práce. Závěry výzkumů se různí, a to i vzhledem k tomu, že dochází k interakci hry a osobnosti daného hráče. Jednoznačné tvrzení, že hry způsobují agresivitu, by tedy bylo odvážné a pravděpodobně nepřesné. Na základě výzkumů, mezi které lze například zařadit výzkumy autorů Sternberg (2002), Funk (2004) nebo Buckley a Anderson (2006), upozorňují na prvky sociálního učení a primingu, které ve spojení s absencí morálního hodnocení násilí a jeho oceňování ve hře vede ke ztrátě citlivosti a snížení empatie a citlivosti vůči násilí. Zobrazované způsoby ve hře se tím pádem stávají jednodušeji uskutečnitelné v reálném životě. Častější vystavení zmíněným podnětům priming a výsledné chování posiluje.

Zende, Cairns a Kudenko (2018) představují autory na opačné straně barikády. Ve svém experimentálním výzkumu uvádí, že zobrazení násilí nutně nevede ke zvýšení agresivity hráče.

Z výše zmíněného lze vidět, že se jedná o velmi komplikované téma. Pro základní představu a účely této práce považují toto stručné shrnutí za dostatečné. Přestože s digitálními hrami bývají spojována spíše negativa, lze na hraní nalézt řadu pozitivních dopadů.

3.5 Pozitiva digitálních her

Podívejme se nyní na opačnou stranu mince. Hry přinášejí možnost relaxace, zlepšení nálady, vystoupení z denní rutiny, ale také možnost realizace svých přání, zažití úspěchu a přijetí, včetně navázání nových přátelských vztahů. Digitální hry a herní kultura je v současné době velmi populární a umožňuje společné téma při konverzaci. S některými zde uvedenými pozitivy jsme se setkali výše u výčtu rizikových faktorů. Stejně jako u většiny závislostí je stav dokonalé závislosti výsledkem abúzu, tedy nadužívání. Lidově se říká, všeho moc škodí.

Jedním z přínosů je trénink kognitivních funkcí, o těchto účincích pojednávají autoři Green a Bavelier (2003), popisují pozitivní vliv na pozornost ve vztahu k vizuálním podnětům. Mezi další pozitiva patří trénink pracovní paměti (Mihara & Higuchi, 2017). Ou, McGlone, Camm a Khan (2013) popisují rychlejší a efektivnější práci studentů medicíny u simulované laparoskopické operace. Mimo trénink dovedností, mohou digitální hry napomáhat k osvojení cizích jazyků a znalostí. Jako příklad lze uvést herní sérii *Assassins creed*, která obsahuje řadu historických reálií, jež hráčům představuje. Nehledě na uměleckou hodnotu a způsob jak příjemně strávit čas.

K dalším pozitivům se řadí navazování nových jak přátelských, tak intimních vztahů, uvolnění stresu a pomoc při řešení problémů (ESA, 2020).

3.6 Hráčský profil dle pohlaví

Digitální hry jsou stereotypně spojeny především s mužským pohlavím. Každoročně však narůstá počet hráček, které holdují digitálním hrám stejně jako muži. Včetně profesionálních soutěží. Podle Entertainment Software Association (2020) bylo k roku 2020 přes 41 % západních hráčů ženského pohlaví.

Ukazuje se, že mezi ženami a muži jsou v oblasti hraní digitálních her jemné rozdíly. Mimo nich se zejména hráčky setkávají s řadou stereotypů, zejména ohledně jejich dovedností. V této části představím profil hráče a profil hráčky, které se snaží shrnout vzájemné rozdíly. Je však nutné poznamenat, že není jednoznačné, zda jsou tyto rozdíly způsobeny pohlavím či marketingem herního průmyslu (Newzoo, 2017; Orlando, 2018).

3.6.1 Hráčky

Ženy dle Haines (2009) preferují hry, které stačí spustit a hrát, například hry, které nevyžadují naučit se ovládání na konzoli. Vyhledávají krátkou hru a rychlou odměnu. A uvádí se, že právě z tohoto důvodu ženy preferují spíše mobilní hry a tituly pro počítač než tituly pro herní konzole. Pokud, podle Haines, žena hraje na konzoli, preferuje hry s vyšším sociálním obsahem (*XboxLive*, *SingStar*...). Obdobně Agosto (2004) uvádí, že *multiplayer* a hraní s přáteli je pro ženy významný faktor ohledně volby hry. Aktuálnější přehled ukazuje, že ženy vedou v zastoupení u her pro mobilní telefony a sociální aspekt je pro ně důležitý, především ve společné hře s přáteli či rodinou. Obdobně muži vedou při využívání konzolí, ukazuje se však, že sociální aspekt, hra s přáteli, je pro ně rovněž důležitý (ESA, 2020).

V *multiplayer* hrách ženy preferují týmovou hru před hrou proti sobě, ve většině hrách je však kompetitivní struktura, která může ženy od těchto kooperativních her odrazovat (Vorderer, Hartmann, & Klimmt, 2006). Autoři dále tvrdí, že pro ženy je výhra méně důležitá než pro muže.

Ohledně úspěchu vztahujícího se k dovednostem hráče či nové úrovně postavy Tayler (2003) popisuje nadšení z dosažení nové úrovně jak u mužů, tak u žen.

V otázce násilí převládá názor, že jsou násilné hry preferovány muži (Cassell & Jenkins, 2000; Carlsson & Feilitzen, 2000; Slater, 2003; Haines, 2009; Hartmann, 2006). Nicméně Carr (2005) a Grooten (2015) ve svých výzkumech uvádí opak. Ženy preferovaly akční hry nad hrami s dívčí tematikou (Barbie Fashion Designer...) a násilí v digitálních hrách jim nevadilo. Uvádí se, že hráčkám méně vadí násilí v MMORPG a v MOBA, než v jiných typech her (Lopez-Fernandez, Williams, & Kuss, 2019).

Pokud se zaměříme na další aspekty digitálních her, Wood Griffiths, Chappell a Davies (2004) u žen popisují preferenci animované grafiky a fantasy zasazení, dále hry, které obsahují humor, skládačky a luštění, hledání bonusů a sbírání (bodů, speciálních předmětů...). Také uvádějí, že ženy upřednostňují kratší hry, zatímco muži preferují delší hry. Výzkumy autorů Eklund, (2011), Lewis a Griffiths (2011), McLean a Griffiths (2013) a Shaw (2011) dále ukazují, že ženy upřednostňují nenáročné hry a celkově hrají kratší dobu než muži.

Dřívější výzkumy tvrdily, že ženy preferují určité žánry, a současné výzkumy zaznamenaly během několika let velký posun, ženy hrají digitální hry všech žánrů od RPG a FPS po simulace a adventury. A to jak na počítačích, tak na konzolích. Celkově lze uvést, že ženy mají, co se týče hraných žánrů širší záběr než muži. Tento rozdíl lze nejnadhěji zpozorovat u mobilních her, kde ženy tvoří většinu hráčů (Newzoom 2017; Lopez-Fernandez et al., 2019; ESA, 2020).

Není to jediná novinka oproti starším výzkumům. Laconi, Pirès a Chabrol (2017) zmiňují u žen hráček vedle motivace uniknutí z reality také motivaci týkající se soutěživosti a výzvy, tedy motivy, které dřívější výzkumy uváděly ve vztahu k mužskému pohlaví.

Za zajímavost stojí uvést, že většina hráček se dostala ke hrám přes mužského příbuzného (otec, bratr, bratranec...). Pouze malá část si ke hrám našla cestu sama (Convery, 2017 ; Lopez-Fernandez et al, 2019).

V úvodu jsem zmínil, že se ženy setkávají během hraní s řadou předsudků. Mimo nich se však také setkávají s řadou nevhodných obtěžujících narážek. Této tématice věnuji poslední část této sekce.

3.6.2 Jak jsou hráčky vnímány

Ženy nebývají uznávány jako schopné hráčky a často se setkávají s dalšími typy diskriminace (Matthews, Lynch, & Martins, 2016). Autoři Ratan, Taylor, Hogan, Kennedy & Williams (2015) popisují, že se ženy setkávaly během hraní s hostilitou a nepřijetím od mužských hráčů. Tento fenomén vede k tomu, že se hráčky vyhýbají *multiplayer* hrám v důsledku negativní zkušenosti. Preferují *singleplayer* hry a kruhově se tedy podporuje stereotyp, že digitální hry jsou pro muže. Hráčky, které náruživě hrají *singleplayer*, nejsou během hry viditelné jako hráčky v *multiplayer* hrách a dochází tak ke zkreslení o jejich zastoupení v hráčské populaci (Cote, 2016).

Hráčky si pro vypořádání se s hostilitou, narážkami a diskriminací vytvářejí různé copingové strategie jako je opuštění hry, vyhýbání se hraní s někým, koho neznají (během hry s přáteli se nesetkávají s hostilitou a případné rozpory řeší klidněji), maskování svého pohlaví (ve formě mužských či neutrálních přezdivek, nevyužívání *voice chatu...*), Kaye, Gresty a Stubbs-Ennis (2017) uvádějí, že pokud žena hraje za avatara mužského pohlaví, je vnímána jako schopnější, než kdyby hrála za avatara ženského pohlaví. Jev, který se u mužských hráčů neobjevuje. Mezi další strategie patří plné předvedení svých herních dovedností k demonstraci, že hru velmi dobře ovládají (označí narážky jako závist, poukážou na své skóre po hře či úroveň *avatara* nebo využívají hráčský slang) nebo volí agresivnější projev během hraní (oplácí narážky stejnou mincí, využívají sarkasmus, nadávky atd.). Online herní prostředí je kompetitivní, postrádá okamžité následky a je anonymní. Během soutěže bývají živější emoce a hráči se mohou projevit jako agresivnější, než obvykle bývají (Chisholm 2006, Fox & Tang 2014). Nadávky, provokování a sarkastické poznámky - *trash-talk* jsou vnímány jako přirozená součást herního zážitku a očekává se, že si ho hráči neberou osobně (Nakamura, 2012). Hráčky se však setkávají s řadou sexualizovaných nadávek, sexistických narážek a využíváním terminologie vztahující se ke znásilnění. Tento typ narážek může být pro danou skupinu výrazněji zraňující než jiný typ narážek, obzvláště pokud má například některá hráčka zkušenost s napadením. Obdobně se mohou narážky s tématem homofobie (homonegativismu) či rasismu hlouběji dotýkat daných skupin. Muži s tematikou sexuálního obtěžování většinou nemají zkušenost a není to pro ně jeden ze strachů, kterému musí čelit. Muži se většinou nemusí bát sexuálního napadení či snášet nevhodné komentáře (Nardi 2010, Nakamura 2012, Salter & Blodgett 2012, Gray 2014; Cote, 2016).

3.6.2 Hráči

Mužští hráči dle výzkumu autorů Wood et al. (2004) na hrách oceňují *full motion video* (FMV - předpřipravená videa ve hře pro znázornění akce), tento prvek však může odrážet trend doby realizovaného výzkumu. Muži dále preferují realistické zasazení a hry založené na skutečných událostech, například herní série Call of Duty je z části inspirována událostmi z druhé světové války a dalších konfliktů. Dále preferují hry s dlouhou dobou dohrání, což splňuje většina her RPG žánru, ale lze sem řadit MMORPG a další multiplayerové hry s v podstatě neomezenou dobou dohrání. Mezi další oceňované aspekty patří možnost úpravy hry (nastavení obtížnosti, modifikace...), multiplayer a soutěživost. S tím se pojí i sofistikované umělé inteligence v singleplayer hrách, která se podílí na celkové výzvě hry. Výzva sama o sobě představuje pro mužské hráče důležitý prvek. Posledním pro muže významným aspektem je rozvoj dovednosti, a to jak v rámci zvyšování úrovně postavy, tak dovednosti na straně hráče.

Mezi žánry, které muži preferují, lze zařadit strategie, hry se sportovní tematikou, akční hry a adventury, RPG a střílečky (Newzoo, 2017; ESA, 2020).

Z pohledu motivace muži ve hrách převážně vyhledávají způsob copingu, zážitek úspěchu a soutěž (Laconi et al., 2017). Oproti ženám se hráči snadněji identifikují jako hráči, jak osobně, tak profesně. U žen identifikaci ztěžují předsudky a nepřijetí hráčskou komunitou (Paaßen, Morgenroth, & Stratemeyer, 2016).

Co se týče rizikivosti, muži mají podle posledního výzkumu Lopez-Fernandez (2018) vyšší náchylnost ke sklouznutí k problematickému hraní než ženy. Zajímavostí je, že dle Blinka (2008), muži spíše hrají s avatarem ženského pohlaví (až 77 % hráčů). Oproti nim, ženy hrají s avatarem stejného pohlaví v 96 % případů. Obdobně o tomto fenoménu pojednává Stabile (2014).

Mužští hráči jsou také oproti ženám ochotnější utrácet za hry, zejména u her pro počítače. Tento poměr je kolem 57 % pro muže a 39 % pro ženy. Ukazuje se také, že muži jsou ochotnější investovat do speciálního hráčského vybavení (herní myš, konzole, klávesnice...). Zde je poměr 72 % pro muže a 62 % pro ženy (Newzoo, 2017).

Po představení tematiky digitálních her, jejich stinných a pozitivních stránek, stejně jako převládajících charakteristikách hráčů a hráček se v následující kapitole věnuji charakteristikám streamerek, které jsou hlavním tématem této práce.

4 Streamerka aneb i žena hraje videohry

Hlavním tématem práce je subjektivní zkušenost žen streamerek s jejich profesí. V základních aspektech je zkušenost streamerů a streamerek stejná. Investují čas a energii do svého “podniku”, kolem kterého se na základě zájmu a sympatií vytváří divácká komunita se stálým jádrem a věrnými diváky. Jak streamer, tak streamerka se mohou svou tvorbou plně živit nebo ji mají jako vedlejší zdroj příjmu či koníček. Komunikují s diváky, sdílí obsah na sociálních médiích a navazují spolupráce s různými partnery (vydavatelé her, herní akce, prodejci elektroniky a vybavení...). Přes mnoho totožných a podobných aspektů je zkušenost streamerek odlišná.

4.1 Fenomén *titty streamers*

Obtěžování a předsudky na základě pohlaví je ve videoherním prostředí a v prostředí live streamingu rozšířený problém, zejména pro ženy. Jedná se o předsudky typu “holky neumí a nehrají videohry” a mimo to se streamerky setkávají s předsudkem, že svou diváckou základnu zvětšují lascivním prezentováním svých těl a tím pádem „nezaslouženě”. Jejich úspěch je vnímán jako výsledek svůdné prezentace, a ne jako výsledek píle a tvrdé práce. Lze se setkat s řadou označení, jako například „*titty streamers*”, „*boobie streamers*”, „*cam girl*”, „*attention whore*”... Označení v sobě zrcadlí předpoklady a úzkosti hráčské kultury ohledně práce a legitimity v live streamingu. Diskriminace se však dotýká i dalších, kteří nezapadají do stereotypu „hráče” (Ruberg, Cullen, & Brewster, 2019).

V kontextu live streamingu se výše zmíněná hanlivá označení týkají streamerek, které, kladou příliš velký důraz na fyzický vzhled, zejména oblast poprsí, který využívají k přilákání diváků. Streamerky jsou vnímány jako “podvádějící” a využívající nefér jednoduché cesty k úspěchu a vyššímu počtu diváků (Consalvo, 2012).

Zmíněné termíny se začaly objevovat kolem roku 2012 a 2013, tedy dva roky od spuštění platformy Twitch.tv, to znamená v období jejího velkého růstu a s ním spojeného značného počtu nových streamerů a streamerek. Legitimita streamu se ve streamerské kultuře měří soustředěním vysílání na obsah (hru, uměleckou činnost...), dalším měřítkem jsou pak nepsané kulturní normy. Zároveň, čím zajímavější obsah (čím víc pozornosti pro konkrétní *stream*) tím větší počet diváků a potenciálních předplatitelů a dárců. Pozornost diváků lze přitáhnout mnoha způsoby, ať už sympatiemi, osobnostní streamera a jeho komunity, tak obsahem, který však může zahrnovat i bizarní až skandální chování. Jako příklad lze zmínit českého streamera FattyPillow, který se během části své kariéry na streamu pokrýval šlehačkou. Stejně jako v jiných odvětvích showbusinessu skandál přitahuje pozornost (Ruberg et al., 2019).

Některé streamerky upozadují obsah a vyzdvihují svůj vzhled, který podtrhují odíváním (například krátké kraťasy či velmi krátké sukňe a hluboký výstřih). Co se týče obsahu, věnují se tanci, cvičení nebo hře s tím, že obraz webkamery výrazně upozaduje obraz hry. Často se záměrem přitáhnout pozornost svým vzhledem. Právě tato skupina je označována jako „*titty streamers*”. Na základě této skutečnosti vznikají u dalších streamerů a streamerek obavy, že tento typ streamů převáží nad herním, kreativním a dalším obsahem, což povede k úbytku diváků u jejich streamů. Tento jev podporuje stereotypní pohled na streamerky obecně, přestože je mnoho streamerek, které se věnují live streamingu a například i *e-sportu* na profesionální úrovni a popsané chování se u nich neobjevuje (Alexander, 2018; Ruberg et al., 2019).

O obtěžování žen ve videoherním světě formou diskriminace, nenávistných komentářů, sexuálních narážek a zasílání nevyžádaných fotografií pohlavních orgánů ve svých výzkumech pojednává řada autorů, mezi nimi Nakamura (2012), Consalvo (2012), Cote (2016), Fox a Tang (2016), Gray, Buyukozturk, a Hill (2017). Práce popisují zkušenost hráček se zmíněnými fenomény a jejich zvládání. Se stejnou formou obtěžování se rovněž setkávají streamerky během svého vysílání.

Hamilton (2014) ve své práci zmiňuje výpověď streamerek týkající se odrazu jejich osobnosti na jejich divácké komunitě. Respondentka z jeho výzkumu tento odraz popisuje jako určitou kontrolu kvality. Streamer svým vystupováním, osobností a zájmy přitahuje podobně smýšlející a naladěné diváky. Rovněž jeho respondentky zmiňují zkušenost s obtěžováním a nevhodnými komentáři. Jiná respondentka uvádí, že záleží na streamerovi, kam směřuje svou pozornost. Pokud je zaměřený na hru, budou na ni zaměřeni i diváci.

“There are some weird things that streamers get asked to do, like sending panties – people email and ask for that. Or like, pictures of their feet in exchange for money.”

Citace z rozhovoru se streamerkou Chelsou pro The Guardian (Convery, 2017).

4.2 Opatření ze strany Twitch.tv

Ve svých výzkumech popisuje Taylor (2018) a Ruberg a et al. (2019) změnu politiky a nové regulace na platformě Twitch.tv. Regulace se zabývají nenávistným projevem, ale také odíváním streamerů a streamerek. Určují, jak velkou část svého těla mohou streameři a zejména streamerky ukázat. Dle Taylor se zmíněné regulace hlouběji dotýkají otázky genderu. Zde je vhodné poznamenat, že současné otázky gender problematiky, transgenderu a dále rasismu a sexismu se dotýkají i hráčské kultury. Včetně znázorňování stereotypů a satiry v digitálních hrách, či znázorňování ženských avatarů. Na celou tuto tematiku a její kontroverze lze nahlížet z pohledu

genderu, sociálních teoriích a dalších oborů. Hlubší prozkoumání této tematiky přesahuje záběr této práce a věnuji se jí tedy pouze přehledově.

Zavedení regulací v roce 2018 vyvolalo mezi streamery značnou kontroverzi. Ta přetrvává zejména v otázce uplatňování této regulace. Skardzius (2020) během rozhovorů v rámci své práce narazila na téma inkonzistence v uplatňování nových podmínek. Pokud spáchá malý *streamer* (*streamerka*) prohřešek vůči regulacím, je na její *stream* uvalen zákaz (*ban*) na určité časové období. Případně se jedná o napomenutí. Pokud by stejný prohřešek, za který malý streamer dostal zákaz, spáchal velký (potenciálně výdělečnější) *streamer*, projde často bez následků nebo pouze s menší sankcí. Větší *stream* navíc může z toho, že se dostal do problémů (skandál a kontroverze), těžit díky nově získané pozornosti, ve smyslu špatná reklama, také reklama. Dále uvádí, že streamerky jsou trestány častěji a závažněji ohledně údajného lascivního obsahu. Zmiňuje však, že toto tvrzení je spíš anekdoticky podložené, je to však široce rozšířený pohled či domněnka uvnitř streamerské komunity (Skardzius, 2020).

Podmínky stanovené platformou Twitch (TOS - *Terms of Service*) ve svém znění (mimo mnoha dalších oblastí) pojednávají a zakazují jakékoliv chování a obtěžování, které podporuje diskriminaci, ponižování a obtěžování nebo násilí v souvislosti s etnikem, barvou pleti, genderovou identitou, náboženstvím... Pro výše uvedené Twitch prosazuje nulovou toleranci. Také přímo ve vztahu k nevhodným návrhům a komentářům uvádí, že je považuje za sexuální obtěžování (Twitch, 2021).

Rovněž zakazuje sexuálně sugestivní obsah, pod kterým jako příklad uvádí zaměření kamery na poprsí, hýždě nebo oblast pánve, včetně póz, které tyto oblasti zdůrazní. Dále osahávání, fetišizující aktivity, erotické tance a zobrazování či sdílení erotického obsahu. V tématu oblékání stanovují standardní pravidla, která nedovolují kompletní či částečnou nahotu. Zmiňují rovněž zákaz nosit oděv zvýrazňující genitálie, i když je zakrývají. Konkrétně pro tvůrce, kteří se identifikují jako ženy, platí zákaz odhalování bradavek a spodní části poprsí, dále je povinnost mít zahalenou část boků ke spodní části pánve a hýždím s tím, že oděv musí být zcela neprůhledný. Výstřih je povolen, pokud není v rozporu s těmito pravidly. Twitch tato pravidla rovněž vztahuje na *cosplay* a další kostýmy. Dále pojednává o výjimkách, které se týkají IRL (*In Real Life* - streamům z reálného života) sekce (Twitch, 2021).

4.3 Další specifika žen streamerek

V úvodu této kapitoly jsem nastínil základní aspekty streamerské zkušenosti. Ukazuje se však, že lze nalézt specifika, která se zřejmě pojí s pohlavím či identifikací tvůrce, které dotvářejí jeho celkovou zkušenost. V předchozích podkapitolách popisují fenomén “titty streamers”, který se týká jak určité části populace streamerek, tak streamerek obecně na úrovni předsudků vůči jejich tvorbě a chování. Podtématem tohoto fenoménu je otázka kompetence žen hráček a otázka maskulinity ve hráčské a herní kultuře obecně.

Streamerky jsou vůči sobě navzájem soutěživější a mají tendenci vnímat se spíše jako konkurence než potenciální spojenci. A jsou tím pádem méně otevřené vzájemné spolupráci (například uspořádání společného streamu, odkazování diváků na jiné ženské streamy...). Dále je popisováno až hostilní chování vůči ostatním streamerkám, které nezřídka vyústí v otevřený konflikt, mezi možné motivy jsou zařazeny teritorialita a nechuť sdílet pozornost věnovanou diváky (Convery, 2017; Skardzius, 2020).

Dalším specifikem je začátek streamerské dráhy. Skardzius, (2020) uvádí, že její respondentky ke streamování přivedli muži, kteří je dále povzbuzovali k zahájení jejich streamerské tvorby. Často se jednalo o přátele, bratra či partnera.

U stránky motivace stojí v popředí navazování nových vztahů s lidmi, kteří mají podobné zájmy, ale také motivaci sdílení, vycházející z faktu, že i kdyby nestreamovaly, tak by hrály nějakou hru, proč by ji tedy nemohly rovnou hrát s ostatními lidmi (Convery, 2017; Skardzius, 2020).

V této kapitole jsou představena současná zjištění o streamerkách a jejich tvorbě. Ukazuje se, že významným tématem je problematika předsudků a obtěžování. A v popředí profese pro ně stojí vztah s komunitou. Zajímavostí je, že na začátku jejich dráhy je muž, který je ke streamování přivedl či jinak motivoval. Druhou zvláštností je popisovaná intenzivnější konkurence mezi streamerkami než mezi streamery. Po představení světa streamerek následuje popis streamerů, na základě předchozího výzkumu.

5 Jaké je to být streamerem

V této kapitole představuji témata, která vzešla z předchozího výzkumu v mé bakalářské práci *Osobní významnost live stream kariéry* (Pisklák, 2019). Na jejich základě popisují subjektivní zkušenost mužů streamerů s jejich tvorbou na platformě Twitch.tv. Než představím jednotlivá témata, shrnu stručně odpovědi na výzkumné otázky.

První výzkumná otázka: „*Jaká je zkušenost streamerů s fenoménem live streamingu?*” Live streaming přináší streamerům zdroj obživy, který mimo složky instrumentální, uspokojuje také sebezpřesahovou složku povolání. Je charakteristický značnou autonomií a flexibilitou, tedy dvěma velmi atraktivními aspekty práce na volné noze. Svou činnost však musí přizpůsobit potřebám diváků. Streameři vysílají v době, která vyhovuje jejich cílové skupině, včetně víkendů a svátků. Vzhledem k tomuto převrácenému pracovnímu režimu se setkávají s potížemi sladit svůj režim například s partnery a přáteli (Mareš, 2001; Pisklák, 2019).

Live stream kariéra klade na streamera mimo časových nároků také nároky na psychiku. Ať už ve vztahu k popularitě nebo k reakcím divákům, které nemusí být vždy pozitivní. Úspěšná adaptace streamera posiluje jeho odolnost a určitou zralost (Pisklák, 2019).

Druhá výzkumná otázka: „*Jaké má live streaming pro streamery přínosy?*” Odpověď pod sebe shrnuje zejména seberozvojová témata, například zvýšení sebevědomí. Z hlubších přínosů je možné zmínit nalezení svého místa ve světě, spojeného s pocitem životního smyslu (Pisklák, 2019).

Třetí výzkumná otázka: „*Jaké přináší live streaming pro streamery ztráty?*” Otázka cílí na negativní dopady live streamingu na život streamera. Za hlavní negativa streameři považují převrácený pracovní režim vůči běžné populaci a obecně časovou náročnost live streamingu (Pisklák, 2019).

K velmi podobným zjištěním dospěli ve svých výzkumech další autoři. Autoři Johnson a Woodcock (2017) ve své práci „*It is like a gold rush*“ prezentují zjištění shodná s výsledky realizovaného výzkumu. Během rozhovorů se setkali s tématy časové náročnosti, pravidelnosti. Za zajímavost lze také uvést, že streameři používali pro svou profesi stejné připodobnění - *entrepreneur* (podnikatel). Mezi další shodná zjištění patří témata autonomie a flexibility. Autoři u probandů také popisují silný pocit seberealizace a uspokojení z práce.

Z českého prostředí k podobným zjištěním dospěl Jiří Válek (2015). Zejména v sociálních aspektech live streamingu. Válek také zmiňuje závazek streamera k divákům.

Po stručném představení odpovědí na výzkumné otázky, nastínění charakteru práce streamera

a představení souvisejících výzkumů blíže představím témata, která vzešla z předchozího výzkumu.

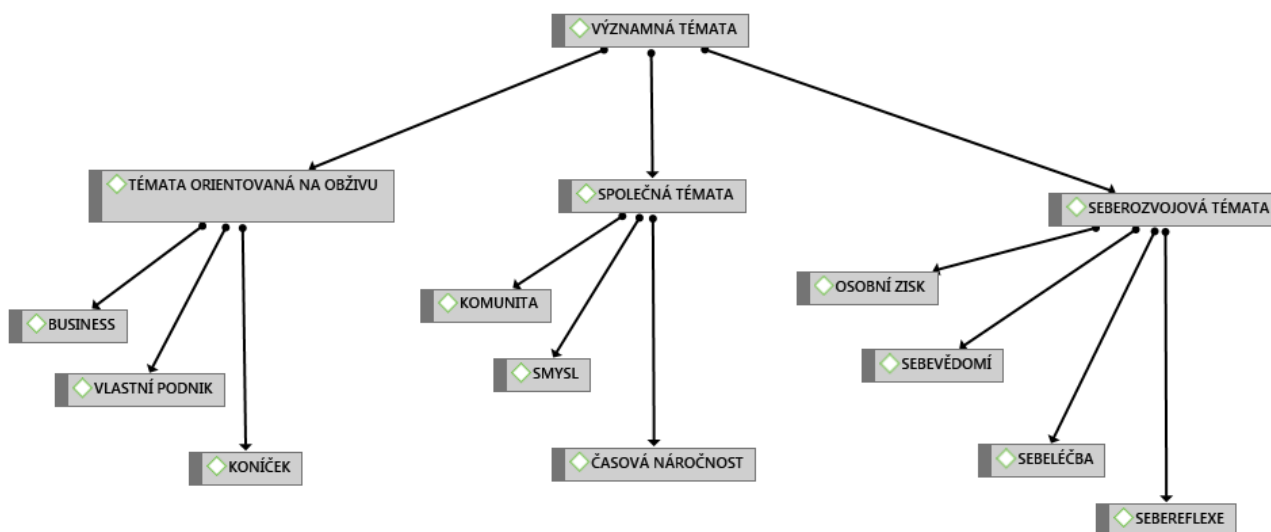
5.1 Předchozí výzkum

V bakalářské práci jsem se zaměřil na subjektivní zkušenost mužů streamerů. Výzkumný soubor tvořilo pět streamerů, pro názornost zde uvádím přehled:

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

Tabulka 2.: Charakteristiky výzkumného souboru (Pisklák, 2019).

Sběr dat byl realizován za použití polostrukturovaných rozhovorů a pro analýzu dat byla použita Interpretativní fenomenologická analýza (IPA). Výsledky analýzy byly prezentovány formou případů a následně jako souhrnná analýza vzešlých společných a individuálních témat. Témata jsou prezentována v následujícím schématu (Pisklák, 2019).



Obrázek 3.: Dělení témat vzešlých z analýzy (ATLAS.ti 8, 2002; Pisklák, 2019).

Ze schématu je patrné, že část témat byla společná pro všechny respondenty. Konkrétně témata časová náročnost, komunita a smysl. Vedle společných témat vznikly dvě kategorie, které zaštiťují společný okruh témat, ale jednotlivá témata jsou přes společný základ subjektivně specifická. Například kategorie seberozvojových témat zahrnuje témata týkající se seberozvoje, každý streamer se však rozvíjel v jiné oblasti. U kategorie témat orientovaných na obživu lze pozorovat nuanci mezi tématy vlastní podnik a business a větší rozdíl u tématu koníček. Jednotlivá témata nyní blíže popíši v jednotlivých podkapitolách (Pisklák, 2019).

5.2 Společná témata

Kategorie společných témat v sobě zčásti zrcadlí charakteristiky prostředí, ve kterém se streameři pohybují a realizují. Jak již bylo zmíněno v první kapitole pojednávající o platformě Twitch.tv, jedním z klíčových znaků této platformy je interakce s diváky a divácké komunity, které se kolem streamů vytváří. Z tohoto důvodu lze odůvodněně předpokládat, že bude téma komunita patřit mezi společná významná témata. S tématem divácké komunity se úzce pojí téma smyslu, který streameři vnímají v recipročním vztahu a sdílení s diváky. Téma smyslu má však také spojitost s tématy orientovanými na obživu, ve smyslu naplňujícího způsobu obživy či přivýdělku. Poslední společné téma je časová náročnost *live stream* kariéry. Je to téma, které tvoří určitou strukturu streamerské kariéry a na druhou stranu je to právě téma, které streameři vnímají ve spojení se ztrátou. Popisovali především ztrátu volného času večer, který většinou připadne vysílání (nejvhodnější čas pro vysílání je večer, podobně jako je to například u celovečerních filmů v televizi, je to doba, kdy mají lidé volno a vyhledávají zábavu). Dále popisovali menší množství času pro přátele a obtížnost sladit svůj pracovní rozvrh s rozvrhem partnera (Pisklák, 2019).

5.2.1 Komunita

Téma komunity u streamerů tvoří podklad pro všechna ostatní a odkazuje k dynamice mezi diváky a streamerem, která se promítá na rovině seberozvoje a podpory. Roli zde sehrává koncept smyslu komunity, zejména aspekt členství, které se týká i streamera. Interakce s diváky je pro něj důležitá stejně jako pro jeho komunitu (McMillan, 1986; Pisklák, 2019).

Obecně lze o divácké komunitě uvažovat v rovině teorie třetích míst a charakterizovat ji jako online třetí místo, tedy prostor pro odlehčenou komunikaci a trávení volného času v přátelské atmosféře. Obdobně jako je například bar či kavárna. Je to prostor pro vznik nových vztahů a výměnu názorů a úhlů pohledu. Mimo již toto zmíněné téma v sobě také zahrnuje popularitu, ať už ji streamer oceňuje, či nikoli (Oldenburg, 1997, in Hamilton et al., 2014; Pisklák, 2019).

5.2.2 Smysl

Téma smyslu live streamingu a jejich tvorby je pro streamery úzce spojeno s diváckou komunitou. Poskytují jim zábavu, ale také sociální oporu při překonávání obtíží v jejich životě. Podstata tohoto tématu spočívá v činnosti pro druhé. Druhým aspektem tématu smysl je spojitost s tématy orientovanými na obživu. Vnímají svou profesi nejen jako zdroj příjmu, ale také jako svůj osobní smysl, své místo ve světě (Pisklák, 2019).

5.2.3 Časová náročnost

Toto téma sehrává velmi významnou roli, streamu je podřízen celý denní režim streamera. Ať už se jedná o přípravu na vysílání (instalace hry, nastavení kamery a mikrofonu, získávání aktuálních informací či propagace na sociálních médiích a komunikace s komunitou), samotné vysílání nebo odpočinek a trávení volného času. *Live streaming* je zábavní průmysl a podobně jako divadla, kina a televizní vysílání je pro něj hlavní pracovní čas večer, o víkendy a o svátcích, v době, kterou mají jiní lidé vyhrazenou k trávení volného času, odpočinku a zábavě. Někteří streameři volí několik vstupů během dne, jiní preferují večer. Důsledkem tohoto nastavení mívají streameři převrácený pracovní rozvrh oproti jiným profesím. Toto převrácení se projevuje v jejich vztazích a osobním životě, například u sladění rozvrhu práce a volného času s partnerem či partnerkou (Pisklák, 2019).

Součástí tématu časová náročnost je rovněž aspekt pravidelnosti. Streameři uvádějí, že je obtížné odjet na dovolenou nebo z jiných důvodů nevysílat. Nutnost pravidelného vysílání a závazku k divácké komunitě, která streamera podporuje, je zdrojem určitého tlaku, se kterým se musí vyrovnat. Výhodou streamerské kariéry však zůstává časová flexibilita a autonomie ve vytváření streamovacího rozvrhu, organizaci činností během dne, délky a doby vysílání a podobně (Pisklák, 2019).

5.3 Témata orientovaná na obživu

Tato kategorie zahrnuje témata business, vlastní podnik a koníček. Lze u nich pozorovat návaznost na lidskou potřebu sebeuplatnění, o které pojednává ve své teorii Alfred Adler. Zmíněná témata manifestují potřebu úspěchu. Ať už ve formě prosperující živnosti nebo pocitu úspěchu po investovaném času a energii (Adler, 1999; Pisklák, 2019).

Výše zmíněná témata mohou být na první pohled vnímána jako totožná. Při podrobnějším pohledu se však začínají vynořovat jemné, leč podstatné kvalitativní rozdíly. Podstatou tématu vlastní podniky je pocit výsledku tvrdé práce, pocit z úspěchu něčeho, co jedinec vlastní snahou a pílí vybudoval. U tématu business se setkáme s jinou podstatou. Jedná se o pragmatismus a myšlení obchodníka. Obě témata mají však společnou vazbu na finance, zdroj obživy a charakteristiky práce na volné noze. Poslední z tohoto okruhu je téma koníček. Vzhledem k jeho dvěma společníkům ho lze považovat za určitý předstupeň pro fázi streamu jako hlavního zdroje příjmů. Lze předpokládat, že poté by se toto téma transformovalo do podoby témat typu business a vlastní podniky. Nicméně toto téma si nese svou vlastní kvalitu a tou je zábava a trávení volného času (Pisklák, 2019).

5.4 Seberozvojová témata

Jedná se o okruh témat odrážejících v sobě tendenci růst na základě Rogersově tendence k sebeaktualizaci či Maslowově tendenci k seberealizaci. Jinými slovy tendence přetvářet svou osobnost ke zralejšímu stavu bytí. Tyto tendence se manifestují v tématech sebevědomí, osobní zisk, sebereflexe a sebeléčba (Rogers, 1961; Maslow, 1970, Pisklák, 2019).

Každé z těchto témat streamerovi něco přineslo, něco se díky streamování naučil nebo se v něčem zlepšil. Řadí se sem také posun v oblasti, kterou u sebe streamer vnímal jako problémovou. Tato témata mají společný nádech, ale značně se od sebe kvalitativně liší. Jádrem tématu sebevědomí je posílení víry v sebe sama a přesvědčení o vlastní zdatnosti, svých schopnostech a sobě samém. Toto téma spojit s tématy orientovanými na obživu. Konkrétně s tématy business a vlastní podnik, která v sobě obsahují úspěšný výkon, který posiluje sebevědomí. Dalším tématem je sebereflexe, kdy streamer využil stream a záznam z vysílání jako zpětnou vazbu motivující ke změně svého chování a osobnostních vlastností, se kterými nebyl spokojen. Oproti tématu sebevědomí je jádrem změna a učení založené na zpětné vazbě a sebepoznání. Třetím tématem z této kategorie je sebeléčba. Lze ho umístit velmi blízko k tématu sebereflexe. Jádrem tohoto tématu je však kompenzace toho, co jedinci schází v životě mimo stream či o efekt blízký emoční korektivní zkušenosti s přenosem do života offline. Posledním tématem z tohoto okruhu je osobní zisk, který popisuje osobní obohacení mimo peněz, které jedinec ze streamu získává (Pisklák, 2019).

5.3 Co očekáváme od dalšího výzkumu

Od navazujícího výzkumu očekávám nalezení skupiny podobných společných témat jako u streamerů. Tedy témata časové náročnosti, smyslu a komunity. Obdobně očekávám podobnost u seberozvojových témat a témat orientovaných na obživu.

Oproti mužům streamerům očekávám nová specifická témata týkající se předsudků a obtěžujících zpráv a komentářů. O podobné zkušenosti streamerek a hráček ve svém výzkumu pojednávají Hamilton (2014), Rubeg et al. (2019), Sakrdzius, (2020) a řada dalších. Zmiňují, že streamerky bývají terčem sexisticky laděného chování ze strany diváků. Streamerky si musely nalézt způsob, jak se s podobným chováním vyrovnat. Očekávám, že podobná zkušenost bude i u streamerek na české scéně. Navíc očekávám hlubší vhled do dalších aspektů jejich zkušeností, než jsou předsudky a obtěžování. Lez také předpokládat větší důraz na vztah s komunitou, než je tomu u mužů streamerů.

PRAKTICKÁ ČÁST

6 Výzkumný problém

Předmětem výzkumu diplomové práce je fenomén live streamingu z pohledu žen streamerek. Fenomén live streamingu stále narůstá na popularitě a z hlediska výzkumů se mu dostává narůstající pozornosti, viz. 4. kapitola teoretické části o. Ať už se jedná o perspektivu ekonomickou, sociologickou, marketingovou či psychologickou. Celý fenomén se tak postupně stává relativně podrobně zmapovaný. Nicméně stále platí Sokratův výrok „*Vím, že nic nevím.*“ Čím víc je výzkumných poznatků o live streamingu shromážděno, tím víc je odkryto nových témat.

Jedním z nich je tematika žen streamerek a s ní spojené téma žen hráček digitálních her. V těchto tematických oblastech se dostává zvýšené pozornosti otázce genderových rozdílů, diskriminaci, tématu stereotypů a předsudků spojených s osobami, které se identifikují jako ženy. V teoretické části práce jsem v kapitolách věnovaných digitálním hrám a streamerkám popisoval zjištění realizovaných výzkumů, která tvoří kontext pro zasazení zkušeností respondentek tohoto výzkumu. Tyto nepříjemné zážitky tvoří jeden z významných aspektů celkové zkušenosti streamerek s jejich profesí a odlišuje je od jejich mužských protějšků, kteří se s tímto fenoménem nesetkávají. Jak jsem již zmínil, zkušenost s obtěžováním, stereotypy a předsudky tvoří pouze část celkové zkušenosti. Další části tvoří budování streamerské kariéry, zkušenosti s diváckou komunitou, osobní rozvoj, nalezení osobního smyslu a mnohá další témata, která jsou rozebrána ve druhé a páté kapitole teoretické části práce a dotváří tak celek zkušenosti, kterou si streamerka ze své profese odnáší. Podtématem výzkumu je zkušenost žen s hraním digitálních her, které je úzce spojeno se zkušeností streamerek

Jaké to je být streamerkou? Čím tato profese streamerky obohacuje a co si od nich na oplátku bere? Jaká je zkušenost žen s digitálními hrami? Jaké jsou podobnosti a rozdíly mezi streamery a streamerkami? Toto jsou otázky, na které odpovídá následující výzkum.

6.1 Cíle výzkumu

Cílem výzkumu je popis subjektivní zkušenost streamerek s jejich profesí a fenoménem live streamingu obecně. Konkrétně cílím na osobní zisky a ztráty, které kariéra streamerky přináší. Mapuji vliv live streamingu na osobní rozvoj a život streamerek ve snaze vytvořit prožitkový obraz live streamingu z perspektivy tvůrců obsahu. Vedlejším cílem je přiblížit zkušenost žen hráček digitálních her.

4.2 Výzkumné otázky

Konkrétně výzkumem odpovídám na tyto výzkumné otázky:

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

První otázka cílí na mapování dopadů live stream kariéry na život streamerky. Jak live streaming ovlivnil její život?

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

Tato otázka usiluje o přiblížení osobního rozvoje streamerky. Co se streamerka naučila, v čem se zlepšila a co nového se o sobě dověděla?

Třetí výzkumná otázka: *Jaké znamená live streaming pro streamerky ztráty?*

Návazně na druhou otázku, třetí cílí na ztráty a oběti, které s kariérou streamerky souvisí.

Čtvrtá výzkumná otázka: *Jaké to je být ženou hráčkou?*

Otázka cílí na popsání zkušenosti žen se hraním digitálních her. Jedná se o koníček, stereotypně přisuzovaný mužům, přesto je nemalé množství žen, které videohry ve volném čase hrají nebo na nich stojí jejich kariéra.

Pátá výzkumná otázka: *Jaké jsou mezi streamerkami a streamery podobnosti?*

Šestá výzkumná otázka: *Jaké jsou mezi streamerkami a streamery rozdíly?*

Pátá a šestá otázka směřují na porovnání zkušeností streamerů a streamerek.

7 Metodologický rámec výzkumu

Vzhledem k subjektivnímu, niternému předmětu výzkumu je vhodné využít pružný kvalitativní deskriptivní přístup, ve snaze porozumět žité zkušenosti respondentů. Povaha výzkumu navíc odpovídá charakteristikám interpretativní fenomenologické analýzy (IPA), která jak napovídá její název, má fenomenologické kořeny a zaměřuje se na hloubkové porozumění subjektivní zkušenosti respondenta (Hendel, 2016).

Pro porovnání témat streamerů a streamerek využívám metodu tematické (obsahovou) analýzy s cílem nalézt podobnosti a rozdíly ve vnímání osobní významnosti, přínosů a ztrát jejich kariéry a poukázat na specifická témata žen streamerek (Mioviský, 2006).

7.1 Výzkumný soubor a jeho výběrová kritéria

Výzkumný soubor vznikal záměrným výběrem dle předem stanovených kritérií. Podle nároků Interpretativní fenomenologické analýzy byly respondentky vybírány dle reprezentativnosti vůči fenoménu. Tedy podle míry zkušeností s daným jevem, tato podmínka byla pro výběr klíčová (Kostínková & Čermák, 2013).

Respondentky byly oslovovány přes sociální sítě Facebook a Instagram v kombinaci s emailem a soukromé zprávy během živého vysílání. Odkazy na zmíněné sociální sítě se nachází v popisku kanálu na Twitch.tv. Oslovování přes Instagram a email se v tomto případě ukázalo jako nejefektivnější.

Celkově bylo kontaktováno 35 streamerek, z nich 6 souhlasilo s rozhovorem.

7.1.1 Kritéria výběru respondentů

Pro využití metody IPA je důležité mít homogenní výzkumný soubor. Jedná se o návazný výzkum, tím pádem soubor tvořily výhradně ženy. Následně jsem dle požadavku na reprezentativnost vůči zkoumanému fenoménu stanovil výběrová kritéria.

Ženské pohlaví:

Řada výzkumů popisuje zkušenost streamerek se sexismem, nevhodnými narážkami a dalšími podobnými jevy. Tuto zkušenost samozřejmě nemají pouze streamerky, ale téměř každá žena, která se věnuje nějaké online činnosti. Streameři muži se s tímto fenoménem nesetkávají a jejich zkušenost je tedy z části jiná. Z toho důvodu je tento výzkum věnován pouze populaci streamerek.

Hraní hry jako náplň streamu:

Kategorie IRL a Creativ mají svá specifika a příslušel by jim samostatný výzkum. Videohry jsou tradičním a dominantním obsahem na Twitch.tv. Z toho důvodu jsem zvolil digitální hry jako jedno z kritérií výběru. Hraní her musí být převážnou náplní streamu.

Partnerka Twitche:

Získat partnerský status není bez námahy, streamerku se statusem partnera lze tedy považovat za někoho, kdo to se svou kariérou myslí vážně a určitý čas se již live streamingu věnuje. Partnerský status je rovněž jeden z důležitých milníků na cestě k fulltime streamerské kariéře.

Reprezentativnost vůči fenoménu

Populace streamerek na české scéně roste, ale jen málo z nich dosahuje stabilně vyšších čísel. Minimální počet diváků bylo tím pádem obtížné stanovit. Navíc se ukázalo, že je obtížné

streamerky kontaktovat a domluvit se na rozhovoru. Hypotézou je značné množství zpráv, které streamerky obdrží do schránky. Vzhledem k této komplikaci jsem kladl větší důraz na reprezentativnost vůči fenoménu, za které považuji pravidelné vysílání, a jak dlouho se streamování věnuje.

7.2 Charakteristiky výzkumného souboru

Pro přehlednost jsem v tabulce uvedl charakteristiky jednotlivých respondentek.

přezdívka respondenta	věk	doba na Twitch.tv	průměrný počet diváků
Jane	21	1,5 let	55
Mary	22	1,5 let	100
Elizabeth	20	3 roky	22
Charlotte	18	2 roky	100
Lydia	23	5 let	100
Caroline	33	5 let	40

Tabulka 3.: Charakteristiky výzkumného souboru

7.3 Metoda tvorby dat

Za metodu tvorby dat jsem zvolil polostrukturované interview. Výhodou této metody je její pružnost a možnost reagovat na různá témata v průběhu rozhovoru a zároveň udržet linii a získat odpovědi na potřebné otázky (Miovský, 2006). Zároveň jsem využíval followup dotazník, který se skládal z otázek a témat, na která jsem narazil v rozhovorech s jinými respondenty. Tímto způsobem jsem získal data od všech zúčastněných, i pokud se na dané téma v konkrétním rozhovoru nedostalo. Délka interview se pohybovala okolo hodiny a půl.

Samotné rozhovory byly realizovány přes Discord a TeamSpeak s využitím programu OBS pro nahrávání audio záznamu. Set otázek je přiložen jako příloha číslo 4.

7.4 Interpretativní fenomenologická analýza

Teoreticky je IPA ukotvena ve fenomenologii a hermeneutice. Jedná se o filozofické směry, které se zaměřují na porozumění žité subjektivní zkušenosti jedince. Neusilují tedy o široké zobecňování, ale o přiblížení lidské zkušenosti s daným jevem (Kostínková, 2013).

Při analýze jsem se zkušeností každé respondentky zabýval samostatně, nicméně pokud se napříč zkušenostmi objevilo stejné téma, kódoval jsem ho u příslušných respondentek stejně. Pro přiblížení postupu interpretativní fenomenologické analýzy zde uvádím obecné kroky, dle kterých jsem při analýze rozhovorů postupoval. Finální šestý krok následuje až po analýze jednotlivých rozhovorů. Jeho cílem je najít společná témata a prvky napříč výzkumným souborem.

1. **Sebereflexe** je úkolem výzkumníka, dle fenomenologie, měl by předejít vlivu svých názorů, dosavadních zkušeností a očekávání tím, že je "uzávorkuje". Tímto krokem přistupuje ke zkoumané zkušenosti bez prekonceptů a s "čistou" myslí.
2. **Opakované čtení** seznamuje výzkumníka s daty, měl by se do rozhovorů ponořit, nalézt v nich zájem, nahlédnout a učinit první kroky do respondentova světa.
3. **Počáteční poznámky** jsou nejdetailnější částí analýzy. Tento krok klade důraz na otevřenost vůči datům. Cílem je zachytit důležité informace z dat a své postřehy.
4. **Rozvíjení vzniklých témat** navazuje na tvorbu poznámek, výzkumník se pokouší pojmenovat vznikající témata s ohledem na kontext dat.
5. **Hledání souvislostí** napříč pojmenovanými tématy má přinést širší komplexnější pohled na jedincovu zkušenost.
6. **Hledání vzorců napříč případy** je poslední fáze analýzy. Celá analýza postupuje na teoretičtější úroveň (Kostínková, 2013).

7.5 Tematická analýza

Tematická analýza má stejné fenomenologické kořeny jako IPA, využívá subjektivní lidské zkušenosti k poukázání na vzorce a společné myšlenky, označovaná jako témata. Braun a Clarke (2006) tematickou analýzu definují jako „*metodu identifikace, analýzy a odkazování ke vzorům (tématům) v datech*“. Pro účely této práce využívám tematickou analýzu pro hledání esencí témat vzešlých z interpretativní fenomenologické analýzy u souboru (n5) streamerů a u souboru streamerek (n6) a nalezení vzorců, podobností a rozdílů mezi jednotlivými soubory. Hendel (2016) doporučuje tematickou analýzu pro integraci více studií do přehledového teoretického celku.

Postup tematické analýzy se dle Hendela (2016) realizuje dle těchto šesti kroků, které z části připomínají postupy zakotvené teorie (zejména axiálního kódování):

1. **Fáze seznámení s daty.** Jedná se zejména o seznámení s daty z předchozího výzkumu.
2. **Generování počátečních kódů.** Přepisy dat jsou již okódované, navíc je dodržen stejný způsob kódování.
3. **Vyhledávání témat.** Na základě kódů jsou již pojmenovaná témata jak v předchozím, tak v současném výzkumu.
4. **Propracování témat a jejich revize.** V tomto kroku porovnávám podstatu témat z obou výzkumů a hledám odlišnosti a podobnosti. Nálezy ověřuji s obsahem přepisu.
5. **Vymezení a pojmenování témat.** Na základě zjištění z předchozího kroku formuluji nová

témata a tematické okruhy či upravuji stávající. Zjištění dále formuluji do teoretického celku.

6. Příprava zprávy

Přestože výsledkem analýzy je určitý koncept, či profil streamera a streamerky, jedná se stále o čistě kvalitativní koncepty a nelze je s příslušnou jistotou zobecňovat na celkovou populaci.

8 Etická stránka výzkumu

V úvodu rozhovoru byly respondentky srozuměny s účelem výzkumu a jeho cílem, následovalo seznámení s právy účastníka výzkumu. Každá respondentka prohlásila, že se výzkumu účastní dobrovolně s vědomím, že může spolupráci kdykoliv ukončit či neudělit souhlas s použitím již získaných dat.

Následovalo seznámení respondentů se způsobem nakládání s daty a uchování dat během výzkumu, včetně anonymizace.

Respondentky byly dále seznámeny s možnými riziky výzkumu, které se týkaly především potenciálního sdílení nepříjemné zkušenosti (například zkušenost s obtěžováním). Respondentky samy určovaly, o jakých tématech a do jaké hloubky je pro ně příjemné se o dané informace podělit. Pokud by byla potřeba, byla přislíbena psychologická podpora a případně krizová intervence. Během žádného rozhovoru ke zmíněnému riziku nedošlo.

Struktura informovaného souhlasu je přiložena jako příloha číslo 3.

9 Deskripce dat

V této kapitole představuji informace z interview, nejprve ve formě ukázky analýzy dat a následně v deskripci subjektivních zkušeností jednotlivých respondentek. Jejich zkušenosti jsou zpracovány ve formě jednotlivých případů a strukturovány dle témat, která vzešla z analýzy. Závěrem této kapitoly je souhrnná analýza jednotlivých případů, která usiluje o pozvednutí zkušeností streamerek na teoretičtější rovinu.

Před částí pojednávající o jednotlivých případech je část věnovaná sebereflexi výzkumníka, která usiluje o reflexi předporozumění a očekávání výzkumníka v souvislosti s výzkumným tématem. Sebereflexe posiluje objektivitu výzkumných tvrzení.

9.1 Ukázka z analýzy dat

Na levé straně jsou uvedeny výzkumné poznámky a klíčová sdělení. Na pravé straně jsou uvedena vznikající témata.

<p>Je to něco co je Pro ní přirozené, našla se v tom.</p> <p>Zavedení pravidel pro Komunitu.</p> <p>Potřeba se silně vymezit vůči zmíněným streamerkám. Rázné</p>	<p>Co bylo to rozhodující, že jste se <u>streamování začala naplno věnovat?</u> <u>Mě hodně baví, jsem spíš taková komunikativní. Jsem ukecaná a většinou bych řekla bavič ve společnosti. Takže mi to přišlo takový přirozený. Naučila jsem se mluvit k chatu a nepřipadat si jako úplněj autista i když tě tak doma berou, že tady řvu u počítače. Takový to, žeš to zkusil a přišlo ti strašně super, že tam jsou, i když tam jsou ty lidi co tě hejtí nebo ti přijde troll do chatu a napiše ti první větu něco hmušnýho. Ale přijde mi, že už teď ty kluci jsou na ty holky míň hrozný jak oni změnili ty pravidla. Holky co streamovaly kolem mě tak měly výstřih a já jsem si říkala, že taková nejsem a chtěla jsem ukázat, že holky takový nejsou. V životě jsem neměla na streamu tílko, takové to jdem se ukázat. Styděla jsem se, že takhle mají kluci vnímat holky co hrajou hry a snažila jsem se ukázat, že to tak není, že nejsme jen <u>attention whores.</u></u></p>	<p>Bavič</p> <p>Komunita</p> <p>Pravidla</p> <p>Vymezení</p> <p>Stud</p> <p>Pohrdání</p>
<p>Nepoměr soukromí. Neustálé sledování.</p>	<p>Jaký to byl pro Vás pocit když jste začala <u>streamovat?</u> <u>Vzpomenete si na Vaše první vysílání? To první bylo pro mě moc lidí, nečekalo jsem to. Bylo jich tam asi kolem 80, to bylo tenkrát strašně moc. Bylo to ještě o něčem jiným, celkově diváků bylo málo. Takže s tím počtem jsem byla hodně nervózní. Neznáš ten pocit, že ty nikoho nevidíš, ale oni vidí tebe.</u></p>	<p>Překvapení</p> <p><u>Big Brother</u></p>

Obrázek 4.: Ukázka tvorby poznámek a témat 1

<p>Předávání, podpora diváků</p> <p>Bezpečné místo</p>	<p>V čem vidíte smysl <u>live-streamingu</u>? <i>Asi nevím, předávat lidem dobrou energii. Řešit s lidma to, že třeba představ si situaci, někoho, kdo nemá kamarády, ve škole je šikanovaný a dojde domů, <u>otyře Twitch a najde tam někoho kdo mu tu náladu zlepší. Takže ať už možná v informovanosti, v možnosti vidět hosty na různých kanálech, které znáš třeba z her a takové věci. Za chvílku uvidíme kam ten Twitch půjde dál, ale pro mě osobně to je asi to, že <u>zlepšit jak sobě tak někomu den.</u></u></i></p>	<p>Komunita</p> <p>Smysl</p>
<p>Závislost na statistikách – daří se mi, užívá mě to?</p> <p>Není to jen o číslech, Je to o lidech.</p>	<p>Naplňuje Vás <u>streamování</u>? <i>Jo, ono je to takové, že <u>kdyby mi tam chodilo těch 300 lidí pravidelně tak mě to naplňuje sakra moc. Ale takhle je to, buďto máš radost, že ti stoupá průměrné číslo diváků, a nebo jsi smutný protože ti padá. Takže je to takové jednou jsi dole jednou jsi nahoře. Miluju to, mám to ráda, ale říkám, hodně to může člověka ovlivnit v tomhle, že si říká, hmm už ke mě nechodí, měl bych přestat a takové věci. Je to... pak je člověk prakticky závislý na těch divácích aby byl <u>spokojený. Ale stačí když jich je tam málo a komunikují. Aby vymysleli témata aby bylo se o čem bavit.</u></u></i></p>	<p>Statistiky</p> <p>Komunita</p> <p>Spokojenost</p>

Obrázek 5.: Ukázka tvorby poznámek a témat 2

- | |
|--|
| <p>14. Odolnost (4.186, 5.170)
 15. Nepochopení (6.200)
 16. Něco jsem dokázala (5.180, 5.192)
 17. ...
 20. Závazek (12.557, 13.664)
 21. Podpora (13.600)
 22. ...</p> |
|--|

Obrázek 6.: Ukázka z chronologického seznamu témat

<u>Předsudky a obtěžování</u> neprůstřelná vesta hejt odolnost titty <u>streamers</u>
<u>Komunita</u> podpora sociální vztahy otevřenost psychické problémy

Obrázek 7.: Ukázka z hierarchického seznamu témat

9.2 Sebereflexe výzkumníka

Na začátku analýzy je důležité reflektovat svá očekávání, předporozumění a další fenomény, které by mohly zkreslit zacházení s daty. Pro svou sebereflexi jsem využil techniku Prázdna židle, která je doporučen v textu Čtyř přístupů k analýze textu. Kořeny této techniky leží v gestalt psychologii. Sebereflexe zvyšuje validitu výzkumného procesu tím, že výzkumník dle hermeneutiky uzávorkuje své zkušenosti.

Hraní digitálních her je jedna z mých zálib. Přestože jsem si vědom rizik, které hraní her obnáší, mám tendenci v nich vidět tu světlejší stránku. Zdroj zábavy, způsob odpočinku a odreagování, ale také zdroj inspirace a okouzlení prožívaným příběhem a osudem jeho protagonisty. Z těchto důvodů mám tendenci hry obhajovat a při popisování herní tematiky je důležité, abych si této skutečnosti byl vědom a přistupoval k ní objektivně.

Volba tématu je pro mě pomyslným dokončením tématu, které jsem otevřel v bakalářské práci a které považuji za “svoje” vzhledem k tomu, že se mu v České republice mnoho výzkumníků nevěnuje. Vnímaný potenciál pro spojení svého jména s tímto fenoménem je lákavý, ale také je to důvod navíc, proč k analýze přistupovat rozvážně s uzávorkováním témat, která se vynořila při výzkumu v bakalářské práci a vnímat problematiku streamerek takovou, jaká skutečně je. Nesnažit se ji vměstnat do připravených ohrádek.

Studie I

9.3 Jednotlivé případy

Po představení částí procesu analýzy dat nyní představuji zkušenost streamerek s jejich profesí a s hraním digitálních her. Po stručném úvodu je respondentčina zkušenost popisována na základě témat, která se během analýzy vynořila.

Pro vyzdvižení těchto konkrétních témat byla důležitá jejich četnost, ale také obsahová bohatost a jejich vztah k cílům výzkumu a výzkumným otázkám.

9.3.1 Jane

Jane je 21letá streamerka, která se své tvorbě na platformě Twitch věnuje již rok a půl. Preferuje příběhové hry, například Wolf Among us, ale ráda si zahraje i RPG a další žánry. Její tvorbě napomohla pandemie COVID-19, *“Předtím to nebylo vůbec pravidelný. Streamovala jsem tak dvakrát týdně. Pořádně jsem se do toho obula v březnu, jak vypukla korona.”* Vysílá každý den, většinou v odpoledních hodinách. Významně její tvorbě napomohla její divácká komunita, která se jí složila na vlastní herní počítač. Do té doby vysílala z bratrova počítače. A právě u jejího bratra začíná Janeina streamerská dráha.

Přátelské postrčení

„Vlastně to celé začalo tak, že brácha někam odjel a já jsem měla zrovna rozehraný Resident Evil a jeho hrozně zajímal můj průchod, a tak říkal hele streamuj mi to. Tak jsem mu to streamovala a přišli nějací další lidi. A potom když jsem to dohrála, tak brácha říkal, hele zstreamuj i tohle. Takže jsem streamovala pro něj a začali častěji chodit lidi. A vlastně ty moje začátky, ten první půlrok, co jsem streamovala, tak to chodilo tak, že jsem chodila k bráchovi do pokoje a on vždycky šel do mého pokoje na tu dobu streamu a tam čekal, což mi přijde úplně šílený.” Popsané fungování není dlouhodobě ideální a diváci nakonec přesvědčili Jane, že se jí přes donate goal složí na nový počítač. Za sedm dní bylo splněno. Na samém počátku však stálo ponouknutí jejího bratra.

Komunita

Podle Jane je streamování především o lidech. *„Vždycky chceš mít lidi, kteří tě mají rádi. Mám lidi, na který se můžu obrátit, a vím, že se zajímají a že mě fakt mají rádi.”* Vyzdvihuje sociální oporu a přijetí, které divácká komunita svým členům včetně streamerky poskytuje. Osobně považuje diváckou komunitu za jeden z největších přínosů live streamingu. *„Nemůže být nic lepšího než lidi, kteří tě takhle vnímají a mají tě rádi. Zjistíš, že existují lidi, kteří tě prostě podpořej a mají tě rádi takového, jaký jsi, protože na tom streamu musíš být sám sebou. Já jsem za ty vztahy hrozně ráda, podporujeme se navzájem.”* Svou roli streamerky Jane popisuje jako *“internetová kamarádka”*,

díky streamingu si našla řadu nových přátelských vztahů, stejně tak jako členové její komunity. K přátelským vztahům se pojí téma přijetí, zejména přijetí člověka takového, jaký je, které je pro Jane významným aspektem vztahu s její komunitou.

Divácká komunita je na jednu stranu zdrojem opory, přijetí a nových přátelských vztahů, ale také zdrojem stresu spojeného s tvorbou obsahu vysílání. „...co na to lidi řeknou, co mám hrát, bude je to bavit, co když jsem řekla něco špatného.”. Zdrojem stresu je navíc už samotné vystupování na internetu, kdy je snadné výrok či výstřih z video záznamu vytrhnout z kontextu a použít proti streamerce.

Objevuje se také téma závazku vůči komunitě, který je spojený s vděkem za podporu (emoční a finanční), která však také může vytvářet pocit dluhu navíc spojeného s tlakem, že nemůže streamerskou dráhu ukončit. Tento pocit se může promítnout i do neochoty vzít si na delší dobu pauzu od vysílání. „Když jsem viděla, jak mě lidi hypují a podporují, tak mě by to přišlo blbý i přestat. Prostě, že pro mě udělali tolik a já jim tolik dlužím. Nemůžu přestat. I kdybych třeba chtěla, tak by mi to přišlo vevnitř prostě takovej podraz. Ale oni to tak neberou.”

Předsudky a obtěžování

S diváky je kromě největších výhod také spojena největší nevýhoda, kterou Jane vnímá, a tou jsou nevhodné a nenávistné komentáře a zprávy. Jsou to reakce, jejichž motivaci Jane nechápe, ale umí se s nimi vypořádat. „Jakmile začneš vystupovat na internetu, tak musíš nasadit neprůstřelnou vestu. Bez ní se neobejdeš. Jakmile ji nemáš, tak tě to prostě položí. Trvá to, než si vytvoříš komunitu, najdeš lidi, se kterými si vyhovujete. A do té doby se jenom brodíš těma lidma, se kterými nechceš být.” S nárůstem sebevědomí je pro Jane snazší asertivně se vymezit nebo se jim zasmát, předtím jí podobné reakce víc zraňovaly. Nasazení pomyslné „neprůstřelné vesty” považuje Jane za jeden z přínosů live streamingu. Stala se odolnější, sebevědomější.

Na streamerky celkově je podle Jane nahlíženo v negativním světle „...holky, který se vystavují za prachy”. Kromě streamerek, které pro růst svého kanálu skutečně využívají zmíněné praktiky, se na obrazu streamerek podílí předsudky, holky přece videohry nehrají. Jane popisuje zkušenost, že jí diváci psali, že je jedna z mála “normálních”, která hraje hry. Ona sama doplňuje, že jí to tak nepřijde a streamerek, které hrají hry, je víc, převládající názor je však opačný.

Předsudky ohledně streamerek ztěžují vysvětlování, čím se streamerka živí a o čem live streaming je. „Když jsem tátovi říkala, že streamuju, tak hned otázka byla, ale nenosiš tam nějaký výstřihy, ne? Ale i když to řekneš někomu neznalému, tak to vidí takhle, podle mě, že to holky nedělají, že by je to bavilo, ale že za to jsou prachy.”

Časová náročnost

Streamování vyžaduje značnou investici času a energie, zvláště když streamerka vysílá odpoledne a má převrácený pracovní režim oproti jiným profesím. Jane má vyhrazené víkendy pro trávení času s přítelem a většinou nestreamuje. Přítel její tvorbu od začátku podporuje a sestavoval její počítač.

Jane popisuje také množství času, kterou streamerka věnuje nastavování grafiky a rozhraní, propagace na sociálních sítích a dalších činností spojených se streamem. Například komunikace s diváky a odpovídání na zasláné zprávy. *„Snažíš se přizpůsobit vše okolo, aby to sedělo se streamem. Když jsme měla někam jít, tak jsem si to dala co nejdřív, abych pak mohla streamovat odpoledne a takhle.“*

Smysl

Smysl své profese Jane vnímá ve vztahu s diváckou komunitou. *„Dokázala bych si představit, že bych to dělala, i kdyby to nebylo placené, ale jsem za to vděčná.“* Přes streamování našla řadu přátelských podporujících vztahů, ale nebylo to to jediné, co díky streamování našla, streamování pomohlo nalézt zcela nový zájem - grafickou tvorbu.

Jane je na svůj kanál a grafickou tvorbu velmi pyšná. *„Jsem na sebe fakt pyšná, že jsem něco takového zvládla, já o tom mluvím jako o nějakém mrakodrapu nebo katedrále. Ale je za tím hromada práce, ono se to nezdá.“* Mimo objev nového zájmu přinesl live streaming Jane pocit smyslu a víry ve vlastní úsilí. *„Že si člověk věří, jde za tím, co mu dává smysl, a třeba i se za to nestydí.“*

Díky podpoře diváků Jane odešla z práce, ve které nebyla šťastná, bála se tohoto kroku a uvádí, že hlavně díky podpoře komunity se odhodlala k finálnímu kroku. *„Nevím, co se mnou teď bude, hledám práci a nevím, jestli ji chci najít.“*

Nový směr

Grafické rozhraní (bannery, design tlačítek, náhledy scén...) si Jane vytvářela sama a zjistila, že ji baví grafická tvorba a to natolik, že by se jí ráda věnovala i v budoucnu, třeba i profesně. *“Bez streamu bych to asi nezjistila.”* Zvažovala, že by výplatu z bývalé práce investovala do grafického kurzu, diváci ji však překvapili a potají se jí na kurz složili, celou akci inicioval jeden z moderátorů. *„Chápeš, že nějaký člověk ti to tak hrozně přeje, že obepíše lidi, kteří choděj na stream. Ani jsem si nedělala nějaký donate goal. Říkal, že mi to strašně přeje. Tak jsem ještě dneska obepisovala všechny, že jim strašně děkuju. Přijde mi to úplně neskutečný.“*

Koníček

Svou streamerskou dráhu Jane popisuje jako zábavnou práci. Je to pro ni koníček, kterým si vydělává, a navíc to někoho baví. „*To je jako kdyby si hrál fotbal a někdo přišel, že ho baví, jak ty hraješ fotbal, to je hustý.*” Ohledně finanční odměny má ze streamování smíšené pocity. Na jednu stranu je za ní vděčná a na druhou stranu si klade otázku: „*...vždycky cítím takové to proč já? Jiná si to zaslouží víc... proč byste to dávali mně. Hlavně ať máš ty. Bojím se, aby ty lidi měli, když takhle rozdávají. Já se cítím, ne že bych se cítila nepříjemně, ale nevím... bojím se, aby měli oni, i když to je kravina a připadám si divně, že proč zrovna mě si vybrali.*”

Jane a digitální hry

Digitální hry Jane hraje již od mala. Vyrůstala se dvěma bratry a oba dva jsou hráči. Svou první hru hrála na bratrově počítači zhruba v sedmi letech. Uvádí, že jen co se naučila číst, tak začala hrát. Za svůj nejoblíbenější žánr považuje příběhové hry, dále ráda hraje RPG, hry s otevřeným světem a další, zmiňuje například Far Cry a Resident Evil. Za svou srdcovou hru považuje herní sérii Zaklínač. Multiplayer hrám se moc nevěnovala. To považuje i za důvod, proč měla u začátku live streamingu méně nepříjemných reakcí.

Jak jí, tak bratry ve hraní podporoval otec, který koupil playstation a hry. „*Takže já jsem vyrůstala v herním prostředí.*” Jane uvádí, že otec hrál Grand Theft Auto a celkově se zajímá o hry a herní kulturu. Odebírá herní katalogy a sleduje, co se v herním světě děje. Mnozí hráči s nástupem “dospělého života” spojeného s mnoha povinnostmi kvůli časovým možnostem od svého koníčku upouštějí, ale snaží se s ním zůstat částečně v kontaktu (sváteční hraní, sledování streamů, youtube videí...).

Na otázku, co jí hraní přináší, Jane odpovídá, že únik. „*Únik, asi to zní možná depresivně, ale chápeš, člověk má své problémy, své věci, co si má vyřešit, ale raděj si zapne hru a nic neřeší.*” Raději si zahraje, než že by se podívala na film. Do hry se hlouběji ponoří a vžije a požitek z ní je pro ni mnohem větší než z filmu. „*Mě se navíc líbí, když máš volbu v tý hře, jako třeba v Zaklínači, chápeš. V těch hrách, kde máš na výběr. Do toho se vžiješ ještě dvakrát víc, navíc když mají dopad na děj hry.*” Při výběru rozhodnutí se řídí podle svých hodnot. Dalším přínosem her jsou pro Jane nové vztahy. „*A navíc potkáš fajn lidi, kdyby nebylo her, tak nepotkám svého přítele. Jsme spolu už skoro 6 let a potkali jsme se kvůli Left for dead, že jsem hledala někoho, kdo si se mnou zahraje.*”

Jako hráčka se Jane setkává s řadou předsudků. Některé se vážou k samotnému hraní digitálních her, jiné jsou spojeny s příslušností k ženskému pohlaví. *„Každé chce, když máš stres a nervy, tak lusknout prsty a být na louce plný motýlků a sbírat tam kytičky, víš co, kdo by to nechtěl. Ale ty lidi to neberou takhle a jsi za podivína. Jsou to pro mě dvířka, abych se cítila líp.”* Popisuje zkušenost, že když zmíní svůj koníček, je považována za podivínku, za někoho, kdo celý svůj život “utápí” v digitálním světě. Je možné, že všeobecně rozšířené stereotypy o hráčích videoher jsou u žen umocněny. *„Není to furt takový, že by to bylo safe to říkat. Lidi na to nejsou zvyklí, že by holky hrály hry.”* U multiplayer her Jane popisuje nepříjemné zkušenosti s voice chatem (možnost hry, kdy hráči nemusí psát zprávy, ale mohou se spojit hlasově přímo prostřednictvím hry). *„Jakmile tam máš voice chat, tak je to hustý. To hned za tebou běhají a: “pojd’ ke mně domů” a takhle a vyfotíš se mi ve spodním prádle a takové kecy. Jakmile třeba do chatu napíšeš, že jsi holka, tak hned přidáš si mě, můžu ti koupit skin a takový. Furt to není všední a ty kluci jsou z toho úplně vyřízený. Občas je to vtipný, ale setkala jsem se s nadávkama, že jsem neschopná a podobně. Určitě tam byli nějaký, že holky mají být v kuchyni a tyhle kecy, proč hraješ hry, vždyť je to pro kluky a takhle.”*

9.3.2 Mary

Mary je 22 let a live streamingu se na Twitchi věnuje jeden a půl roku. Začínala na streamování hororových her a později přidala další hry ze žánrů RPG, multiplayer a další. Snaží se svůj kanál neustále rozvíjet. V poslední době vzhledem k tomu, že zjistila ve své komunitě větší počet dětí a mladistvých, snaží se omezit vulgarismy a celkově při vysílání nastavila mírnou cenzuru a edukační formu. Například u série Assassins creed, kterou v době rozhovoru procházela, se snažila hlouběji zabruslit do historických reálií a souvislostí. Dalším prvkem edukace bylo e-bezpečí, vzhledem k tendenci dětských diváků sdílet osobní informace.

Přátelské postrčení

Mery původně streamovala hororové hry pro své kamarády, uvádí, že je to bavilo a jí to přišlo zajímavé. Bývalý přítel si všiml, že je u vysílání přirozená, baví ji to a nadhodil, že by se tomu mohla věnovat víc třeba na Twitchi. *„A tak jsem se rozhodla, že do toho půjdu.”* Další motivační popud bylo sledování streamu její kamarádky. *“Bylo to takové tyjo, když to zvládne, tak se tomu můžu taky věnovat, a bylo to takové to hlavní jo, pojd’me do toho.* Mary popisuje, že měla na začátku své dráhy štěstí. U free to play hry Paladins si vytvořila diváckou komunitu a její stream sdílel v té době větší streamer, což k ní přivedlo nové diváky. *„Lidi mi tam začali chodit a začalo to být lepší. Měla jsem štěstí, kdybych nedostala toho hosta, tak bych přišla o dost super kamarádů, ale také o lidi, kteří mě sponzorovali.”*

Komunita

Svou diváckou komunitu vnímá Mary jako společnost skvělých kamarádů a spoluhráčů. Nalezla někoho, s kým si má co říct. Je to pro ni místo, kde si zlepší náladu, pobaví se. Zajímá se o své diváky a snaží se s nimi povídat a prolomit ledy. *„Začátek streamu bylo vykrouknutí z komfortní zóny a vůbec toho nelituji.“*

Komunita je pro ni něco, co činí streamování jedinečným, něco, co by jinde nejspíš nezažila. *„Kdybych pracovala někde jinde, tak si nemyslím, že bych potkala tolik lidí co tady.“* navíc je mezi diváky řada lidí se stejnými zájmy v oblasti *cosplay* a *anime*.

Předsudky a obtěžování

Mary se během streamování a hraní nesetkala jen s přijetím, ale také s nevhodnými komentáři, nadávkami a předsudky. Tento jev považuje za jednu z velkých nevýhod live streamingu. *„Taková ta fakt nevýhoda je to psaní těch ošklivých komentářů a není to jen na Instagramu, není to jen na Twitchi, je to hodně i na jiných platformách. Hromada komentářů, že si chtějí zasouložit, že to je bráchova výbava, že holky za počítače nepatří, ať jim jdu udělat sendvič... To se stává i ve hrách - ozve se holka - že jsem nějaké 13leté ruské děcko, nebo že jsem holka a měla bych jít vařit do kuchyně. A když se hra povede, tak dostanu žádost o přátelství, abych si s nimi ještě hrála.“* S podobným chováním se streamerka nepotkává jen při živém vysílání. Mary popisuje, že jejímu moderátorovi někdo psal s otázkou, zda by sehnal její spodní prádlo. Setkává se však i s nevhodnými komentáři během vysílání, *„však vy holky to máte lehčí“*, *“však vy jenom ukážete prsa a máte to tam”*.

Mezi jedny z výhod, které Mary vnímá se svou profesí, jsou herní akce, různá mistrovství a další. Pojí se s nimi však i nepříjemná zkušenost. *„Ale setkala jsem se už i s obtěžováním na veřejných akcích. Ne že bych si o to nějak žádala, měla jsem mikinu a i tak za mnou kluci chodili a osahávali. To pak vyústilo k tomu, že jsem kolem sebe měla partičku lidí, kteří na mě trochu dávali pozor.“*

Mary dále popisuje kompilace sestříhaných momentů z vysílání, které jsou nahrávány na YouTube a podporují tak předsudky ohledně toho, že holky neumí hrát hry a svou sledovanost zvyšují lascivním chováním a prezentováním sebe sama. *„U kluků je tam většinou nějaký fail ve hře. U holek je odshot (výstřihy ze streamu) ze hry málokdy. Někdy jsou to faily, ta holka se fakt jen pro něco sklání, nechce, aby to tak vypadalo, ale někdo to z toho 8hodinového streamu vystřihne. Pak tu holku nazývají a vznikají tak předsudky.“*

V této souvislosti Mary zmiňuje, že sama zkoušela pro rozvoj kanálu různé svůdné narážky, tanečky a podobně, ale upustila od toho. *„Sama jsem se za sebe cítila trapně a nepřišlo mi to ok. Přišlo mi také, že to ty lidi odrazovalo.“* Ke změně došlo i v souvislosti s obdržením partnerského statutu.

Tématem, které do této kategorie spadá velmi okrajově, je téma konkurence. Uvádí se, že vztahy mezi streamerkami jsou vyhocenější než mezi streamery. Mary vzpomíná, že na začátku své dráhy měla podobnou tvorbu jako jiná streamerka a kvůli tomu mezi nimi vznikl spor. Mary z toho nebylo dobře, nepomohli tomu ani diváci druhé streamerky, kteří navštěvovali její chat a nadávali jí.

Posledním tématem, které Mary zmínila v souvislosti s obtěžováním a nevhodným obsahem, je nerovnost v prosazování pravidel platformy. *„Nezabanují streamerku za to, že ukázala prso, a někdo jiný dostane ban za to, že se někde ukáže náhodou nějaký kreslený pohlavní orgán. Tohle mi vadí. Když už teda banovat, tak ať je v tom řád.“* Včetně rozpoznávání nevhodného obsahu a posouzení administrátory hraje skrytou roli také výdělečný potenciál streamerky/streamera.

Časová náročnost

Streamování patří mezi časově náročné činnosti. Mary streamuje kolem sedmi až osmi hodin. Bydlí u rodičů a snaží se svůj čas a energii rozdělit mezi stream, čas s rodinou a svůj volný čas. Vyhradila si v týdnu dva dny bez streamu. *„Rozdělit čas mezi stream a to, co dělám offstream, a to, co najednou dělám i s rodinou, zabírá tak velké množství času, že se to snažím dělat o offday. Je to dost vysilující.“*

Od té doby, co se věnuje streamu na plný úvazek, je situace, dle jejích slov, ideální. Čas si organizuje podle sebe. Pokud nevysílá, věnuje se komunitě a zbývá jí volný čas. Než se začala věnovat streamování naplno, pracovala jako prodavačka, ale zvládat časově a energeticky práci a streamování bylo velmi vysilující i vzhledem k tomu, že studovala vysokou školu, kterou po dvou semestrech ukončila. V souvislosti s časovou náročností Mary zmiňuje rozpad svého partnerského vztahu. *„Já jsem partnera měla a kvůli tomu, že jsem začala streamovat, tak jsem se s ním musela rozejít. Nestíhala jsem to. Nelíbilo se mu, že stream stavím před něj, že jsem na telefonu, i když jsem tam něco zařizovala, ať už třeba spolupráci nebo nějaké rozhovory - třeba podcast. Moc to nechápal, byl o dost starší (10 let) ... dohodil jsem ti to a zničilo nám to vztah. Nevím, jak to mají ostatní, ale je to náročné. Snažím co nejvíc věci skloubit dohromady.“*

Smysl

Mary vidí smysl live streamingu v rozveselení a bavení, ale také pomoci těm, kteří to potřebují. Snaží se, aby se lidé na streamu cítili dobře. *„Čím je ta komunita větší a čím víc si s ní povídá (což u velkých streamů už moc nejde), tak mi to přijde takové sblížení s tou komunitou, že ten divák pak přijde, protože má pocit, že už někam zapadne, že už si mají se streamerem co říct, jen je občas problém napsat první.“*

Psychické obtíže a sebeláska

Zlepšení své psychické kondice a životní spokojenosti. *„Před streamem bylo pro mě takové depresivnější období, byla jsem uzavřená a stažená, ven jsem chodila jen večer, abych nepotkala lidi. Takový chodící člověk bez duše.“* Úzce ho vnímá ve spojení se vztahy s komunitou a pracovní spokojeností.

Velmi významným prvkem divácké komunity bylo pro Mary přijetí, které posílilo její sebevědomí a sebelásku. *„Dřív jsem hodně brečela, byla jsem hodně emočně nestálá a od té doby, co streamuju a přineslo mi to takové první štěstí do života, tak se mi to hodně zlepšilo. Jak jsem začínala, tak jsem byla taková ta šedá myška, i když jsem občas vyčnívala stylem oblékání a lidi mě kvůli tomu moc neměli rád. A postupně na streamu jsem byla schopná projevat, kdo vlastně jsem. Cítím se víc sama sebou a nepřijde mi, že bych měla tolik psychických problémů, které jsem měla dřív.“* Pocit přijetí a nalezení svého místa považuje Mary za důležitý i u diváků.

Splněný sen

Povolání streamerky vnímá Mary jako normální práci, ale i jako formu oddechu. *„Záleží i na tom, jaká hra se hraje. Multiplayer vnímám víc jako práci, single spíš jako oddech.“* Popisuje, že pro ni její kariéra hodně znamená a snaží se příležitosti, kterou má, naplno využít. *„Když vím, že to nebudu dělat věčně, tak se o to víc snažím tomu teď dát všechno, nechci litovat ani jediného dne, kdy jsem streamovala.“* Finanční podporu od diváků vnímá jako zvláštní, ale velmi příjemný pocit. *„Je to takové šokující pro mě, stále takové zvláštní. Když jsem vybírala na mikrofon, tak přišel můj největší donate 3000 Kč a já jsem odpadla a rozbrečela se, byla to neskutečná podpora.“*

Pro Mary je streamování v podstatě splněný sen. *„Vždy jsem chtěla dělat člověka, co hraje hry a dělá recenzi nebo tester.“*

Mary a digitální hry

K digitálním hrám se Mary dostala kolem šesti let a zamilovala se do nich, hlavně díky otci, jedna z jejích prvních her byla kultovní Doom a postupně zaměřila ke strategiím jako je Age of Empires. Poté ve věku kolem patnácti let se se začátkem live streamingu dostala k League of Legends a dalším multiplayerovým hrám.

„Ale celá rodina hraje, máma hrála, ségra hraje, teď mám mladší ségru, které je 15, táta hrál. Ale nejmíc nabouchané dělo mám já. Takže většinou kdo přijde, tak si zahraje třeba nověj Doom Eternal. Jako jde vidět, že už to není jak dřív, že mě učil, teď spíš já učím jeho.”

Hry jí přinášejí odreagování a únik z reality, připouští, že na to lze nahlížet i jako na negativum. Mimo to jsou pro ni hry spojené s posunem sebe sama. *„Dávají mi směr, už jako malá jsem říkala ty jo být jako Lara a tehdy mě to dovedlo i k tomu, že jsem začala posilovat a cvičit. Abych se k ní víc přiblížila. Abych byla lepší verzi sama sebe, i na streamu jsem pak chtěla vypadat dobře, takže to je hodně vidět.”* Mimo to jsou pro ni hry zdrojem postav pro cosplay tvorbu.

9.3.3 Elizabeth

Elizabeth streamuje přes tři roky, preferuje příběhové hry, RPG a tituly od nezávislých vývojářů. Za dobu, co streamuje, odehrála už řadu her, uvádí, že už nějaký čas nehraje multiplayer a střílečky. Kromě her je u ní na kanále místo pro rozličné debaty. *„Často se mi stane, že jsou streamy, kdy si jenom povídáme a stává se z toho takový mem.”*

K růstu kanálů nejspíš pomohla i pandemie COVID-19. *„Tento rok se překonaly všechny rekordy, které u mě mohly padnout.”*

Přátelské postrčení

Elizabeth popisuje, že sledovala některé streamery, zejména hry turnajů, ale jinak se na Twitchi nepohybovala. *„Pak přítel jednou prohlásil, dneska zapnu stream a já jsem si úplně řekla ne, já to zapnu dřív a aniž bych měla cokoli, aniž bych měla kameru, já jsem stramovala tyjo přes telefon, úplně mikrofon jak v akváriu a nic, počítač chudák a v ten den jsem poprvé zapnula stream, no.”* Co začalo jako “hec” se nakonec proměnilo v oblíbený koníček. Elizabeth uvádí, že si od toho nic neslibovala a ani v současné době od toho víc nečeká. *„Stejně at’ už dojdu ze školy, udělám si věci, tak stejně zapnu počítač a sednu si k tomu, takže budu hrát sama nebo s někým.”*

Jako první hru streamovala Euro Truck Simulator, což příchozí diváky překvapilo. *“Se ptali, holka a streamuje a hraje takovou hru, a to jako byl asi můj úplně první stream. Když jsem měla svůj třetí*

stream, tak jsem dostala hosta od K.” Větší streamerka sdílela její vysílání, a to Elizabeth velmi namotivovalo. *„Nováčkovi tam naráz přijde přes 300 lidí tak to úplně, ježiš, to jsem nemohla večer spát.”* Host od jiné streamerky je sám o sobě významné gesto, vzhledem k tomu, že je mezi streamerkami “ostřejší” přístup ke konkurenci.

Komunita

Elizabeth svou komunitu považuje za druhý domov. *„Potkáš určité lidi, se kterými si můžeš psát i osobně, že se jim můžeš svěřit a takové věci.”* Celkově vnímá live streaming jako navazování vztahů. Komunita na Elizabethině streamu si prošla velmi smutnou událostí, kterou byla sebevražda jednoho z jejích členů. *„No, to když mi tam chodil člověk, úplně když jsem začala streamovat, už od začátku a i teďka se mi o tom blbě mluví. A jednoho dne nám napsal, že jede pryč do zahraničí. Ráno ho našli oběšeného. Potom byl i smuteční stream a to jako člověka dostane. Aniž by toho člověka někdy... ale už podle toho, jak se k tobě chová a jak ti píše do chatu, tak poznáš, jaký ten člověk je... a tohle byl hodný člověk, mladý. Máme pro něho i příkaz v chatu. Zvládli jsme to, ale bylo to bolestivé, hlavně pro ty lidi, kteří si s ním psali a chodili tam s ním.”*

Komunita není pouze o sledování hry, je o vztazích, sounáležitosti a přátelství.

Předsudky a obtěžování

Také Elizabeth se během své streamerské a hráčské dráhy setkává s předsudky, nadávkami a obtěžováním. *„Je to Twitch a i když tam můžeš být jako jeptiška, tak stejně se najde někdo, kdo ti začne nadávat. Nejhorší je začít se s takovýma lidma slušně bavit, protože jsou to fakt trollové.”* Tento jev považuje za jednu z nevýhod live streamingu. Popisuje, že se postupně vůči podobným reakcím “otuzila”.

Elizabeth byla překvapená, když jí diváci psali, že je jedna z mála, která vysílá bez výstřihu. Vůči streamerkám, které toho využívají, se Elizabeth důrazně vymezuje. *„Je takový můj znak, znak mého streamu, že nechci a nechtěla a nesháním takové ty typické streamerky, které prostě si to pletou asi s jinou stránkou. V kratáškách samozřejmě... Nemusela jsem ukazovat zadek, abych se někam dostala.”*

Časová náročnost

Když se streamováním začínala, vysílala po návratu ze školy až 12 hodin. Popisuje, že takové tempo bylo opravdu náročné. Po roce si dala neplánovanou pauzu, kvůli počítači. Po návratu na scénu se zařekla, že nebude streamování věnovat tolik času. Bylo pro ni tehdy obtížné časově sladit streamování a další oblasti života. Časovou náročnost vnímá především ve vztahu k pravidelnosti,

kteřá je pro získávání a udržení diváků velmi důležitá. „...jsem se rozhodla, že jestli budu znovu streamovat, tak už tomu nechci dávat tolik času, člověk pak nemohl nic.“

Navíc si streamování vybírá časovou daň v činnostech okolo streamu mimo vysílání, které zahrnují komunikaci s komunitou, nastavování kanálů, přípravu hry a další činnosti.

Smysl

Pro Elizabeth je pocit smysluplnosti úzce spojen s komunitou. „Když vidíš, že je to baví a jsou do toho zažraní. Když řekneš, že jdeš do sprchy, ale ještě tam půl hodiny sedíš a nešel jsi. To je to, co dělá stream dobrý.“ Když její streamy pomáhají zlepšit špatnou náladu. „Předávat lidem dobrou energii, řešit s lidma to, že třeba představ si situaci někoho, kdo nemá kamarády, ve škole je šikanovaný a dojde domů, otevře Twitch a najde tam někoho, kdo mu tu náladu zlepší.“ Je to o emoční podpoře, zájmu.

Komunikace

Elizabeth si povšimla, že je díky streamování komunikativnější a otevřenější. „Jsi zvyklý mluvit s lidma a na lidi jako v tomhle to jde znát, že když člověk stramuje, tak je takový komunikativnější.“ To, že může uvést, že je zvyklá mluvit s lidmi, považují za výhodu při hledání potenciálního zaměstnání.

Koníček

Streamování nevnímá Elizabeth jako práci, ale spíš jako koníček. „Něco, co mě v životě potkalo, co našťástí můžu dělat, ať už pro sebe nebo pro ty lidi.“ Kariéru označuje za silné označení, nemyslí si, že by to někam dotáhla. Streamerská kariéra je pro ni spojená například se zvaným komentováním a vyššími čísly sledovanosti, než kterých v současné době dosahuje.

Obdržení finanční podpory popisuje ve spojení s divným pocitem, že ji někdo téměř neznámý takto podpořil. „Poděkuješ, vždycky. Je to něco, co není samozřejmost. Jakmile dojde nějaká větší částka, tak mu píšu, jestli to nechce zpátky nebo něco.“ Zároveň je s ním spojen vděk a radost. „... z ničeho nic máš peníze a můžeš si vyřešit věci, které potřebuješ, je to jak vyhrát ve sportce.“

Elizabeth a digitální hry

„Když to vezmu, tak asi jelikož mám dva starší bráchy, tak jsem měla tak nějak vždycky přístup na počítač, když jsem si chtěla jako malá zahrát Euro Truck Simulator.“ K digitálním hrám se tedy Elizabeth dostala přes své bratry, obdobně jako řada mladších sourozenců se ke hrám dostane přes staršího sourozence, pokud hraje hry. Uvádí však, že ke hrám celkově, včetně počítače jeho fungování a komponent se dostala až kolem 12 – 13 let. Mezi její oblíbené žánry patří příběhovky, například Detroit: Become Human či The Walking Dead.

Popisuje, že si díky hraní her zlepšila angličtinu, to uvádí jako hlavní přínos. Mezi další patří relax. *„No vypneš u toho, baví tě to. Hlavně já miluju, když si večer uděláš kafe a sedneš si k pc a zapneš si nějakou krátkou příběhovku, která tě úplně vtáhne a vypneš mozek u toho. Chceš prostě jen si zapnout hru chillovat a s nikým nemluvit.“* Zmiňuje, že hraje hry i přes dny, kdy nestreamuje. Čistě pro svou zábavu. Přiznává také, že je to někdy způsob prokrastinace.

Jako další přínos digitálních her popisuje něco, co lidi spojuje, určité společné téma, které se prolíná referencemi, vtipy a dalšími kulturními prvky. Také uvádí, že si díky hrám víc rozumí s muži.

Během hraní her, ale i během vysílání se Elizabeth setkala s předsudky a stereotypy. Zmiňuje však, že ne v takové míře. *„Většinou první, co je napadne, je Lolko nebo Valorant nebo Counter Strike, to jsou podle ... Fall Guys dneska.... všechny tady tyhle hry nebo samozřejmě výstřih.... prostě to je takový stereotyp, který se u mě našťěstí neděje a občas jako... asi se mi ani nestalo, že by někdo říkal, že bych ukazovala kozy, protože se to u mě neděje. Ale Lolko fakt nehraju.“*

9.3.4 Charlotte

Charlotte je 18letá streamerka, pro kterou je na jejím kanále hlavní divácká komunita. Hraje především Valorant, Counter Strike. Začala streamovat v 16 letech, dříve točila vlogy pro kamarádky a streamovala na platformě Musically. Vzpomíná, že když byla malá, chtěla být Youtuberkou. Chtěla se proslavit a v 16 letech se jí naskytla možnost streamovat, za svou první hru na stream vybrala MMORPG Metin, kterou v té době na Twitchi hrálo jen velmi málo žen, což jí pomohlo prorazit.

Přátelské postrčení

Její první stream byl na Twitchi v roce 2019. Hrála Metin s přítelem a napadlo je, že by mohli zapnout stream. Přišlo kolem 20 lidí, což je na první stream velmi vysoké číslo. *„No a nejdřív to bylo jen tak ze srandy, ale pak se to objevilo jako můj koníček, který mě naplňuje.”*

Přítel její tvorbu podporoval, ale časem se vyskytly hádky ohledně množství času, který Charlotte věnovala streamování. *„Pro mě to bylo omezující a v tomto věku jsem si řekla, že bych raději rozvíjela své koníčky než se zabývat vztahy a být omezena v tom, co mě baví.”*

Podobně pro Charlotte dopadl i druhý vztah, který trval většinu její streamerské kariéry. *„Přeci jen ti kluci nebyli v e-sportu a je to takový těžší zvyknout si na to, že ta druhá polovička se věnuje něčemu, na čem musí trávit čas, akorát je těžké si představit z té druhé strany. Někdy je lepší, když je streamerka se streamerem, hráčka s hráčem, ale jsou i výjimky.”*

Komunita

„Pro mě na jednu stranu velká zodpovědnost a na druhou koníček. Na té platformě Twitch se objevují mladší děti, který tam jsou jakoby, ty streameři na ně mají velký vliv přes chování a podobně, a když je většina streamerů toxická u některých her, tak ty děti to pak od nich přeberou.”

Charlotte je na streamu pro své diváky a oni tam jsou pro ni. Dělá jí radost, že může někomu zlepšit náladu a *„předávat pozitivní energii”*. Streamování a její komunita Charlotte natolik naplňuje, že se nakonec rozhodla vzdát brigády, aby se mohla streamování věnovat naplno. *„Jelikož mi přijde, že to má smysl s mojí komunitou a že to lidi baví. Tak jsem si řekla, že zkusím štěstí a půjdu do toho, co nejvíc to jde, na maximum.”*

Předsudky a obtěžování

Za hlavní nevýhodu streamerské profese považuje Charlotte nenávistné komentáře, nevhodné poznámky a další nepříjemné reakce. *„Je tam polovina lidí, co chodí kvůli vzhledu a druhá polovina, která si chodí povídat s holkou, co hraje hry, protože to není úplně běžný nebo se chtějí podívat, jak ta holka hraje nebo co vlastně dělá a podobně, a k té první skupině tak to jsou většinou lidi, kteří přijdou a jako první napíší nějakou úchylnou poznámku a čekají, jestli na to ta holka nějak zareaguje. Vlastně ani nevím, co od toho čekají. Ale většinou se na ty holky nahlíží z pohledu lepších hráčů – ježiš to bude zase otřesný gameplay.”*

Nejčastěji se setkala s narážkami na svou postavu, na tyto narážky většinou odpovídá humorem a sama si ze své postavy umí udělat legraci.

Charlotte je ráda za svou komunitu a za to, že nemusí dělat nic *“toxického”* aby se zviditelnila. *„Kolikrát si člověk dojde na holčičí stream a říká si, co to tam ta holka dělá, kluci se zase předvádějí toxicitou.”* Tvrdí, že na streamování musí být člověk připravený, očekávat, že přijde kritika a nadávky. Měl by zůstat v klidu a nepředvádět se.

Zmiňuje se také o tématu konkurence, které je podle ní u streamerek ostřejší, než mezi streamery. Streamerky jsou na sebe nepříjemné a nevyhledávají spolupráci.

Časová náročnost

Charlotte v týdnu, když navštěvovala prezenčně školu, streamovala čtyři dny v týdnu od čtyř do dvanácti. Snažila se vysílat co nejčastěji a dle toho se i zkracovaly jednotlivé streamy na čtyři až šest hodin. Příležitostně pořádá speciální dvanácti či šestnáctihodinové streamy.

Část výhod spojených se streamováním pro ni spočívá v možnosti organizovat si čas podle svých možností. *„Streamer nemusí mít kdy přesně jak bude streamovat má to daný podle nálady, může streamovat jak v noci, tak ráno, není to nějaká daná směna, kterou máš v normální práci, a za druhé je v pohodlí domova.”*

Časová náročnost souvisí i s tím, že Charlotte tráví větší množství času na sociálních sítích. *„Kontroluju, co je ve světě streamerů, takže jsem stále na telefonu, a když nejsem na telefonu, tak jsem na počítači.”* S tématem časové náročnosti se pojí také téma vztahů, které bylo otevřeno výše.

Smysl

V roce 2019 se Charlotte účastnila herní akce - mistrovství s organizací, se kterou dlouhodobě spolupracuje. Byla to pro ni první podobná akce. *„Tam jsem tak nějak cítila, že si tam připadám jako někdo, že to není už jenom, že chodím furt do školy, studuji a že jsem se v něčem našla.”*

Naplňuje ji, že se lidé na stream vrací a její tvorba je baví. Také jí dělá radost, když divákům její streamy pomáhají odreagovat se a zapomenout na chvíli na své problémy.

Našla něco, v čem se může realizovat, a co jí dodává pocit, že něco dělá dobře. *„Dává mi to ten pocit, že něco dělám dobře, asi že bych to měla rozvíjet, že mi to jde. Že jsem našla něco, v čem jsem svá a dokážu to dělat naplno a možná i dobře, když to ty lidi baví.”*

Sebevědomí a komunikace

Streamování pomohlo Charlotte se sebevědomím. Popisuje se jako velmi sebekritická. *„Dalo mi to trochu sebevědomí, protože jsem strašně sebekritický člověk, sama sobě se nelíbím a nemám ráda svoje výtvory. ale to streamování mě povzbuzuje, že něčím tady jsem.“* Nárůst sebevědomí se váže s podporou a přijetím komunity a pocitem nalezení se, pocitem úspěchu.

Také se díky streamování zvýšila její počítačová gramotnost a komunikační dovednosti. Popisuje, že se naučila lépe navazovat konverzaci a navrhopvat témata. Pomohlo jí to překonat stydlivost.

Splněný sen

Pro Charlotte je práce streamerky, jak uvádí, téměř splněný sen. *„Být streamerkou je skoro splněný sen. Zná mě většinou už teď víc lidí, a to je pro mě takovou skvělej pocit, že když jdu třeba po ulici, tak slyším, to je ta Charlotte, tak mě to potěší a už se objevuji i někde na socsítích i mimo Twitch, tak mě to hřeje u srdce.“*

Charlotte plánuje absolvovat vysokou školu a ráda by si našla uplatnění ve světě digitálních her. Konkrétně v oblasti e-sportu, například manažerka. Zároveň by se chtěla stále věnovat live streamingu a zařídit si doma vlastní studio. Je to práce, která ji baví a umožňuje jí se pohodlně uživit. Dodává také, že není tak stresující jako jiné práce.

Finanční podpory si Charlotte velmi váží a nemá z ní smíšené pocity, přestože je to pro ni, jak uvádí, pokaždé šok. Klade velký důraz na to, aby diváci věděli, že příspěvek je dobrovolný. *„Je to pro mě šok. Takové podpory si nesmírně vážím, protože peníze jsou v této době strašně důležitý a většina lidí jsou materialisti, takže je to takový zvláštní vidět, že někdo dojde na ten stream, jen tak pošle někomu nějaké peníze. Buď chtějí streamera podpořit, aby měl lepší výbavu, nebo se jim líbí ty jeho reakce a občas jsem i slyšela, že jim dělá radost takto někoho podporovat.“*

Charlotte a digitální hry

Charlotte vzpomíná, že hry hrála už jako malá, začala kolem 6-7 let. První hrou byl Minecraft, ke kterému se stále vrací. Hrála také Grand Theft Auto San Andres a řadu dalších her. Od hraní si nakonec dala čtyři roky pauzu a vrátila se k nim při streamování. *„Když jsem byla malá, tak jsem viděla, že bratr hrál videohry a bavilo mě to a chtěla jsem taky hrát, tak jsme se tu hádali, kdo bude kdy na počítači a podobně. Jako malá jsem hrála dost často, pak jsem měla tu pauzu, a pak jsem hrála s přítelem, tak mi došlo, že mi to nějakým způsobem chybí a že mě to baví.“* Uvádí, že tenkrát v bratrovi viděla vzor.

Motivací pro hraní je především zábava, ale také trénink, Charlotte chce ukázat, že holka umí hrát stejně dobře jako kluk. Další prvek motivace se váže ke kompetici. *„Dá se říct, že mě to baví víc jak sporty, a když hraju a soustředím se na tu hru, tak mě baví ten feeling toho, že teď jsme v týmu, musíme se radit, snažit se, kryt si záda, to napětí toho, že je to teď důležité a musíme se snažit.“*

Popisuje, že se během hraní setkala s předsudky ohledně hráček. *„Holky utekly z kuchyně a takové narážky. To zas bude, modelky se snaží hrát hry. Nebo když viděli nějaký starší gameplay vytržený z celé hry, tak vlastně hodnotí podle toho, že jsme holky a jdeme hrát hry. Ale stává se mi, že když se s někým seznamuju a řeknu, že streamuju a hraju hry, tak jsou na to pozitivní ohlasy. Že je to skvělý a nevídaný.“* S tématem rizik digitálních her má Charlotte spojenou agresivitu a vyobrazení násilí ve hrách. Také podle ní záleží na konkrétních hrách, u každé se dle ní najdou pozitiva i negativa.

9.3.5 Lydia

Lydia se live streamingu věnuje pátým rokem. Je to pro ni zdroj zábavy a rozptýlení od starostí. Než se z live streamingu stala její zábavná práce, čelila obavám, zda se do streamování pustit. *„Přišlo mi, že holky vždycky hejtily, a když měl někdo nick jako holka ve hře, tak první, co se spustilo, byla lavina: ty vole s tebou hrát nechceme nebo něco takového. Takže já jsem do toho moc jít nechtěla.“* Výsledek ji překvapil, na první stream dorazil poměrně velký počet lidí a Lydii to bavilo. Počítač bohužel zvýšenou zátěží neutáhl a bylo potřeba si dát pauzu a našetřit na nový. Naplno začala streamovat v osmnácti letech. *“A jsem asi i ráda, že jsem začala streamovat od plnoletosti, že už jsem měla něco v hlavě. Protože občas, když vidím ty ostatní slečny, že udělají chybu z nerozvážnosti a pak se to s nima táhne celou dobu, co si budem.“*

Přátelské postrčení

Lydie zmiňuje, že ji do streamování „natlačili“ kamarádi, ona sama měla obavy z reakcí diváků, kamarádi ji však přesvědčili, ať tomu dá šanci. *„Tři kamarádi ze školy mě překecávali, že to bude dobrý, ale měla jsem z toho strach jak svině.“* Obavám navíc přispíval fakt, že v době, kdy Lydie začínala, bylo na české scéně velmi málo streamerek. Ideální příležitost k zahájení kariéry s nízkou konkurencí, zároveň však neprobádané a potenciálně “nebezpečné” území.

Komunita

Podle Lydie je výjimečnost streamování především v divácké komunitě, je to o lidech. Je to podle ní něco, co se jinde nezažije. Je potřeba naučit se přijímat podporu diváků. *„Musíš se to naučit přijímat a pak už ani nevíš, jak děkovat. Někdy si říkáš, už je to moc, přestaňte.“* Popisuje, že je pro ně jako kamarádka. *„Ty lidi se ti prostě svěřují, že se rozešli, co jim udělali a tak. Ta komunita se snaží držet spolu a to je pěkný vidět, že ty lidi přijdou a uleví si od problémů, takže ten streamer má význam i třeba v tomhle.“*

Předsudky a obtěžování

Předsudků a podobných reakcí se Lydie na začátku své streamerské dráhy obávala. A s řadou se nakonec setkala. Má však dojem, že se situace lepší, napomohla tomu dle jejího názoru pravidla pro komunitu, která Twitch zavedl. *„Máš hodně možností. Máš hejtra, který přijde a řekne ti, nevím, třeba ahoj pičo, nechápeš. Pak máš hejtra, který přijde a napíše ti ahoj, ty seš hrozně hnusná. Pak má hejtra, kterej ti ani neřekne ahoj a rovnou napíše něco hnusného. To už je vrchol všeho (smích). Ale myslím, že ze začátku si na to prostě musíš zvyknout. Nejsi zvyklý na to, že ti někdo nadává a uráží tě a vlastně ty ani nevíš, kdo to je. Takže se tím časem prokoušeš. Čím víc jich máš, tak tím víc to už neřešíš.“* I přes nasazení pomyslné *“neprůstřelné vesty”*, Lydie přiznává, že jsou komentáře a reakce, které se tě i přesto dotknou. Vedle nadávek a předsudků tu jsou také nevhodné komentáře a obtěžování. *„Já si myslím, že díky streamování jsem viděla tolik mužských ehm pohlavních orgánů, že bych to jinak ani nevyhledávala. Měla jsem Snapchat a otevřeš snap od někoho a tam... nebo instagram, že... Asi každá holka, co streamuje, se s tím setká.“*

Na svém streamu má Lydie převážně milé diváky, uvádí, že hlavně proto, že neměla výstřih a *“neběhala polonahá”* Jsou dle ní streamerky, které bez hlubokého výstřihu vysílání nezapínají. *„Bylo tu pár takových holek, které udělaly, co neměly. Já teda naštěstí jsem nikdy něčemu takovému nepropadla a jsem za to ráda, nechtěla bych, aby o mně koloval třeba klip, kdy běhám s téměř holou prdelí a ukazuju. Jsou i takové holky, co tady prorazily, ale taky je to pak hodně rychle srazilo. Pak se to s tebou nese.“* Většinou je nejvíc vidět senzace. Lydie poukazuje na to, že streamerky jsou obecně zapsané negativně, protože často internetem kolují výstřihy ze streamů a články o tom, že streamerka ukázala, co neměla a podobné případy. V návaznosti na tuto pokřivenou pověst přicházejí nelichotivé reakce od streamerů. *„Přišlo mi, že kluci hodně hejtí holky, minimálně ty streameři, kteří jsou menší než ony, tak je hejtí, že mají víc diváků, protože jsou holky. Ale oni si vůbec neuvědomují, že ty holky snáší mnohem horší věci, třeba ty hejty, který ty kluci vůbec nezažijou. Prostě klukovi tam nepůjde nikdo psát, že je megahnusnej, udělej tohle,*

toto... ukáž tohle.” Lydie se důrazně vymezuje vůči streamerkám, které se snaží pozornost a diváky přilákat provokativním chováním a oblékáním. „*Styděla jsem se, že takhle mají kluci vnímat holky, co hrajou hry, a snažila jsem se ukázat, že to tak není, že nejsme jen attention whores.*”

Mimo snahy o zlepšení celkového vnímání streamerek a hráček, by také ráda podpořila větší spolupráci mezi streamerkami, které jsou podle ní vůči sobě velmi ofenzivní. Usuzuje především na závist úspěchu a strach ze ztráty vlastních diváků. „*Kluci chápou, že když budou streamovat tady s tím a udělají nějakou srandu, tak já přetáhnu pár lidí k sobě a on pár k sobě a ty lidi ti neodejdou. Ale ty holky takový úplně nejsou. Neumí takhle kooperovat, třeba, že dáme flexy v pěti babách.*”

Časová náročnost

Lydie vysílá v průměru pět hodin, záleží na energii a na náladě. Popisuje, že streamer musí do streamu pokaždé vložit 200 %, mluvit a interagovat s diváky, aby se bavili. K tomu přidává aktivitu na sociálních sítích, komunikovat s diváky, informovat se o dění v herním světě a mnoho dalšího. Na druhou stranu oceňuje možnost organizovat si čas podle sebe.

Sladit streamování, osobní život a vztahy však i přes časovou flexibilitu představuje výzvu. Lydie tuto situaci popisuje u vztahu s partnerem. „*Ten mě v tom podporuje od začátku a hecovał to. Když to máš všechno skloubit s koníčkama a se vším... ale našťěstí on hraje taky hry. Když já hraju, tak on hraje svoje. Nedokážu si představit, kdyby kluk, který nehraje hry, měl holku, co streamuje. Asi to jde, ale je to stejný, když vidíš většinu streamerů, tak mají holku, co hraje hry.*” Roli tu hraje společný zájem, ale také možnost, jak se zabavit sám bez partnera. Mimo to je důležité pochopení a jistý vhled do herní kultury a světa kolem videoher, s čímž partner, který nehraje, může mít potíže. To samé je poplatné i pro streamování. Je obtížné vysvětlit jeho princip a zážitky spojené s komunitou a sledováním vysílání někomu, kdo to nezažil. „*Pokud má kluk, co hraje hry, a má přítelkyni, která to nechápe, tak tam vznikají problémy. Někteří lidi by nebyli schopní přijmout to, že to je práce. Neměli jsme konflikt, protože jsem nikdy neudělala nic, čím bych ho zostudila.*”

Smysl

Díky streamování Lydie potkala dlouhou řadu lidí a navázala mnoho nových vztahů. „*Ty známosti jsou to hlavní, co ti stream dá. A tu komunitu, jsi strašně vděčnej za ty lidi, které i poznáš osobně na těch akcích. A s těma lidma by ses třeba normálně ani nebavil, to je takovej paradox, myslím si, že se člověk nějak obklopuje lidma s podobnými zájmy, ale takhle se zase setkáš s jinou sortou lidí, které bys v reálu nepoznal a je to fajn.*”

V době, kdy Lydie začínala streamovat, bylo dosažení partnerského statusu poměrně obtížné. Dnes je proces snazší. *“Když už jsi to měl, tak jsi si mohl říct, že jsi něco dokázal. Takže já jsem to hrozně tryhardila, to bylo před maturitou. To jsem streamovala zhruba 8 hodin denně ... posunulo mě to v tom, že když něco fakt chceš, tak za tím musíš jít. Vědět, že ta motivace tam musí být, taky nějaký talent samozřejmě. Ale myslím, že je to i o snaze a plli.”* Dosažení partnerského statusu byl pro Lydii zážitek úspěchu, který posílil její přesvědčení o vlastních schopnostech a motivaci. Něco dokázala.

Koníček

„Je to o zábavě. Když už to mám někomu vysvětlit, tak říkám, že to je jako když komentuješ sportovní přenos. Moderuješ tu svou hru, kterou máš rád, nebo co tě napadne. Je to o tom, že musíš umět mluvit a musíš to umět prodat.” Lydia se popisuje jako velmi komunikativní, a tak jí streamování přišlo přirozené. Streamování je pro ni spojení zábavy a práce a snem je, že by se tím zkusila živit. Nechce si streamování znechutit a obává se, že kdyby se jím živila na plný úvazek, byla by na něm až příliš závislá. *„Navíc jsem vždycky dělala i rukama a asi takový ten pocit z toho, že tě živí ti lidi, i když je to taky práce, strávíš tím hromadu času a energie a bla bla, ale pořád jsem to nepřekousla a nedokázala bych se věnovat jen tady tomu, že to bude můj výdělek. Takový já si na sebe vydělám sama a nechci být závislá na tom, že když něco chci, tak si tam napíšu donate goal třeba na nový mobil. To by bylo proti mé povaze. Já si na něj raději vydělám sama na brigádě.”* V pozadí nejspíš zůstává potíž vnímat finanční dary diváků jako plat a streamování jako typ práce. Pro Lydii je navíc důležité, aby se z jejího koníčku, který jí dělá radost, nestalo sledování statistik. Ohledně darů od diváků má Lydie smíšené pocity. *„Jakože jsi vděčný a všechno, ale pořád je to takový, hej nedávejte mi to. Vážíš si toho, poděkuješ a všechno a jsi šťastnej, že ti ten člověk podporu dá, tak to znamená, že to děláš dobře.”*

Lydie a digitální hry

Lydie vyrůstala s bratrancem a říká, že je od malička spíš kluk. *„Neměla jsem ráda barbíny, hrála jsem si autíčky a vším tady tím. Takže jsem koukala na to, co hraje bratranec, pak ve školce jsme hráli na takovém tom počítači mašinky a pak ve škole jsme tam měli něco, vždycky hrála a záviděla jsem to bratrancovi.”* V šesté třídě začala hrát League of Legends a další online hry. Multiplayerové hry ji baví nejvíc, má také oblíbené singleplayer tituly, mezi které řadí herní sérii Zaklínač. U singleplayerové hry prý tak dlouho nevydrží.

„Primárně to bylo vždycky LOL (League of Legends). Asi mě láká to, že tam je něco ve stylu ranketů, že se snažíš něco dokázat sám sobě. Třeba se zlepšovat nebo prostě, že někoho obehraješ a cítíš se dobře. Nebo potaháš nooby. Je to živý a hlavně to LOL se pořád mění, je tam pořád něco nového. Vývojáři vědí, co dělají.“ Multiplayerové hry jsou známy pro větší přítomnost nevhodných komentářů, nadávek, předsudků a diskriminace zaměřené proti hráčkám. Je to významné téma v hledáčku řady současných výzkumů a objevují se zjištění, že s větším počtem hráček se postupně vytváří nová norma v hráčské kultuře. *„Teď už mi přijde, že už to není tak hrozný, pořád to tam sice cítím na těch skupinách, že kdybys třeba napsal, že jsi holka, tak tě podle mě sežerou.„*Já jsem nechtěla, aby věděli, že jsem holka, protože jsem nechtěla slyšet, že holky hrajou jen supporta (podporující roli), tahají se za nudesky (nahé fotografie) a podobně. Mě se to nelíbilo, že seš e-girl. Já to slovo úplně nesnáším. Takže když jsem si zakládala účty na hrách, tak jsem si dávala klučičí nick.“

Hry jsou pro Lydii zábava a relax. Čas, kdy „vypne“ a popovídá si s kamarády. Ohledně rizik spojených s hraním uvádí závislost a zdůrazňuje nutnost mít přátele i ve světě offline a nestrávit celé dny doma.

9.3.6 Caroline

Caroline se streamování věnuje pět let, je to pro ni spíš koníček k její práci. *„Když mám chuť, tak streamuju a streamuju si, co chci, jak chci, protože nejsem vázána tím fulltimem. Stream, dělám to pro radost.“* Dříve streamovala převážně survival a open world hry ve stylu roleplay. Vzhledem ke kreativnímu charakteru své práce a únavě postupně přešla z roleplay k singleplayer hrám.

Věnuje se také IRL streamům, kdy vysílá ze svých cest, vaření a dalších aktivit. Tuto část její tvorby podpořila pandemie COVID-19, kdy například vysílala procházku prázdnou Prahou.

Přátelské postrčení

Ke streamování se dostala přes kamarády. Při hraní si povídala s přáteli přes Teamspeak a oni se zeptali, zda by jim mohla sdílet i video, postupně přicházelo víc lidí (vysílala přes platformu Steam) a rozhodla se celý proces usnadnit a přešla na Twitch.tv.

Komunita

Základ komunity kolem jejího streamu tvoří kamarádi, pro které začínala streamovat. Celkově však komunitu tvoří mnohem víc diváků. Pro Caroline jsou významné vztahy, které s diváky má, a které mají přesah i do života mimo stream. S komunitou je také spojeno téma smyslu, který jí live streaming přináší. Je to o lidech, o podpoře a příjemně stráveném času.

„Lidi se chodí odreagovat za streamerem, protože nechtějí myslet na své problémy, mít lepší náladu nebo u toho pracovat. Chtějí se bavit. Já z toho mám vlastně to, že kdykoli chci někam vyrazit a nechci sama, tak udělám IRL stream a jedu s chatem a nepřipadám si sama. Nebo proto, že jsem se seznámila s hromadou lidí, tak napíšu, nechceš jet se mnou, a někteří řeknou a jo pojedeme. Poznala jsem i jiné streamery, se kterými jezdíme na výlety, dovolenou. Dalo mi to hodně přátel.“

Předsudky a obtěžování

I když Caroline budovala svou komunitu na skupině přátel, s příchodem dalších diváků se během streamování a hraní nevyhnula předsudkům a nevhodným komentářům. *„Když někdo řekne ty jo jsi ženská nebo chlap jsem to nepoznal, tak mi je to úplně jedno. Mám za sebou 7 let práce komunitního manažera a hate je moje primární věc, co každý den čtu. Občas mi píšou divný lidi nějaké creepy věci, hodně mi píšou kluci, ať si fotím nohy... Občas ve hře, když se něco stane, když jsme hráli ty týmy a kluci mě třeba úplně vyignorovali, tak jsem to nesla těžce.“*

Caroline vadí předsudky vůči hráčkám a streamerkám a nemá ráda ty, které se na vzniku těchto předsudků podílely. *„Seš holka, tak to máš asi velké výstřih, že? Já jsem dost dlouho streamovala úplně bez webky. Mít v názvu největší výstřih na Twitchi je to, co dělá ty debilní fámy. Mám ráda přirozené holky, mám ráda holky, které to dělají, protože je to baví. Attention whors je největší odpad.“* Ostře se vůči nim vymezuje, předsudky jsou jedním z důvodů, proč se hráčky v herním prostředí setkávají s nepřijetím a diskriminací. Vzpomíná na komentář kamaráda, když se dozvěděl, že začala streamovat. *“Kamarád mi napsal, hmm můžu se teda přijít podívat, jak ukazuješ kozy? A mě se to tenkrát strašně dotklo. Přesně tohle nechci, aby si lidi říkali. Když jsou články o tom, že nějaké streamerka ukázala kozy, tak stačí jít do koment sekce a je vidět, co si o nich ty lidi myslí. Zabanovat všechny streamerky, jsou to jen kurvy, co se ukazují... Je to smutný, no. Já říkám mámě, že streamuju, a ona se mě zeptá, co to je, a já nechci, aby si něco takového přečetla.“*

Časová náročnost

Dříve Caroline streamovala po práci do dvou hodin ráno a druhý den šla na osmou do práce. Takové tempo pro ni bylo dříve zvládnutelné, dnes přiznává, že by ho už neudržela a ani by nechtěla. V současné době streamuje zhruba od osmi do jedenácti večer.

Výhodou je pro Caroline možnost organizovat si časově svá vysílání a to, že pracuje z pohodlí domova. Samotnou práci připodobňuje práci baviče či hlasatele v rádiu. *“Člověk si koriguje svůj čas, ale to není jen u streamování. Je to taková práce obyčejná. Nemyslím si, že je to nějak jiné než být bavičem nebo v rádiu. Člověk musí být spontánní, vtipný. Může pracovat z domu...”*

Svého partnera potkala při hraní hry Grand Theft Auto. Příležitostně streamují spolu, nebo se partner během jejího vysílání věnuje své práci. Caroline vyjádřila své obavy, že pokud má streamer partnera, který nehraje, či nestreamuje, může to být zdroj problémů. Kvůli nepochopení či způsobu trávení volného času *“Jsme spolu začali, už když jsem streamovala. Potkali jsme se v GTA, bere to v pohodě, občas streamujeme spolu. Ví, že jsem streamerka a že mě to baví. Takže já streamuju a on si vedle mě třeba dělá grafiku. Bála bych se, že pro jiné lidi to může být docela problém.”*

Smysl

Pocit smyslu je pro Caroline spojený s bavením své komunity, zlepšování jejich nálady a podpory při překonávání těžkých období v jejich životech. *„Poskytuješ zábavu lidem, kteří třeba nemají veselý život, nemůžou chodit mezi lidi, tak se můžou bavit s jinýma lidma na chatu, se streamerem. Spousta lidí je upoutána doma nebo mají psychické problémy, co se týče sociální, a jim to strašně pomáhá, mě to taky pomáhá. Lidi s depresí se můžou odreagovat. A když někomu zlepšíš den, tak to stojí za to.”* Mimoto jsou pro Caroline důležité vztahy, které díky streamování navázala. Jak se členy své komunity, tak s kolegy streamery. *„Jsem samotář, ráda jsem sama, mám ráda svůj prostor, a když jsem mimo a nemám ho, tak panikařím. Bez streamu bych byla asi dost osamělý člověk. Mám ráda společnost takhle na internetu. Myslím, že bych přišla o hodně, je to pro mě forma socializace.”*

O Vánocích Caroline pořádá charitativní stream pro útulek. Nejenže se vyberou finanční prostředky pro dobrou věc, ale také tím, že jim tuto možnost zprostředkuje, napomáhá tomu, že příště třeba přispějí sami a také zvyšuje povědomí o možnostech, jak a koho lze podpořit. Možnost takto pomoci vnímá jako jeden z mnoha přínosů live streamu.

Psychické obtíže

Caroline má zkušenost, že jí live streaming pomáhá překonat její vlastní potíže. *„Mám chronické deprese, mě samotné ty streamy pomáhají. Odreaguje mě to, odreaguju se od sebe a ten stream pomáhá.”* V nejtěžším období si dopřeje čas pro sebe bez streamování a po pauze znovu začne vysílat. Tato tematika je blízko tematice smyslu, který Caroline s live streamingem vnímá. Je to o vzájemně se podporujícím vztahu. A o tom, že už samotný akt streamování může být pro streamera prospěšný.

Koníček

Live streaming vnímá Caroline jako příjemný přivýdělek. Pomohl jí například zakoupit pračku a sušičku. Hlavní je však pro ni zábava. *„Žiju sama, sice mám přítele, který tu bývá, ale člověk potřebuje ještě někoho dalšího. S těma lidma na internetu mám ráda, když si dáme nějaké téma a hrajeme u toho. Mám to hrozně ráda, baví mě to, jinak bych to nedělala.“* Plánovala z koníčku přejít na fulltime, po splacení hypotéky. Ale v současné době je se svou prací velmi spokojená a neláká ji vyměnit ji za nejistotu, kterou s sebou práce streamera na plný úvazek přináší. *„Mám dobrou práci, která je dobře placená a nechce se mi mít nejistotu, jestli se uživím další měsíc streamem. Ale ráda bych chtěla být fulltime streamerem. Asi bych víc směřovala k IRL.“*

Pro Caroline je přijímání darů od diváků ne zcela příjemné především proto, že na ně dle svých slov neumí reagovat a celkový pocit z daru je přinejmenším smíšený. *„Není to pro mě úplně příjemné, já tohle úplně mám jakože.... já mám problém si říct o peníze. Jako jo, jsem OSVČ, což je docela dost na prd neumět si o ně říkat, ale neumím to dodnes. Poděkuju, ale ať je to 30 Kč nebo 5000, tak se budu chovat stejně, protože nevím, jak se mám chovat. Je to pro mě takové trapné, hmm někdo mi dal peníze. Já obdivuju streamery, jak umí krásně děkovat, ale já to prostě neumím. Je to takový pro mě trapný, trošku.“*

Caroline a digitální hry

Poprvé vyzkoušela videohry kolem pěti let. Byla ranní ptáče a rodiče by ráno ocenili ještě chvíli spánku. Otec, který domů přinesl počítač, ji na něm naučil spustit hru, aby se ráno zabavila. *„Bylo to super, je to jedna z mála věcí, za které jsem mu v životě fakt vděčná. Protože bych asi byla jiná, kdyby mě k tomu nepřivedl a neudělala bych si k tomu vztah. Protože jsem u nich zůstala celý život. Táta mě naučil mimo her mít rád i vážnou hudbu, protože mi pouštěl do pozadí třeba Vivaldiho, pamatuju si, jak jsem hrála Dooma a on mi tam na pozadí dal Čtyři roční období.“*

Hry Caroline přinášejí relax a odreagování od jejích problémů a deprese. *„Zapomenout na všechno okolo. Taky mi daly, že miluju hudbu, třeba soundtracky. Některé jsou úplně dokonalé, třeba od té doby, co vyšel Morrowind, poslouchám ten soundtrack skoro každý den. Pomáhá mi se uklidnit. Je to super, videohry jsou ohromná forma umění, za kterým je hromada práce a málokdo si to uvědomí. Umění v tom se vyjádřit, ale vyjadřuje se tam svým vlastním způsobem třeba 80 lidí. Je to obrovské mistrovské dílo.“* Popisuje také vliv série Assassins Creed, která ji inspirovala k zájmu o historii a dále vliv na rozvoj angličtiny díky komunikaci a roditelým mluvčím při hraní hry. Popisuje také, že ji moc nebaví “holčičí věci” a spíše si rozumí s muži.

Za riziko digitálních považuje závislost a dopad nadměrného hraní na mezilidské vztahy a také finanční náročnost (nákup her a vybavení). „*Závislost, zažila jsem to sama, kdy jediným cílem je jít rychle z práce a hrát. Může to ničit vztahy, to už jsem taky zažila. Nevěnuje se pak lidem doma. Nevím, jak je to se ztrátou kontaktu s realitou, ale rizika tam určitě jsou. Různé finanční náročnosti.*”

Ve spojení s předsudky vůči hráčkám Caroline zmiňuje nepříjemnou zkušenost s funkcí voice chat. „*S předsudky, že jsem holka se setkávám stále v online hrách. Tam ani nechodím na voice chat, to nemá cenu. Když jdu do chatu, tak nevím, co čekat. Raději mlčím, a když promluví, tak spíš čekám tu nepříjemnou reakci.*”

9.4 Souhrnná studie

V předchozích podkapitolách jsem představil zkušenost jednotlivých respondentek. Přestože mají mnoho společného, v určitých aspektech se jejich zkušenost liší. V této kapitole shrnuji poznatky jednotlivých analýz do jednoho celku, který usiluje o teoretičtější uchopení zkušenost streamerk s jejich profesí.

Z analýz jednotlivých případů se vynořilo pět společných témat: **komunita, časová náročnost, předsudky a obtěžování, smysl, přátelské postrčení**. Mimo tato společná témata se vynořila další témata, které byla společná více streamerkám, ne však u všech. Jedná se o témata **koníček a splněný sen**, která jsou v okruhu témat vztahujících se k vnímání své tvorby. A témata **komunikace, sebevědomí, psychické obtíže**, která jsou v okruhu spojeném se seberozvojem. V oblasti seberozvoje se navíc vynořilo jedno jedinečné téma, **nový směr**, které se vztahuje ke zkušenosti konkrétní streamerky.

Společná témata se vážou k jádru streamerské zkušenosti.

První ze skupiny společných témat je **přátelské postrčení**. Toto téma je spojeno se začátkem streamerské tvorby. Z rozhovorů vyplynulo, že na začátku jejich dráhy stál přítel, kamarád či kamarádka. Dostalo se jim podpor, motivace, postrčení, které je dovedlo k tomu, že začaly streamovat.

Komunita je významným tématem. Pro streamerky je spojena především se vzájemným recipročním vztahem s diváky. Respondentky uvádí, že vztah s diváky a přijetí s ním spojené je pro ně jeden z největších přínosů. Navzájem se podporují a diváci jsou streamerkami vnímáni jako přátelé. Přijetí od komunity pomáhá streamerkám přijmout samy sebe.

S **komunitou** je spojen i pocit závazku. Vychází z vděku za podporu, která může vytvářet pocit

dluhu, který se projevuje ve vnímaném tlaku, že svou tvorbu nemůže ukončit, vzít si na delší dobu dovolenou a další. Tlak, že nemůže přestat, protože toho divákům hodně dluží.

Téma **předsudky a obtěžování** je streamerkami považováno za největší negativum streamování. Jedná se o nevhodné zprávy, komentáře a jiné chování. Zahrnuje jak vulgarismy, tak sexuálně laděné a sexistické zprávy. Streamerky popisují postupné přivyknutí a zocelení se vůči těmto zprávám, rozvoj asertivity a využívání prostředků platformy k omezení podobných komentářů (bany - zákazy, moderátoři, atd.). Jedna z respondentek proces zocelení se popisuje metaforou *“nasazení neprůstřelné vesty”*.

Předsudky se týkají několika oblastí. Jednou z nich je téma ženy hráčky videoher, kdy převládá, zejména v kompetitivních multiplayerových hrách předsudek, že ženy neumí hrát a nemohou se rovnat mužským hráčům. S touto oblastí předsudků se pojí oblast předsudků vůči streamerkám. Zde převládá názor, že streamerky nehrají hry, streamují pouze pro peníze a “podvádí” při budování svého kanálu tím, že se lascivně chovají a oblékají (sexuální narážky, “tanečky”, hluboký výstřih, velmi krátké kraťasy a podobně). Na základě tohoto rozšířeného předsudku (některé streamerky tyto praktiky skutečně využívají, ne však většina) je na streamerky nahlíženo jako na *“holky, který se vystavujou za prachy”*, jak uvádí jedna z respondentek. Senzace bývá zpravidla nejvíce vidět a zároveň bývá nejatraktivnější pro média a sociální sítě. Respondentky se vůči streamerkám, které se chovají, jak bylo popsáno výše, ostře vymezují a snaží se zlepšit celkovou pověst streamerk. Jedna z respondentek uvedla, že sama podobné chování v začátcích své dráhy zkoušela, ale nakonec od něj z morálních důvodů upustila a snaží se ukázat, že podobné chování není nutné k získání diváků.

K oblasti **předsudků a obtěžování** se váže rovněž vnímaná konkurence mezi streamerkami, která je dle respondentek větší a hostilnější než mezi muži, a je typická nižší ochotou spolupráce než je tomu u streamerů.

Dalším tématem tohoto okruhu je **časová náročnost**. Jedná se o jedno z velmi podstatných témat, které má dopad i na osobní život streamerek. Streamování vyžaduje značnou investici času a energie. Navíc jsou vysílání často večer a streamerky mají převrácený pracovní režim oproti jiným profesím. I z tohoto důvodu se streamerská profese obtížně kombinuje s další prací. Navíc je potřeba streamování věnovat čas, i pokud zrovna není vysílání. Tento čas připadne na další činnosti jako příprava vybavení a techniky, informování se o současném dění ve videoherním světě a také propagaci na sociálních sítích a komunikaci s diváky. K náročnosti také přispívá potřeba pravidelnosti, která je podstatná pro růst divácké komunity.

Časová náročnost streamování se také odráží v rovině osobních vztahů. Streamerky popisují dopady na partnerské vztahy, ať už v potřebě vymezit si čas pro sebe a partnera, ale také v rozpadu vztahů, na kterém se podílela jejich streamerská kariéra. Roli zde hrálo nepochopení a nevnímání live streamingu jako formy práce, ale také nespokojenost s rozdělením času mezi streamování a společný čas. Tento negativní dopad dle streamerek zmírňuje, pokud partner hraje digitální hry nebo se jinak zajímá o svět live streamingu her. Má pro jejich činnost větší pochopení a mají společný zájem ve formě digitálních her. Pozitivní efekt má také činnost, kterou může partner vykonávat sám v době, kdy partnerka streamuje.

Pozitivním aspektem **časové náročnosti** je časová flexibilita, která umožňuje streamerkám organizovat si čas podle sebe. K pozitivům streamerky přidávají práci z pohodlí domova.

Téma **smysl** v sobě odráží smysl streamerské kariéry, který streamerky vnímají ve spojení s bavením diváků, zlepšování jejich nálady a podpoře během těžších období, která naše životy protínají. Streamování je pro ně o vzájemných vztazích s diváky.

Druhým aspektem tématu **smysl** je radost, hrdost a pocit úspěchu, který souvisí s vybudováním svého kanálu a dosažení partnerského statusu. Je to mimo jiné forma seberealizace.

Po představení společných témat se nyní zaměřuji na témata, která charakterizují, jak streamerky vnímají svoji tvorbu.

První z této skupiny je téma **koniček**. Streamerky s touto perspektivou svou tvorbu vnímají jako způsob přivýdělku, který je však až na druhém místě. V popředí stojí zábava. Streamerky buď zvažují v budoucnu přechod na plný úvazek, ale současná situace jim to neumožňuje (nebo jí nechtějí měnit - například spokojenost v současném zaměstnání) nebo se obávají nejistoty, kterou s sebou streamování na plný úvazek přináší.

Přijímání finančních darů od diváků je u streamerek, které svou tvorbu vnímají jako **koniček**, spojené se smíšeným pocitem. Jednak s radostí a vděkem z podpory, ale zároveň s "*divným*" pocitem, že je někdo takto podporuje.

Druhým tématem z tohoto okruhu je **splněný sen**. Téma je spojené s naplněním svých přání a aspirací. A navíc způsobem, které jim poskytuje zdroj obživy. U respondentek se jednalo o proslavení se a nalezení uplatnění ve světě digitálních her, ve kterém by si v budoucnu chtěly najít uplatnění nebo už v profesi streamerky našly to, o co usilovaly (živit se hraním her).

Finanční dary jsou u této skupiny spojeny s menšími rozpaky než u streamerek, které svou tvorbu vnímají jako koníček. S tím je spojeno i to, že u **splněného snu** vnímají streamerky svou tvorbu

spíše jako práci spojenou se zábavou. Vnímají svoji činnost jako šanci a chtějí se jí věnovat naplno.

Další skupinou jsou témata okruhu **seberozvoje**. Tato témata popisují, čím streamování obohatilo či pomohlo streamerkám v jejich osobnostní rovině. Respondentka Lydie nevnímá, že by se v něčem výrazně posunula a také neuvádí oblasti, kde by zlepšení uvítala.

Oblastí, ve které většina respondentek zaznamenala posun, je **komunikace**, toto téma popisuje rozšíření slovní zásoby, lepší navazování v konverzaci, navrhování témat k rozhovoru, ale také otevřenost, snížení studu a další. Obdobně většina respondentek zmiňuje zvýšení **sebevědomí**, které čerpá z pocitu úspěchu, spokojených diváků a pocitu smyslu. Posledním tématem, které je společné více respondentkám, je téma **psychické obtíže**. Popisují zlepšení svých problémů díky streamování, ať už díky podpoře a přijetí od komunity nebo odreagování se od sebe a svých myšlenek.

V oblasti seberozvoje se navíc objevilo jedinečné téma, **nový směr**. Díky streamování a budování svého kanálu respondentka našla nový zájem, kterému se chce věnovat, a navíc se v něm díky streamování může rozvíjet. V konkrétním případě to je zájem o grafiku a díky podpoře diváků možnost absolvovat grafický kurz.

Mimo témat vztahujících se ke streamerské profesi, byla část rozhovorů věnována zkušenosti respondentek s digitálními hrami.

První okruh témat se týká začátku hraní digitálních her. Téma **začátek v dětství a rodina** v sobě zachycuje ty, kteří respondentky ke hrám přivedli. Jednalo se o příslušníky rodiny, otce, bratra, bratrance, ale také byla zmíněna situace, kde celá rodina hraje hry. Respondentky se ke hrám průměrně dostaly kolem 6-7 roku.

Ohledně okruhu **motivace** byla nejčastěji vyzdvihován únik, relax a odreagování se od svých problému a povinností. Respondentky dále zmiňovaly odměny nabízené hrou ve formě úrovní, zlepšování osobního skóre, výhry v soutěži... ale také příběh hry, zejména pokud mají jejich herní akce dopad na děj příběhu.

Respondentky s digitálními hrami vnímají řadu **pozitiv**. Zmiňují vznik a rozvoj přátelských vztahů prostřednictvím her, společné téma k rozhovoru a odkazy na herní popkulturu. Část respondentek uvedla, že díky hrám potkaly svého partnera. Většinou během hraní hry.

Mezi další **pozitiva** řadí inspirace ve formě zájmu o téma hry a následné zvědavosti a vyhledávání si dalších informací o tematice. Například herní série Assassins creed, která je založena na historických reáliích, respondentku přivedla k zájmu o historii. Další respondentka popisovala inspirativní vliv postavy Lary Croft z herní série Tomb Raider, která ji inspirovala ke cvičení

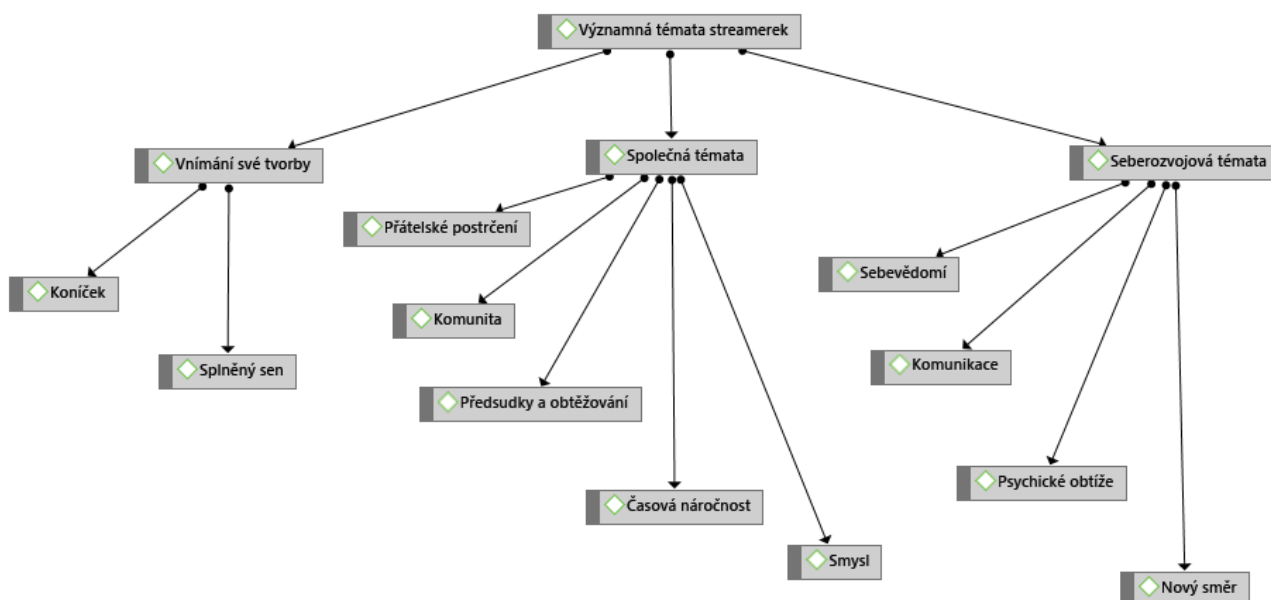
a posilování a překonávání sebe sama. V rámci pozitiv byla také zmíněna angličtina a její rozvoj díky anglickému rozhraní her nebo komunikaci s anglicky mluvícími hráči.

Naopak za **negativa** považují předsudky a obtěžování ze strany mužských hráčů při multiplayer hrách, zejména mechanika voice chat. Respondentky uvádí, že pokud ho při hře použijí, čekají spíš nepříjemné reakce. Mezi rizika, která vnímají ve spojení s hrami, zařadily podporu agresivity, která se hrám připisuje, a riziko závislosti. Jak dokonané závislosti, tak ve fázi problematického hraní.

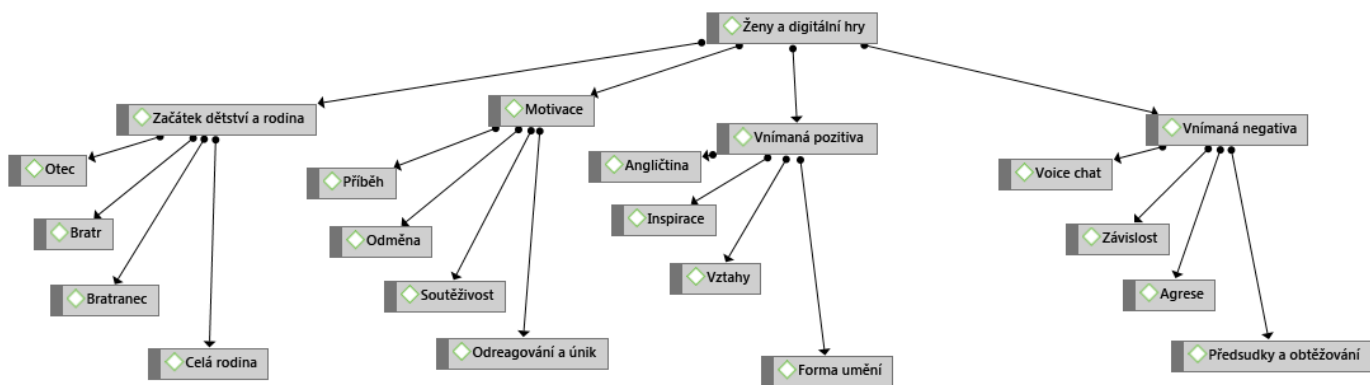
Mezi **hrané žánry** respondentky řadily dle svých preferencí simulátory, RPG, akční hry, strategie, multiplayer hry a příběhové hry.

Po představení jednotlivých případů a bližšího prozkoumání jednotlivých témat jak z oblasti live streamingu, tak z oblasti hraní digitálních her, považuji za vhodné porovnat perspektivu streamerek a streamerů a jejich zkušenost. Tomuto porovnání je věnována následující kapitola.

Popsaná zjištění zde názorněji představuji na dvou schématech:



Obrázek 8.: *Témata vzešlá z analýzy (Atlas.ti 8, 2002).*



Obrázek 9.: *Téma spojená s hraním digitálních her (Atlas.ti 8, 2002).*

Studie II

10 Porovnání streamerů a streamerek

V této kapitole shrnuji poznatky předchozího výzkumu zabývajícího se streamery a výzkumu realizovaného v této práci, který pojednává o zkušenosti streamerek. Během obou výzkumů vznikla řada témat, která jsou společná, jiná se vynořila pouze u streamerů, jiná u streamerek. Přes svou odlišnost však mají tato témata společné některé prvky nebo se v pomyslném prostoru nacházejí blíž u sebe než jiná témata.

Pro porovnání je využita metoda tematické analýzy a vstupní data tvořila témata a výroky, které vznikly v obou studiích na základě interpretativní fenomenologické analýzy. Výsledkem integrující tematické analýzy je kvalitativní streamerský profil a přehled společných a rozdílných témat. Jedná se o výsledek kvalitativní analýzy, která je založena na subjektivní zkušenosti respondenta a není ověřen kvantitativními daty. Jako takový tedy neslouží k zobecnění, ale k abstraktnějšímu uchopení a porozumění zkušenosti streamerů a streamerek.

10.1 Základní témata

První skupinou jsou okruhy **společných témat**, které zahrnují témata: **komunita, smysl, časová náročnost**. U streamerek se u tohoto okruhu vynořila dvě další témata: **předsudky a obtěžování** a **přátelské postrčení**.

Přezkoumání podstaty společných témat poukazuje na stejnou podstatu u části společných témat. Konkrétně u témat **smysl** a **časová náročnost**. Téma **komunita** má sice společný základ, ale je streamerkami a streamery vnímána s jemnou nuancí. A jak již bylo zmíněno, témata **přátelské postrčení** a **předsudky a obtěžování** jsou specifická společná témata pouze pro streamerky. Ani po přezkoumání surových dat se tato témata u streamerů neobjevila. Na základě tohoto rozdílu jsem vytvořil nový okruh **základních témat**, kam jsem zařadil témata **smysl, časová náročnost** a **komunita**. K argumentu pro zařazení tématu i se zmíněnou nuancí se vyjadřuji dále v textu. Nyní tato základní témata blíže představím v jejich zobecněné podobě.

Časová náročnost

Toto téma je stejně vnímané jak u streamerů tak u streamerek. Odráží v sobě časové nároky jak na samotné vysílání, tak na práci okolo streamu. S tím se pojí i často převrácený pracovní režim a případné streamování o víkendech. Jak streameři, tak streamerkry uvádí, že toto má dopady na přátelské i partnerské vztahy, kdy je potřeba hledat rovnováhu mezi společným časem a vysíláním. Ve vztahu je potřeba toto téma otevřít a dosáhnout společné domluvy. K nalezení zmíněné rovnováhy a k pochopení a vnímání live streamingu jako legitimní práce napomáhá, pokud partner

či partnerka hraje digitální hry nebo je z prostředí Twitchu (divák/divačka, streamer/streamerka). Ve druhém případě může však nastat další komplikace, o které se v předchozím výzkumu podělil jeden z respondentů. Navázal vztah se streamerkou a jejich komunity se nesnesly. Považoval to za hlavní důvod, proč vztah nevyšel. Rozpad vztahu v důsledku streamování popisovaly respondentky tohoto výzkumu, zde však převládalo nepochopení a časové nároky.

Dalšími aspekty tohoto tématu jsou časová flexibilita a autonomie, které jsou považovány za jedny z předností live streamingu.

Smysl

Jedná se o další z témat, které se ukázalo jako stejně vnímané u obou pohlaví. Smysl své profese vnímají v poskytování zábavy, možnosti odpočinku a odreagování a podpoře divákům. Vytvářejí místo, kam se diváci rádi vrací. Nejen kvůli zábavě, ale také kvůli členství v komunitě.

Dalším aspektem tohoto tématu je osobní smysl, který streameři a streamerky vnímají v nalezení svého místa, možnosti seberealizace a v pocitu úspěchu a slávy.

Komunita

Poslední z okruhu základních témat se vztahuje k divákům a vztahům, které se na Twitchi utvářejí. Výše v textu jsem nastínil, že je toto téma vnímáno s jistou nuancí. Z výpovědí streamerek se zdá, že u vnímání komunity kladou oproti streamerům větší důraz na vzájemné vztahy. Na základě mužských výpovědí je jejich vnímání přátelské, ale ne tak hluboké a zainteresované jako u streamerek. Lze ho s trochou nadsázky připodobnit k “rozhovoru nad pivem”. I přes tuto nuanci jsem se téma komunity rozhodl zasadit do **základních** témat, protože není jisté, zda je tento rozdíl způsoben genderovou odlišností nebo faktem, že streameři měli v původním výzkumu oproti streamerkám větší divácké komunity a tím pádem i větší míru anonymity, než je tomu u komornějších komunit.

10.2 Vnímání své tvorby

Druhou skupinu témat tvoří okruhy **orientované na obživu** a **vnímání své tvorby**. Při analýze podstaty se ukázalo, že lze tyto tematické okruhy sloučit do jednoho okruhu, který je výstižněji popisuje jako okruh **vnímání své tvorby**.

Témata orientovaná na obživu v sobě doráží jeden určitý typ vnímání, které je charakteristické budováním svého podnikání a nebo se jinak vztahuje k finanční a podnikatelské/pracovní stránce live streamingu. Výstižně popisuje pouze jednu perspektivu. Pod tento nový okruh **vnímání své tvorby** se řadí tato témata: **vlastní podnik, business, splněný sen a koníček**. V následujícím textu popisují, jak se jednotlivá témata navzájem liší.

Koníček

Tato perspektiva se vyskytuje jak u streamerů, tak u streamerek. Live streaming s touto perspektivou je vnímán jako forma příjímání, ale především jako zábava a forma socializace. Lze o ní také uvažovat jako o určitém předstupu či základní úrovni streamerské kariéry.

V této fázi bývá rovněž obava z nejistoty transformace koníčku na práci na plný úvazek. Také je zde přání si svůj koníček neznechutit tím, že by se stal otázkou jejich finančního přežití. Ohledně přijímání finančních darů zde panuje nejistota a “divný” pocit, který někteří respondenti označili jako trapnost.

Vlastní podnik

Svým způsobem je toto téma blízké předchozímu. Je charakteristické zábavou, ale hlavně je zde přítomný pocit z úspěchu, z výsledku vlastní tvrdé práce. Výsledkem této práce je “virtuální prosperující podnik”. Tvůrce má pocit, že vlastní silou něco úspěšného vybudoval a zároveň svůj podnik nevnímá na odosobněné - obchodní úrovni.

I u tohoto tématu jsou dary vnímány spíše s rozpaky.

Business

V perspektivě businessu je live streaming vnímán pragmaticky s jistým odstupem. Přednost tu je stejně jako u vlastního podniku autonomie a časová flexibilita. Téma je spojené s využitím šance, příležitosti, která se naskytla.

Finanční dary jsou zde vnímány jako spropitné za dobře odvedenou práci a jsou přijímány bez rozpaků.

Splněný sen

Splněný sen se od předchozích perspektiv liší v motivační rovině. Již před začátkem live streamingu tu je aspirace, která se vztahuje k hledání obživu spojené s digitálními hrami a gameingem či online tvorbou, jedna z respondentek uvedla příklad, že chtěla být Youtuberka.

Splněný sen je z části podobný tématu **vlastní podnik** a **business**, je přítomen pocit úspěchu a zároveň přetrvává osobní přístup. Také je zde aspekt příležitosti, která by se měla plně využít.

Finanční dary jsou přijímány s menšími rozpaky než u perspektivy **koníčku**.

10.3 Seberozvojová témata

Tematický okruh, který zůstal nezměněn je okruh **seberozvojových témat**. Řadí se sem řada témat, některá popisována u více respondentů a respondentek, jiná jsou popisována ve vztahu ke konkrétnímu jedinci. Vzhledem k variabilitě a jedinečnosti každé osobnosti, není překvapivé, že je právě tento okruh, co se týče individuálních rozdílů, jedním z nejvariabilnějších. Také jsou jedinci, kteří u sebe žádný rozvoj nezaznamenali či neměli oblast, kterou by vnímali jako potřebnou rozvoje.

Komunikace

Je to téma, které většina streamerů a streamerek vnímá jako oblast svého rozvoje. Jedná se o rozvoj slovní zásoby, lepší navazování konverzace, navrhování témat, větší otevřenost a nižší stydlivost. Popisují se jako komunikativnější, jistější a otevřenější.

Sebevědomí

S jistotou souvisí i další oblast rozvoje, kterou otevřelo víc respondentů a respondentek. Posílení sebevědomí je dáno zážitkem úspěchu spojeného s budováním svého kanálu a svou tvorbou. Dále ho posilují přijetí a pozitivní zpětná vazba od diváků. Roli hraje také určité zatvrzení, nasazení pomyslné *“neprůstřelné vesty”*, které pomáhá vyrovnávat se s negativními komentáři, nadávkami a dalšími jevy.

Mimo tato dvě společná témata do tohoto okruhu spadají tři jedinečná témata.

Sebeléčba

Téma je spojené se sycením toho, co streamerovi/streamerce v životě chybí. Společnost, socializace, ale také odráží vykročení ze své komfortní zóny a pomyslné *“otužování”*.

Psychické obtíže

Pod tímto tématem jsou popisovány psychické obtíže různého rázu, od diagnóz po nespokojenost se sebou a další. V rámci tématu je popisován pozitivní účinek na tyto potíže jak směrem k uzdravení, tak jako podpora při jejich snášení.

Sebereflexe

Hlavním bodem tohoto tématu je využití prostředků live streamingu (záznam, který vzniká po vysílání, zpětná vazba...) k sebepoznání a osobnímu rozvoji.

Nový směr

Jedná se o poslední jedinečné téma, které se váže k objevu nového zájmu či dovednosti, které vyšla na světlo díky live streamingu. V konkrétním případě se jednalo o zájem o grafickou tvorbu.

10.4 Specifická témata

Jsou dvě témata, která vyšla jako velmi odlišná od témat mužů již během IPA analýzy. Do tohoto zvláštního okruhu, který označuji jako **specifická témata**, se řadí témata **předsudky a obtěžování** a **přátelské postrčení**. Jsou to témata, která jsou specifická pro streamerky. U mužů se specifická témata nevyskytla, to však neznamená, že by se při větším počtu rozhovorů nemohla objevit.

Předsudky a obtěžování

Téma popisuje zkušenost streamerek s předsudky, které se týkají výkonu ve hře na základě pohlaví, úspěchu v live streamingu na základě svůdného až lascivního prezentování sebe sama a upozadování samotné tvorby. Kromě předsudků se streamerky setkávají se sexuálně laděnými a jinak nevhodnými narážkami a sexismem. Součástí této nepříjemné zkušenosti je také obtěžování ve formě zasílání nevyžádaných nahých fotografií, žádosti o zaslání spodního prádla a další. Streamerky se s těmito fenomény učí vyrovnávat a reagovat na ně.

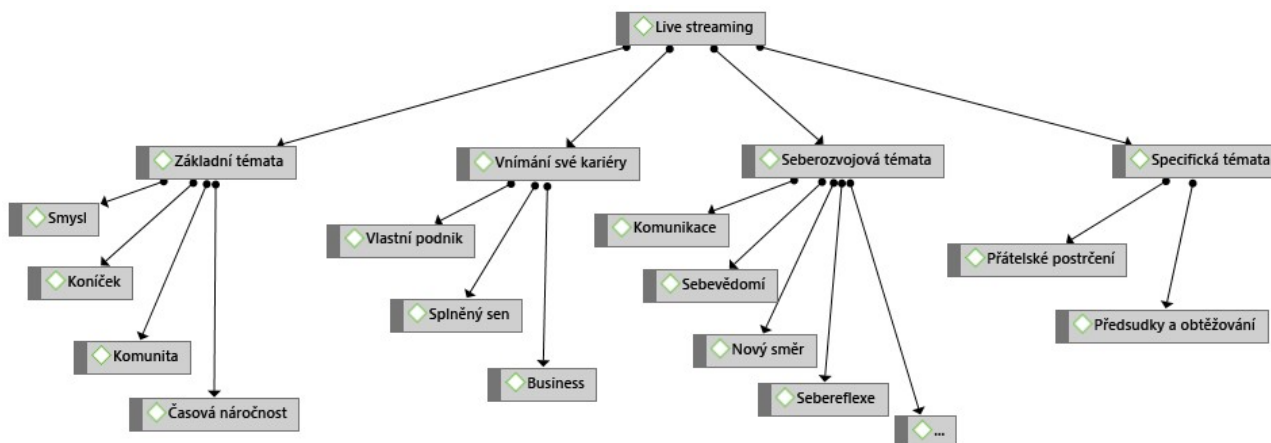
Streameři se rovněž setkávají s řadou negativních narážek, nadávek a dalších. Ne však v takovém rozsahu a takto cíleně.

Přátelské postrčení

Na počátku dráhy streamerek se ve většině případů vyskytovala mužská postava (přítel, rodinný příslušník...) či kamarádi, kteří streamerku "postrčili" k prvnímu kroku. Tato zkušenost rovněž není u streamerů popsána.

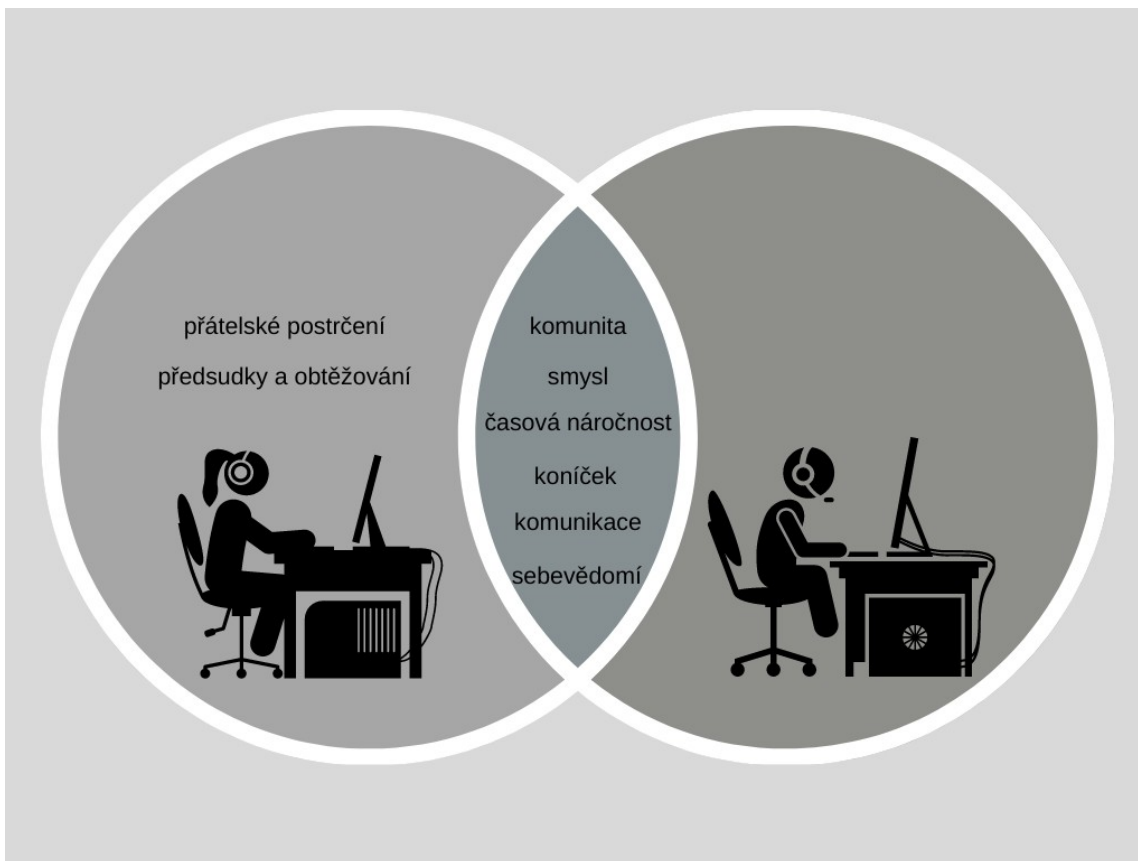
10.5 Shrnutí výsledků tematické analýzy

Revize témat v rámci tematické analýzy v širším kontextu pomohla odhalit řadu podobností a odlišností, některé zřejmější než jiné. Také došlo ke zpřesnění kategorizace významných témat do teoretičtějšího celku, který prezentuji na následujícím schématu.



Obrázek 10.: Revize původních tematických okruhů

Kvalitativní profil streamera a streamerky by tedy byl na základě zjištění velmi podobný. Nejvýznamnější rozdíl se objevuje v tématu **předsudky a obtěžování**, další jemnější rozdíl lze pozorovat u tématu **komunita**, kdy se jeví u streamerek větší důraz na vztahy s komunitou než je tomu u streamerů, kde je sice přátelský přístup, ale vztah se v porovnání nezdá být natolik důležitý. Tento rozdíl je však diskutabilní, zda je skutečně charakteristický pro dané pohlaví, či se jedná o důsledek okolností, zejména velikostí komunity, která byla u výzkumného souboru streamerů větší a tedy anonymnější než u souboru streamerek. Témata označená jako **základní** jsou téměř totožná a dále nastává značná variabilita u **seberozvojových témat**, daná jedinečností osobnosti a jejich potřeb, a u témat, která se vztahují k **vnímání své tvorby**. Zde lze uvažovat o určité lince vývoje směrem od koníčku k práci na plný úvazek. Vývojový krok od koníčku k práci však nemusí nastat. Dalším rozdílným tématem, které se u streamerů neobjevilo, je téma konkurence, která je hostilnější a výraznější u streamerek vůči jiným streamerkám. V analýze se téma řadí pod **předsudky a obtěžování**.



Obrázek 12.:Podobnosti a rozdíly mezi streamerkami a streamery

11 Odpovědi na výzkumné otázky

V této kapitole odpovídám na výzkumné otázky, které jsem formuloval v úvodu praktické části práce.

První výzkumná otázka: *Jaká je zkušenost streamerek s fenoménem live streamingu?* Otázka cílí na mapování dopadů live stream kariéry na život streamerky.

Live streaming je pro streamerky přivýdělek, ale zároveň zdroj zábavy, seberealizace a nových přátelských vztahů, které streamerky vnímají jako jeden z největších přínosů. Klade na ně značné časové nároky, ale na druhou stranu nabízí autonomii a časovou flexibilitu. I přes tyto dva pozitivní aspekty si časová náročnost vybírá daň na vztazích mimo diváckou komunitu, zejména na partnerských vztazích, kde je potřeba nalézt rovnováhu mezi společným časem a vysíláním.

Streamování nepřináší pouze pozitiva, ale také představuje pro streamerky výzvu vyrovnat se s psychickými nároky této profese, například vnímaný závazek, dluh, vůči komunitě, která streamerku podporuje. Obzvláště streamerky navíc čelí řadě předsudků a nevhodných komentářů, se kterými se musí vypořádat.

Druhá výzkumná otázka: *Jaké má live streaming pro streamerky přínosy?* Tato otázka usiluje o přiblížení osobního rozvoje streamerky. Co se streamerka naučila, v čem se zlepšila a co nového se o sobě dověděla.

Streamerky se díky své tvorbě a interakci s komunitou zlepšily v komunikaci. Jedná se o lepší vedení konverzace, snížení studu, rozvoj asertivní komunikace a další. Také popisují větší otevřenost vůči novému a lidem obecně. Díky přijetí a zážitku úspěchu spojeného s růstem svého kanálu a rozvojem své tvorby popisují posílení sebevědomí. Popisováno je také posílení odolnosti, zejména vůči negativním a nevhodným komentářům a jiným projevům.

Některé streamerky zaznamenaly pozitivní působení live streamingu a divácké komunity na své psychické obtíže. Ať už díky přijetí a podpory ze strany komunity nebo vlivem odreagování se od sebe sama.

Jedna z respondentek navíc díky live streamingu objevila nový zájem, kterému se chce plně věnovat.

Třetí výzkumná otázka: *Jaké znamená live streaming pro streamerky ztráty?* V návaznosti na druhou otázku, třetí cílí na ztráty a oběti, které s kariérou streamerky souvisí.

Za největší negativa vnímají streamerky nevhodné komentáře, sexuální a sexistické komentáře a předsudky a obtěžování ve formě nevyžádaných nevhodných zpráv a žádostí.

Jednou ze ztrát je pro streamerky množství času, který live streaming vyžaduje, a obtížné sladění svého pracovního rozvrhu s rozvrhem partnera. Popisují také zkušenosti s rozpadem partnerských vztahů v důsledku live streamingu. Roli zde hrála časová náročnost, ale také nepochopení live streamingu a nevnímání ho jako legitimní profese, taková perspektiva často vedla ke konfliktům.

Čtvrtá výzkumná otázka: *Jaké to je být ženou hráčkou?* Cílem je popsání zkušenosti žen s hraním digitálních her.

Zkušenost žen s hraním digitálních her je z části ovlivněna předsudky a stereotypy vůči ženám. Důsledkem těchto stereotypů jsou nevhodné komentáře a reakce, které ženy odrazují, respondentky obzvláště zmiňovaly špatnou zkušenost s voice chatem. Za hlavní motivaci považují únik a relax, ale uvádí rovněž motivy vztahující se k příběhu hry a soutěživosti.

Ke hrám je kolem 6-7 let přivedl příbuzný mužského pohlaví (otec, bratr...) a celkově hrají širokou paletu žánrů. Na hrách vidí spíše pozitiva, mezi která řadí navazování nových vztahů. Část respondentek potkala svého partnera při hraní digitálních her. Mezi negativa řadí riziko závislosti a zmíněné předsudky a obtěžování.

Pátá výzkumná otázka: *Jaké jsou mezi streamerkami a streamery podobnosti?*

Podobností je mezi streamery a streamerkami mnoho. Jejich zkušenost se shoduje v okruhu základních témat, mezi která patří komunita, smysl a časová náročnost.

Šestá výzkumná otázka: *Jaké jsou mezi streamerkami a streamery rozdíly?*

Nejvýraznější rozdíl je v okruhu specifických témat, mezi která patří téma předsudky a obtěžování, které je specifické pro zkušenost streamerek. Streameři se s tímto typem negativních reakcí nesetkávají. Zažívají negativní reakce, které nejsou založeny na předsudcích a sexismu a také se jich netýkají nevhodné sexuální narážky a obtěžování.

12 Diskuse

Hlavním úkolem této práce je popsat osobní zkušenost streamerek s jejich profesí. Podrobněji se zaměřuji na zisky a ztráty, které s touto činností souvisí. Mimo popsání hlavní cíl má tato práce rovněž dva vedlejší cíle. Prvním z nich je popis zkušenosti žen s hraním digitálních her a druhý je věnován porovnání zkušenosti streamerů a streamerek s pozvednutím jejich zkušeností na teoretičtější úroveň. V předchozích kapitolách jsem postupně představil zjištění první studie, zaměřené na zkušenost streamerek, a následně ve druhé studii představuji porovnání zkušeností respondentů z předchozího výzkumu s respondentkami výzkumu realizovaného v této práci. Zjištění obou studií zde hlouběji rozeberu, jako první však považuji za důležité popsat limity této práce, které poskytnou důležité hranice pro nakládání s interpretací výsledků výzkumu.

U práce vnímám limit v počtu respondentek. Přestože je šest pro IPA analýzu adekvátní vzorek, větší soubor by přinesl větší podložení daty. Druhým limitem je nepřítomnost respondentky s velkou diváckou základnou. Její přítomnost by pomohla poukázat na rozdíly ve vnímání u streamerek s malou a velkou komunitou.

Za přínosné rozšíření výsledků této práce považuji provedení kvantitativního výzkumu, který by ověřil zobecnitelnost představených koncepcí. Jak jsem uváděl v kapitole věnované porovnání, vzniklý profil a koncepce jsou kvalitativní povahy, které umožňují porozumění zkušenosti, otázkou zůstává jejich zobecnitelnost. Dalším limitem je malá divácká komunita u souboru respondentek. Zde by byla vhodná návaznost prozkoumání tématu komunity, zejména aspekt týkající se vztahu s diváky. Ověřit, zda je rozdíl mezi streamerkami a streamery skutečně takový, jaký vychází z kvalitativních dat. Další oblastí vhodné návaznosti je prozkoumání pocitů při přijímání darů u jednotlivých pohledů na svou streamerskou tvorbu. Ověřit, zda se tyto pocity významně liší u jednotlivých typů pohledu. Lze rovněž uvažovat o rozvedení těchto pohledů na širší základně dat. Možnou návazností je také zaměření se na jiný typ obsahu, než je hraní digitálních her. Tvorba

obsahu pro kategorie jako je Justchatting, Creativ a IRL s sebou přináší svá vlastní specifika, která by bylo zajímavé popsat.

12.1 Studie I

V teoretické části pojednávám o live streamingu obecně a zasazuji ho do koncepcí seberealizace, sebepoznání a charakteristik práce na volné noze. Tyto koncepce lze pozorovat u jednotlivých tematických okruhů. Live streaming je způsob obživy či výdělečný koníček, který vedle instrumentální složky poskytuje jedinci možnost seberealizace a naplnění jeho vyšších potřeb. Nejprve zde podrobněji rozeberu výsledky první studie. Na základě IPA analýzy vzešly z rozhovorů tři okruhy témat. Vnímání své tvorby, společná témata a seberozvojová témata.

Společná témata, mezi která patří komunita, smysl, časová náročnost, přátelské postrčení a obtěžování a předsudky, se týkají části zkušeností, která je společná všem respondentkám. V tématu komunita lze pozorovat koncepty představené ve druhé kapitole teoretické práce. Významnou roli sehrává koncept smyslu komunity, zejména prvek členství, který se týká i samotné streamerky. Při vysílání vzniká společné místo, jehož členové se navzájem podporují, sdílí společné významy a baví se. Členství má rovněž diferenciativní funkci a rolišuje, kdo do komunity patří, a kdo ne. V rámci teorie třetích lze tento popis uchopit jako online třetí místo, tedy prostředí, kam vyrážíme za zábavou a odpočinkem. I tato teorie pojednává o členství a pravidelně se vracejících návštěvnicích. Mezi členy komunity se rozvíjejí vzájemné vztahy, které mohou sloužit rovněž jako zdroj sociální opory a přijetí, které dle výpovědí streamerek bylo významné pro jejich osobní rozvoj. O významu přijetí pro osobní rozvoj a růst pojednává ve své práci Carl Rogers (1961). K tématu komunity má mimo seberozvojových témat také blízko téma smyslu, který streamerky vnímají v poskytování zábavy, vzájemných vztahů a podpory. Uvádí, že přátelské vztahy jsou jedním z největších přínosů live streamingu. Určitou stinnou stránkou je popisovaný nevyřčený závazek vůči komunitě, který vzniká na základě vděku za emoční a finanční podporu. Projevuje se tlakem, že svou dráhu nemůžu ukončit, že je zavázána dluhem vůči divákům. Tento závazek nepocit'ovaly všechny respondentky, ale nebyl to ojedinělý případ (Hamilton et al., 2014; McMillan, 1986).

Smysl live streamingu vnímají respondentky v činnosti pro druhé. V bavení, podpoře... Je tu však další aspekt. Jsou to pocity radosti, hrdosti a zážitek úspěchu, které jsou výsledkem vybudování úspěšného streamerského kanálu. Tento aspekt dále souvisí se seberealizací a s tématy vnímání své tvorby. Jedná se o pocit, který lze vyjádřit slovy, něco jsem dokázala. Tento pocit se projevuje i na posílení sebevědomí. Lze zde uvažovat o manifestaci potřeby úspěchu v pojetí Alfreda Adlera (1999), kde je úspěšným výkonem překonán pocit méněcennosti.

Časová náročnost je dalším tématem, které je pro zkušenost streamerek zásadní. Prolíná se celou jejich tvorbou v podobě nároků na délku a četnost vysílání, navíc pokud streamerka vysílá odpoledne, může mít převrácený režim oproti druhým lidem, například partnerovi. Z těchto důvodů se časová náročnost promítá i do partnerské roviny, kde je potřeba nalézt soulad mezi vysíláním a společným časem. Streamerky uvádí, že dalším problémem z partnerské roviny je nepochopení live streamingu a také to, když není vnímán jako legitimní profese, která vyžaduje čas. Popisují, že tento přístup často vede ke konfliktům a rozpadu vztahů. Naopak pomáhá, pokud se partner zajímá o live streaming (divák, streamer...) a nebo sám hraje digitální hry. Nejenže má podobný pohled na live streaming jako streamerka, ale také má činnost, kterou může vykonávat sám. Ke zvážení je také vliv “tradičních” hodnot na celé vnímání této situace v partnerství. Tato otázka je však spíš ponuka pro další možný výzkum. Pozitivně je naopak z hlediska času vnímána časová flexibilita, která je jedním z nejlákavějších charakteristik práce na volné noze (Mareš, 2001; Younger, 2018).

Streamerky se během své tvorby setkávají s předsudky a obtěžováním. Jedná se o předsudky spojené s pohlavím a hraním digitálních her a také předsudky vůči ženám streamerkám. Hráčky jsou stereotypně pokládány za méně schopné a hry dle tohoto stereotypu hrají jen pro pozornost. Předsudky jsou doprovázeny nevhodnými a sexuálně či sexisticky laděnými komentáři, zejména pokud hráčka využívá voice chat. Streamerka se navíc setkává s předsudkem, že využívá své tělo či vyzývavé oblečení k přilákání většího počtu diváků. Je vnímána jako “podvádějící”, svůj úspěch si oproti “tvrdě pracujícím” streamerům nezasloužila. Respondentky uvádí, že takové streamerky na Twitchi skutečně jsou, ale zdaleka ne všechny. Skandál však bývá nejvíc slyšet. Samy se vůči takovým streamerkám ostře vymezují. Ohledně nevhodného chování popisují, že si zvykly, a jak jedna streamerka uvedla, nasadily si pomyslnou “neprůstřelnou vestu”. Uvádí, že se svou tvorbou snaží ukázat, že není potřeba používat podobné praktiky k dosažení úspěchu. O podobné zkušenosti streamerek pojednává řada autorů (Consalvo, 2012 ; Ruberg et. al, 2019; Skardzius, 2020).

Jedná se o téma, se kterým se streameři neseťkávají, muži nemusí řešit, že je někdo obtěžuje či jim zasílá nevyžádané nahé fotografie. Pod povrchem tohoto tématu je řada dalších témat, která se vztahují k gender problematice, otázce žen ve videoherním průmyslu a dalším tématům, která si zaslouží hlubší a podrobnější výklad, než je záběr této práce. Lze také uvažovat o obavách streamerů (původně byl Twitch.tv převážně mužská platforma), že obsah založený na předvádění svého těla převáží nad videoherním a dalším obsahem a tím by streameři přišli o diváky. Obdobná obava může být rovněž u streamerek, které mají obsah založený na digitálních hrách a jiné tvorbě.

Posledním společným tématem je přátelské postrčení. Popisuje začátek streamerčiny kariéry, kdy jí k prvnímu vysílání “postrčil”, motivoval mužský rodinný příslušník, přítel či kamarádi. O podobné

zkušenosti mluví také Skardzius (2020) ve svém výzkumu. Je zde také zajímavá zkušenost několika streamerek, které k live streamingu přivedl jejich partner a vztah se následně rozpadl. Roli zde hrála časová náročnost a další vlivy. Použít slovo vzorec je příliš odvážné, a navíc to není pravidlem. Jiné respondentky uvádí, že mají dlouhodobý vztah, který trval již před zahájením jejich kariéry.

V oblasti seberozvoje většina streamerek uváděla rozvoj komunikace a sebevědomí v souvislosti se zážitkem úspěchu, podpory a interakci s diváky. Další téma z tohoto okruhu jsou psychické obtíže. Streamerky popisují pozitivní působení live streamingu a interakce s komunitou. Z popisů se ukazuje, že pomáhá odreagování se od sebe sama a zaměření se na interakci s diváky a na hru samotnou. Dále, jak už bylo diskutováno výše, je významným prvkem přijetí ze strany divácké komunity. Obecně lze v oblasti seberozvoje pozorovat postupnou sebeaktualizaci a spění ke zralějšímu stavu bytí (Rogers, 1961).

Poslední skupinou témat je okruh vnímání své tvorby.

Jedná se o témata splněný sen a koníček. První téma je charakteristické motivací žít se činností v oblasti gamingu. Zde je patrný generační posun, kdy se oblast gamingu stává jednou z běžných cest, kterou se vydáváme za naším povoláním. Koníček je charakteristický zábavou vnímání finanční stránky spíše jako přivýdělek. Je zde také obava z nejistoty a proměny zábavy v povinnost u přechodu na plný streamerský úvazek. U těchto témat je také propojení s tématy týkajícími se smyslu a seberealizací. Potkávají se tu tedy potřeby úspěchu a sebeuskutečnění (Maslow, 1970; Adler, 1999).

12.1.1 Ženy hráčky

V rámci výzkumu jsem se také blíže zaměřil na zkušenost respondentek s hraním digitálních her. Zde se potvrdila zkušenost týkající se předsudků a nevhodných komentářů během hraní multiplayer her a při využívání voice chatu. Podpořilo se také tvrzení novějších výzkumů, že ženy hrají všechny typy žánrů, včetně těch, které jsou stereotypně spojovány s mužskými hráči (akční hry, střílečky,...) (Lopez-Fernandez et al. 2019; ESA, 2020).

Z rozhovorů vyplývá, že se respondentky ke hraní dostaly kolem 6-7 let díky staršímu sourozenci či jinému mužskému příbuznému. Buď sledovaly jeho hru a chtěly si ji vyzkoušet, nebo k ní byly přímo vedeny. Je zde velmi patrný vliv rodinného prostředí a přístup ke hrám, který rodina vyznává. Některé respondentky popisují svou rodinu jako "hráčskou", kdy se hraní digitálních her věnuje více členů. Stejně závěry prezentovali ve svých pracích Convery (2017) a Lopez-Fernandez et al. (2019).

Z hlediska motivace nejčastěji uvádí únik a relax, dále pak zážitek z příběhu hry a soutěživost, ať už vůči jiným hráčům nebo překonávání výzvy ve hře, překonávání svého skóre. K pozitivům, které na hrách vnímají respondentky, řadí přátelské vztahy, které díky hraní her navázaly. Část z nich uvádí, že díky hraní her poznaly svého partnera (většinou přímo ve hře). Jedna z respondentek popisuje inspirační vliv, který na ní měla herní postava Lara Croft (půvabná odvážná dobrodružka), uvádí, že díky ní začala cvičit a překonávat sama sebe.

Výše jsem již diskutoval tematiku předsudků a nevhodných komentářů, u hraní her je toto téma pro respondentky největším negativem.

12.2 Studie II

Ve druhé části práce jsem porovnával zkušenosti streamerů a streamerek s jejich profesí. Zde byla aplikována tematická analýza. Při prozkoumání podstat jednotlivých témat i tematických okruhů se ukázalo, že okruhy vzniklé během IPA analýzy nestačí k popisu streamerské zkušenosti na teoretičtější rovině.

Z okruhu společná témata, který se objevoval jak u streamerů, tak u streamerek vznikl nový okruh s názvem základní témata. Zkušenosti se shodovaly v tématech časová náročnost, smysl a v tématu komunita. U streamerek se však objevovaly dvě témata, které se u mužů nevyskytovala, a to předsudky a obtěžování a přátelské postrčení. Tato dvě témata jsem zařadil do nového okruhu s názvem specifická témata, která zahrnují aspekty zkušenosti specifické pro streamery nebo pro streamerky.

Další změna byla provedena u okruhu témata orientovaná na obživu, který se týkal streamerů. Po přezkoumání témat, byla témata z tohoto okruhu zahrnuta pod obecnější okruh, který se nazývá vnímání své tvorby a původně vznikl v IPA analýze streamerek. U nich téma týkající se tvorby nesměřovala konkrétním směrem jako u streamerů. Syntézou vznikl okruh, který popisuje vnímání své tvorby na pomyslné přímce od tématu koníček až po témata, která popisem odpovídají tvorbě na plný úvazek. Témata orientovaná na obživu se tak stala jednou z možných perspektiv vnímání své tvorby.

Poslední okruh, který se týká seberozvoje, zůstává nezměněný, ale narůstá jeho variabilita popisující různé oblasti rozvoje. Jak streameři, tak streamery se však shodli, že se rozvíjejí v oblastech komunikace a sebevědomí.

Při porovnání podstaty tématu komunita se vyjevila jemná nuance. U streamerek byl kladen větší důraz na vztahy s diváky než u streamerů. Tento rozdíl je buď způsoben pohlavím tvůrce, nebo hraje roli velikost divácké komunity, která byla u souboru streamerů větší a tedy i anonymnější.

Aplikační využití práce vidím v doplnění obrazu zkušenosti streamerů s jejich profesí a upozornění na problematiku předsudků a obtěžování u hráček v českém prostředí. Dalším rozměrem je kvalitativní podklad pro kvantitativní výzkumy z oblasti live streamingu.

Výsledky mohou být užitečné pro řadu odborníků a laiků, kteří se s live streamingem setkávají. Jedná se například o poradenskou praxi a pedagogy, ale také o kouče, manažery a další agenty v oblasti gamingu. Mimo odbornou veřejnost může práce pomoci rodičům porozumět té velmi podivné činnosti, které se začal věnovat jejich potomek.

K závěru práce doplňuji krátkou poznámku o dopadech pandemie COVID-19 na live streaming. Dvě z respondentek uvedly, že jim pandemie pomohla s rozvojem jejich kanálu. Jedné přinesla více času a respondetka se začala live streamingu více věnovat, druhá využila prázdného města k vytváření nového zajímavého obsahu.

13 Závěr

Na základě výsledků výzkumu lze stanovit několik závěrů. Jednat závěry, které se týkají zkušenosti streamerek, dále závěry o podobnosti a rozdílech streamerů a streamerek a také závěry o zkušenosti respondentek s hraním digitálních her.

Streamerky do čela své zkušenosti staví vztahy s diváckou komunitou, přátelství, vzájemnou podporu, ale také je jejich zkušenost ovlivněna zkušenostmi s předsudky a obtěžováním. Jak v oblasti hraní digitálních her, tak v rámci jejich působení na Twitch.tv (podobné zkušenosti mají však ženy i na jiných platformách). Svou tvorbu streamerky vnímají jako koníček, zábavný přivýdělek, který se možná jednou promění do plnohodnotného naplňujícího povolání. Některé z respondentek tento přechod, spojený s nejistotou, již podstoupily a streamování je pro ně splněný sen. Live streaming vnímají jako časově a někdy i psychicky náročné povolání, které své tvůrce odměňuje pocitem smyslu, vztahy, pocitem naplnění a úspěchu z odvedené práce. Provázeného pocitem úspěchu, pramenícího z toho, že se jim povedlo něco vybudovat. Navíc streamerky pozorovaly, že je jejich tvorba posunula dál i v osobnostní a dovednostní rovině.

Zkušenost streamerů a streamerek je ve svém základě velmi podobná. Live streaming je svou podstatou časově náročné povolání, stojí na divácké komunitě na vztahu, který si s ní tvůrce vybuduje, ale také na vztazích mezi členy komunity. Obdobně je vnímán i smysl live streamingu a pocit z úspěchu a dobře odvedené práce. Zejména ve smyslu zábavné naplňující práce.

Největším rozdílem mezi streamerkami a streamery je zkušenost s obtěžováním a předsudky, kterou mužští streameři nezažívají. Rozdíl se také ukázal v zahájení tvorby. U streamerek stál na začátku

přítel, rodinný příslušník nebo kamarád mužského pohlaví, který je k zahájení motivoval. Dále se objevily dva rozdíly, u kterých není jistý jejich původ. Z výpovědí streamerek vyplývá, že kladou mnohem větší důraz na vztah s komunitou, který zároveň popisují jako hlubší, než se tomu jeví u mužů. Není jednoznačné zda je tento rozdíl způsoben charakteristikou pohlaví, či zde hraje roli velikost divácké komunity, která byla u mužského souboru větší a tím pádem i anonymnější. Podobně se jeví i druhý vnímaný rozdíl. Streamerky svou tvorbu spíše vnímali jako koníček, streameři o ní spíš uvažovali z hlediska podnikání (prvek smyslu a zábavy byl zachován). I v tomto případě může hrát roli velikost komunity. Čím víc diváků, tím víc lidí, kteří se tvůrce rozhodnou podpořit.

K hraní digitálních her respondentky přivedl mužský člen rodiny. Následně se samy vydaly do objevování tohoto rozlehlého světa. Hraní je u nich spojeno s motivací příběhem, úspěchem, ale hlavně odreagováním a odpočinkem. Mezi pozitiva tohoto koníčku řadí rozvoj angličtiny a navazování nových vztahů, jednak během samotné hry, ale také díky společnému tématu, které hry poskytují. Za negativa na hraní her považují předsudky a obtěžování, se kterým se setkávají především při hraní multiplayer her, ale také se setkaly s předsudky mimo hru. Dále mezi negativa řadí riziko závislosti a případný rozvoj agrese. Respondentky uvedly, že hrají téměř všechny žánry digitálních her. I takové, které jsou stereotypně spojeny s mužským pohlavím.

Souhrn

Tématem práce je osobní významnost live stream kariéry. Tedy subjektivní zkušenost streamerek s jejich tvorbou na platformě Twitch.tv. Jedná se o živý přenos průchodu hrou, grafickou tvorbu, vaření, skládání puzzlí či jinou aktivitu. Diváci vysílání sledují obdobně jako pořad v televizi. Rozdíl je však v tom, že zde mohou diváci s tvůrci komunikovat pomocí chatu a tvůrci jim odpovídají během živého přenosu přes chat či přes mikrofon. Práce popisuje jak svou tvorbu streamerky vnímají a co pro ně znamená, jak ovlivnila jejich život, co jim přinesla a co jim vzala. Mimo zmíněné hlavní téma, v práci porovnávám zkušenost streamerek se zkušeností streamerů. Jejich zkušeností jsem se zabýval v bakalářské práci *Osobní významnost live stream kariéry* (Pisklák, 2019). Na kterou touto prací navazuji. Podtématem je také zkušenost žen s hraním digitálních her, vzhledem k tomu, že hraní her, bylo jedno z výběrových kritérií souboru.

Práce je rozdělena na teoretickou část a praktickou část. První dvě kapitoly jsou částečně přejaty z již zmíněné bakalářské práce a popisují fenomén live streamingu z psycho-sociální perspektivy a fungování platformy Twitch.tv pro poskytnutí potřebného kontextu, vycházím především teorií sebeaktualizace (Rogers, 1961; Maslow, 1970) a teorie sebeuplatnění (Adler, 1999). V části týkající se divácké komunity vycházím z koncepce smyslu komunity od autorů McMillan a Chavis (1986) a teorie třetích míst od Raye Oldenburga (1997). Na tyto kapitoly dále navazuje kapitola věnovaná digitálním hrám se zaměřením na popis rozdílů mezi hráči a hráčkami. Předposlední kapitola popisuje současná zjištění o streamerkách a jejich zkušenostech. A poslední kapitola teoretické části je věnována představení výsledků předchozího výzkumu, který se zabýval zkušeností streamerů.

V praktické části představuji fenomenologicky zaměřený výzkum na subjektivní zkušenost streamerek s jejich profesí, realizovaný pomocí IPA analýzy. Na který dále navazuji využitím tematické analýzy pro porovnání zkušenosti streamerek a streamerů. Data byla sbírána pomocí polostrukturovaných rozhovorů, soubor tvořilo celkem šest respondentek. Výstupy z rozhovorů jsou prezentované ve formě jednotlivých případů, na které dále navazuje souhrnná analýza.

Z této analýzy vzešly tři okruhy témat, první z nich popisuje společná témata, která v sobě odrážejí znaky prostředí a charakteristiky live streamingu. Tvoří určitý základ jejich zkušenosti.

Další okruh se týká způsobu, jakým streamerky vnímají svou tvorbu. Na pocitové i materiální rovině se zde projevuje potřeba sebeuplatnění (Adler, 1999).

Posledním okruhem jsou témata, která se týkají seberozvoje. Je v nich možné sledovat tendenci k růstu a sebeaktualizaci (Rogers, 1961).

Streamerky svou tvorbu vnímají jako zábavný koníček a formu přivýdělku, která je naplňuje. Cítí v ní smysl, který je často spojen se vztahem k divácké komunitě. Nevýhodou této profese je značná časová náročnost, která se může nepříznivě projevit v partnerských vztazích. Pro streamerky je zde navíc nutnost čelit předsudkům, nevhodným narážkám a obtěžování. Live streaming zároveň slouží jako nástroj seberozvoje. Jak formou cíleného učení tak úspěšným zvládnutím nároků této profese.

Za limity práce považují počet respondentek. Z nároků IPA analýzy je velikost adekvátní, větší soubor by však přinesl větší podložení daty. Druhým limitem je nepřítomnost respondentky s velkou diváckou základnou. Její přítomnost by pomohla poukázat na rozdíly ve vnímání streamerek s malou a velkou komunitou.

Aplikační rozměr vidím v doplněné obrazu live streamingu o zkušenost streamerek s jejich profesí a upozornění na problematiku předsudků a obtěžování hráček v českém prostředí. Dalším aplikačním rozměrem je kvalitativní podklad pro kvantitativní výzkumy z oblasti live streamingu. Výsledky mohou být užitečné pro řadu odborníků, ale i laiků, kteří se s tematikou live streamingu setkají.

Seznam použité literatury

- 1) 2020 Essential Facts About the Video Game Industry. (2020, července). Získáno z <https://www.theesa.com/esa-research/2020-essential-facts-about-the-video-game-industry>
- 2) Adler, A. (1999). *Porozumění životu. Úvod do individuální psychologie*. Praha:Aurora.
- 3) Agosto, D. (2004). *Girls and gaming: A summary of the research with implications for practice*. *TeacherLibrarian*, 31(3)
- 4) Alexander. (2018, červen). Streamer Amouranth is latest example of 'Twitch thot' harassment problem. Získáno z <https://twitchinsider.com/streamer-amouranth-is-latest-example-of-twitch-thot-harassment-problem/>
- 5) American Psychiatric Association. (2015). *DSM-5: Diagnostický a statistický manuál duševních poruch*. Hogrefe-Testcentrum.
- 6) Basler, J. (2016). *Počítačové hry, jejich dělení, současné tendence vývoje a základní výzkumná šetření z oblasti počítačových her*. doi:10.5507/tvv.2016.00
- 7) Bergstrom, K., Fisher, S., & Jenson, J. (2014). Disavowing 'That Guy'. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 22(3), 233-249. doi:10.1177/1354856514560314
- 8) Blinka, L. (2008). The Relationship of Players to Their Avatars in MMORPGs: Differences between Adolescents, Emerging Adults and Adults. *Cyberpsychology*, 2(1), 1-7.
- 9) Bowman, N. D., Kowert, R., & Ferguson, C. J. (2015). The Impact of Video Game Play on Human (and Orc) Creativity. *Video Games and Creativity*, 39-60. doi:10.1016/b978-0-12-801462-2.00002-3
- 10) Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*. 77-101.
- 11) Buckley, K. E., & Anderson, C. A. (2006). A theoretical model of the effects and consequences of playing video games. *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*, 363-378.
- 12) Caldwell, J. T. (2000). *Electronic media and technoculture*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press.

- 13) Calleja, G. (2011). Emotional involvement in digital games. *International Journal of Arts and Technology*, 4(1), 19. doi:10.1504/ijart.2011.037767
- 14) Carlsson, U., & Feilitzen, C. V. (2000). *Children and media violence: Yearbook*. Göteborg: The UNESCO International Clearinghouse on Children and Violence on the Screen, NORDICOM, Göteborg University.
- 15) Carr, D. (2005). Contexts, gaming pleasures, and gendered preferences. *Simulation & Gaming*, 36(4), 464-482. doi:10.1177/1046878105282160
- 16) Cassell, J., & Jenkins, H. (2000). *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and computer games*. Cambridge, MA: MIT Press.
- 17) Consalvo, M. (2012). Confronting Toxic Gamer Culture: A Challenge for Feminist Game Studies Scholars. *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, 1. doi:10.7264/N33X84KH
- 18) Convery. (2017, leden). The women who make a living gaming on Twitch. Získáno z <https://www.theguardian.com/technology/2017/jan/03/women-make-living-gaming-twitch>
- 19) Cote, A. C. (2016). "I Can Defend Myself". *Games and Culture*, 12(2), 136-155. doi:10.1177/1555412015587603
- 20) Crawford, G., & Rutter, J. (2007). Playing the game: Performance in digital game audiences. In *Fandom: Identities and Communities in Mediated World*, (271-281). New York: New York University Press.
- 21) Csikszentmihalyi, M. (2000). *Beyond boredom and anxiety*. San Francisco: Jossey-Bass.
- 22) Davids, S. (2008). *Casual games, Easy to learn, tough to master*. (Diplomová práce). University of Technology: Eindhoven.
- 23) Drapela, V. J. (2011). *Přehled teorií osobnosti*. Praha: Portál.
- 24) Eckertová, L., & Doležal, D. (2014). *Bezpečnost dětí na Internetu*. Brno: Computer Press.
- 25) Eklund, L. (2011). Doing gender in cyberspace: The performance of gender by female World of Warcraft players. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 17(3), 323-342. doi:10.1177/1354856511406472
- 26) Eklund, L. (2015). "Playing video games together with others: Differences in gaming with family, friends and strangers." *Journal of Gaming & Virtual Worlds* 7.3 259-277. Získáno 3. března 2021

- [zhttps://www.researchgate.net/publication/282313627_Playing_video_games_together_with_others_Differences_in_gaming_with_family_friends_and_strangers](https://www.researchgate.net/publication/282313627_Playing_video_games_together_with_others_Differences_in_gaming_with_family_friends_and_strangers)
- 27) Farrington, D., Muesch, N., (2015.) *Analysis of the characteristics and content of Twitch live-streaming*. Získáno 15. července 2018 z Web.wpi.edu.
- 28) Ford, C., Gardner, D., Horgan, L. E., Liu, C., Tsaasan, A. M., Nardi, B., & Rickman, J. (2017). Chat Speed OP PogChamp. *Proceedings of the 2017 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*. doi:10.1145/3027063.3052765
- 29) Fox, J., & Tang, W. Y. (2014). Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. *Computers in Human Behavior*, 33, 314-320. doi:10.1016/j.chb.2013.07.014
- 30) Fox, J., & Tang, W. Y. (2016). Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies. *New Media & Society*, 19(8), 1290-1307. doi:10.1177/1461444816635778
- 31) Fritz, J., Lampert, C., Schmidt, J. H. & Witting, T. (2011). *Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielen: Gefordert, gefördert, gefährdet*. Berlin: Vistas.
- 32) Funk, J. B., Baldacci, H. B., Pasold, T., & Baumgardner, J. (2004). Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: is there desensitization? *Journal of Adolescence*, 27, 23–39. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.005>
- 33) Goffman, E. (1999). *Všichni hraje divadlo*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon.
- 34) Graetz, J. M. (1981, srpen). The origin of Spacewar. (n.d.). Získáno z <https://www.wheels.org/spacewar/creative/SpacewarOrigin.html>
- 35) Gray, K. (2014). Race, Gender, and Deviance in Xbox Live. doi:10.4324/9781315721378
- 36) Gray, K. L., Buyukozturk, B., & Hill, Z. G. (2017). Blurring the boundaries: Using Gamergate to examine “real” and symbolic violence against women in contemporary gaming culture. *Sociology Compass*, 11(3). doi:10.1111/soc4.12458
- 37) Green, C. S., & Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423(6939), 534-537. doi:10.1038/nature01647
- 38) Griffiths, M. D. (n.d.). Griffiths, M.D. (2005). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10, 191-197. Získáno z https://www.academia.edu/429550/Griffiths_M_D_2005_A_components_model_of_addicti

- 39) Griffiths, M. D., Davies, M. N., & Chappell, D. (2003). Breaking the Stereotype: The Case of Online Gaming. *CyberPsychology & Behavior*, 6(1), 81-91.
doi:10.1089/109493103321167992
- 40) Grooten, J. & Kowert, R. (2015). Going Beyond the Game: Development of Gamer Identities Within Societal Discourse and Virtual Spaces. *The Journal of the Canadian Game Studio*.
- 41) Haines. (2009). Why are there so few women in games. Získáno z https://www.slideshare.net/IGDA_London/why-are-there-so-few-women-in-games
- 42) Halman, L. (1996). *Individualization and Fragmentation of Work Values. Evidence from the European Values Studies*. Tilburg : WORC-Work and Organization Research Centre.
- 43) Hamilton, W. A., Garretson, O., & Kerne, A. (2014). Streaming on Twitch: Fostering Participatory Communities of Play within Live Mixed Media. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, (1315-1324). Získáno 11. července 2018 z ResearchGate.
- 44) Hartl, P., & Hartlová, H. (2009). *Psychologický slovník*. Portál: Praha.
- 45) Hartmann, T. & Klimmt, C. (2006) Gender and computer games: Exploring females' dislikes. *Journal of Computer Mediated Communication*, 11, 910-931.
- 46) Hendel, J. (2016). *Kvalitativní výzkum*. Praha: Portál.
- 47) Holeček, V., Miňhová, J., & Prunner, J. (2007). *Psychologie pro právníky*. Plzeň: Nakladatelství a vydavatelství Aleš Čeněk.
- 48) Horban, O., & Maletska, M. (2019). Basic hermeneutic approaches to interpretation of video games. *Skhid*, 0(5(163)), 5-12. doi:10.21847/1728-9343.2019.5(163).181868
- 49) Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (n.d.). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. Retrieved from <https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>
- 50) Chisholm, J. F. (2006). Cyberspace Violence against Girls and Adolescent Females. *Annals of the New York Academy of Sciences*, 1087(1), 74-89. doi:10.1196/annals.1385.022
- 51) Chou, T., & Ting, C. (2003). The Role of Flow Experience in Cyber-Game Addiction. *CyberPsychology & Behavior*, 6(6), 663-675. doi:10.1089/109493103322725469

- 52) Jennett, C., Cox, A. L., Cairns, P., Dhoparee, S., Epps, A., Tijs, T., & Walton, A. (2008). Measuring and defining the experience of immersion in games. *International Journal of Human-Computer Studies*, 66(9), 641-661. doi:10.1016/j.ijhcs.2008.04.004
- 53) Jirkovský, J. (2013). *Game industry 3*. Praha: D.A.M.O.
- 54) Johnson, M. R. & Woodcock, J. (2017). 'It's like the gold rush': the lives and careers of professional video game streamers on Twitch.tv. In *Information Communication and Society*. Získáno 15. července 2018 z ResearchGate.
- 55) Kaye, L. K., Gresty, C. E., & Stubbs-Ennis, N. (2017). Exploring Stereotypical Perceptions of Female Players in Digital Gaming Contexts. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 20(12), 740-745. doi:10.1089/cyber.2017.0294
- 56) Kolář, J. (2012). *Gaming Industry 2*, Praha: D.A.M.O.
- 57) Kolařík, M. (2014). *Interakční psychologický výcvik*. Praha: Grada.
- 58) Koutná Kostínková, J., & Čermák, I. (2013). Interpretativní fenomenologická analýza. In T. Řiháček, I. Čermák, R. Hytych, a kol. (2013). *Kvalitativní analýzatextů: čtyři přístupy k analýze textu*. Brno: Masarykova univerzita.
- 59) Laconi, S., Pirès, S., & Chabrol, H. (2017). Internet gaming disorder, motives, game genres and psychopathology. *Computers in Human Behavior*, 75, 652-659. doi:10.1016/j.chb.2017.06.012
- 60) Lévi-Strauss, C. (1962). *The Savage mind*. The Garden City Press Limited Letchworth: Hertfordshire.
- 61) Lewis, A., and Griffiths, M. D. (2011). *Confronting gender representation: a qualitative study of the experiences and motivations of female casual-gamers*. 245–272. Získáno 9. března z https://www.researchgate.net/publication/228750365_Confronting_gender_representation_A_qualitative_study_of_the_experiences_and_motivations_of_female_casual-gamers.
- 62) Lopez-Fernandez, O. (2018). Generalised Versus Specific Internet Use-Related Addiction Problems: A Mixed Methods Study on Internet, Gaming, and Social Networking Behaviours. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(12), 2913. doi:10.3390/ijerph15122913
- 63) Lopez-Fernandez, O., Williams, A. J., & Kuss, D. J. (2019). Measuring Female Gaming: Gamer Profile, Predictors, Prevalence, and Characteristics From Psychological and Gender

Perspectives. *Frontiers in Psychology*, 10. doi:10.3389/fpsyg.2019.00898

- 64) Male and Female Gamers: How Their Similarities and Differences Shape the Games Market. (2020). Získáno z <https://newzoo.com/insights/articles/male-and-female-gamers-how-their-similarities-and-differences-shape-the-games-market/>
- 65) Mareš, P. Katrňák, T. (2008). Hodnota práce u české veřejnosti v letech 1991-2008. In *Sociální studia*, (121-143). Získáno 5. července 2018 z ResearchGate.
- 66) Maslow, A. (1970). *Motivation and personality*. Harper & Row Publisher.
- 67) Matthews, N. L., Lynch, T., & Martins, N. (2016). Real ideal: Investigating how ideal and hyper-ideal video game bodies affect men and women. *Computers in Human Behavior*, 59, 155-164. doi:10.1016/j.chb.2016.01.026
- 68) Mäyrä, F. (2012). *An introduction to game studies: Games in culture*. Los Angeles, CA: SAGE.
- 69) Mclean, L., & Griffiths, M. D. (2013). Female Gamers. *International Journal of Game-Based Learning*, 3(3), 54-71. doi:10.4018/ijgbl.2013070105
- 70) McMillan, D. W., & Chavis, D. M. (1986). Sense of Community: A Definition and Theory. In *Journal of Community Psychology*, (6-21). Získáno: 13. února 2019 z pdfs.semanticscholar.org.
- 71) Mcphate, M. (2015, December 16). Women Who Play Games Shun 'Gamer' Label. Retrieved from <https://www.nytimes.com/2015/12/17/technology/personaltech/women-who-play-games-shun-gamer-label.html>
- 72) Míček, L. (1976). *Sebevýchova a duševní zdraví*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství.
- 73) Mihara, S., & Higuchi, S. (2017). Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of Internet gaming disorder: A systematic review of the literature. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 71(7), 425-444. doi:10.1111/pcn.12532
- 74) Minecraft Sales Surpass 100 Million Copies - IGN. (n.d.). Retrieved from <https://www.ign.com/articles/2016/06/02/minecraft-sales-surpass-100-million-copies>
- 75) Miovský, M. (2006). *Kvalitativní přístup a metody psychologického výzkumu*. Praha: Grada.
- 76) Murray, H. A. (1938). *Explorations in Personality*. New York: Oxford University Press.
- 77) Nakamura, L. (2012). "Its a Nigger in Here! Kill the Nigger!". *The International Encyclopedia of Media Studies*. doi:10.1002/9781444361506.wbiems159

- 78) Nakamura, R., & Wirman, H. (2005). Girlish counter-playing tactics. *International journal of computer game research*. Získáno 9. března 2021 z
5(1)https://www.researchgate.net/publication/292104488_Girlish_counter-playing_tactics
- 79) Nardi, B. (2010). *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*. doi:10.3998/toi.8008655.0001.001
- 80) Oldenburg, R. (1997). *The great good place: Cafes, coffee shops, bookstores, bars, hair salons, and other hangouts at the heart of a community*. Da Capo Press.
- 81) Orlando, J. (2018, prosinec). Why men and boys crave their video games. Získáno z
<https://www.smh.com.au/national/why-men-and-boys-crave-their-video-games-20181216-p50mji.html>
- 82) Ottelin, T. (2015). *Twitch and professional gaming: Playing video games as a career*. (Bakalářská práce). Získáno 8. července 2018 z ResearchGate.
- 83) Ou, Y., Mcglone, E. R., Camm, C. F., & Khan, O. A. (2013). Does playing video games improve laparoscopic skills? *International Journal of Surgery*, 11(5), 365-369. doi:10.1016/j.ijso.2013.02.020
- 84) Paaßen, B., Morgenroth, T., & Stratemeyer, M. (2016). What is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture. *Sex Roles*, 76(7-8), 421-435. doi:10.1007/s11199-016-0678-y
- 85) Phan, H. (2011). Video Gaming Trends: Violent, Action/Adventure Games are ... (n.d.). Retrieved from
https://www.researchgate.net/publication/281910736_Video_Gaming_Trends_Violent_ActionAdventure_Games_are_Most_Popular
- 86) Plháková, A. (2013). *Učebnice obecné psychologie*. Praha: Academia.
- 87) Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2015). Measuring DSM-5 internet gaming disorder: Development and validation of a short psychometric scale. *Computers in Human Behavior*, 45, 137-143. doi:10.1016/j.chb.2014.12.006
- 88) Pontes, H. M., Kiraly, O., Demetrovics, Z., Griffiths, M. D., & Liu, Y. (2014). The Conceptualisation and Measurement of DSM-5 Internet Gaming Disorder: The Development of the IGD-20 Test. *PLoS ONE*, 9(10). doi:10.1371/journal.pone.0110137
- 89) Przybylski, A. K., Rigby, C. S., & Ryan, R. M. (2010). A Motivational Model of Video Game Engagement. *Review of General Psychology*, 14(2), 154-166. doi:10.1037/a0019440

- 90) Ratan, R. A., Taylor, N., Hogan, J., Kennedy, T., & Williams, D. (2015). Stand by Your Man: An Examination of Gender Disparity in League of Legends. *Games and Culture*, *10*(5), 438-462. doi:10.1177/1555412014567228
- 91) Rau, P. P., Peng, S., & Yang, C. (2006). Time Distortion for Expert and Novice Online Game Players. *CyberPsychology & Behavior*, *9*(4), 396-403. doi:10.1089/cpb.2006.9.396
- 92) Rho, M., Lee, H., Lee, T., Cho, H., Jung, D., Kim, D., & Choi, I. (2017). Risk Factors for Internet Gaming Disorder: Psychological Factors and Internet Gaming Characteristics. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *15*(1), 40. doi:10.3390/ijerph15010040
- 93) Rogers, C. R. (1961). *On Becoming a Person*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- 94) Ruberg, B., Cullen, A. L., & Brewster, K. (2019). Nothing but a “titty streamer”: Legitimacy, labor, and the debate over women’s breasts in video game live streaming. *Critical Studies in Media Communication*, *36*(5), 466-481. doi:10.1080/15295036.2019.1658886
- 95) Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach. *Motivation and Emotion*, *30*(4), 344-360. doi:10.1007/s11031-006-9051-8
- 96) Salter, A., & Blodgett, B. (2012). Hypermasculinity & Dickwolves: The Contentious Role of Women in the New Gaming Public. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, *56*(3), 401-416. doi:10.1080/08838151.2012.705199
- 97) Scientific Software Development GmbH (2002). ATLAS. ti (qualitative data analysis), version 8. <https://atlasti.com/product/what-is-atlas-ti/>
- 98) Scully-Blaker, R., Begy, J., Consalvo, M., & Ganzon, S. Ch. (2017). Playing along and playing for on Twitch: Live streaming from tandem play to performance. *In Proceedings of the 50th Hawaii International Conference on System Sciences*, (2026-2034). Získáno z ResearchGate.
- 99) Shannon, C. E., & Weaver, W. (1964). *The Mathematical theory of communication*. University of Illinois Press: Urbana.
- 100) Shaw, A. (2011). *Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity*. *New Media Soc.* *14*, 28–44. doi: 10.1177/1461444811410394
- 101) Sjöblom, M., & Hamari, J. (2016). Why do people watch others play video games?

- An empirical study on the motivations of Twitch users. In *Computer in Human Behavior*, (1-12). Získáno 10. července 2018 z ResearchGate.
- 102) Skardzius, K. (2020). *I Stream, You Stream, We All Stream: Gender, Labour, and The Politics of Online Streaming*. (Dizertační práce). York University Toronto: Ontario.
- 103) Slater, M. D. (2003). Alienation, Aggression, and Sensation Seeking as Predictors of Adolescent Use of Violent Film, Computer, and Website Content. *Journal of Communication*, 53(1), 105-121. doi:10.1111/j.1460-2466.2003.tb03008.x
- 104) Smith, T., Obrist, M., & Wright, P. C. (2013). Live-Streaming Changes the (Video)Game. In *European Conference on Interactive TV*, (131-137). Získáno 9. července 2018 z ResearchGate.
- 105) Stabile, C. (2013). "I Will Own You". *Television & New Media*, 15(1), 43-57. doi:10.1177/1527476413488457
- 106) Sternberg, R. J. (2002). *Kognitivní psychologie*. Praha: Portal.
- 107) Subrahmanyam, K., & Greenfield, P. (2008). Online Communication and Adolescent Relationships. In *The Future of Children*, Volume 18, Number , (119-146). Získáno 12. února 2019 z is.muni.cz
- 108) Suchá, J., Dolejš, M., Pipová, H., Maierová, E., & Cakirpaloglu, P. (2018). *Hraní digitálních her českými adolescenty*. Univerzita Palackého v Olomouci: Olomouc.
- 109) Suler, J. (2004). The Online Disinhibition Effect. In *CyberPsychology & Behavior*, (321-326). Získáno 12. února 2019 z ResearchGate.
- 110) Šmahel, D., & Konečný, Š. (2006). Lidé na internetu, jaké jsou možné zisky a rizika? In *Psychologické dny 2006: Prožívání sebe a měnícího se světa*, (1-11). Získáno 26. listopadu 2017 z cmps.ecn.cz
- 111) Takatalo, J., Kaistinen, J., Ihanus, J., Nyman, G. (2012). *Experiencing Digital Game*. Získáno 18. dubna 2020 z ResearchGate.
- 112) Taylor, T. L. (2003). Power gamers just want to have fun? Instrumental play in a MMOG. *DiGRA, Level Up Conference Proceedings 2003*, University of Utrecht, the Netherlands. Získáno 16, 2014 from z <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.32071.pdf>
- 113) Taylor, T. L. (2018). *Watch me play: Twitch and the rise of game live streaming*. Princeton: Princeton University Press.

- 114) The ESA's 2014 Essential Facts about the computer and video game industry. (2017, November 08). Retrieved from <https://igea.net/2014/04/esas-2014-essential-facts-computer-video-game-industry/>
- 115) Twitch Revenue and Usage Statistics (2020). (2020, October 30). Získáno z <https://www.businessofapps.com/data/twitch-statistics/>
- 116) Twitch.tv. (2021). Program partnerů Twitch. Získáno z <https://www.twitch.tv/p/cscz/partners/>
- 117) Ursell, G. (2000). Television production: issues of exploitation, commodification and subjectivity in UK television markets. In *Media Culture & Society*, 22(6), 805-825. Získáno: 5. července 2018 z ResearchGate.
- 118) Válek, J. (2015). *Streamování počítačových her v České republice: kvalitativní studie*. (Diplomová práce). Získáno 11. listopadu 2018 z is.cuni.cz
- 119) Valenta, J. (2006). *Osobní a sociální výchova a její cesty k žákovi*. Kladno: AISIS.
- 120) Vargová, J. (2013). *Zastoupení počítačových her ve volnočasových aktivitách dětí druhého stupni ZŠ a jejich vliv na jedince*. (Bakalářská práce). Masarykova univerzita.
- 121) Von der Heiden, J. M., Braun, B., Müller, K. W., & Egloff, B. (2019, July 11). The Association Between Video Gaming and Psychological Functioning. Retrieved from <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2019.01731/full>
- 122) Vorderer, P., Hartmann, T., & Klimmt, C. (2006). Explaining the enjoyment of playing video games: The role of competition. *ICEC Conference Proceedings 2003: Essay on the future of interactive entertainment* (107-120), Pittsburgh, PA: Carnegie Mellon University Press
- 123) Wartberg, L., Kriston, L., & Thomasius, R. (2017). The Prevalence and Psychosocial Correlates of Internet Gaming Disorder. *Deutsches Aerzteblatt Online*. doi:10.3238/arztebl.2017.0419
- 124) Webster, A. (2013). *Don't die: livestreaming turns video game speedruns into a spectator sport*. The Verge. Získáno 9. července 2018 <http://www.theverge.com/2013/1/21/3900406/videogamespeedruns-as-livespectator-sport>
- 125) Winn, B. M. (2009). The Design, Play, and Experience Framework. *Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education*, 1010-1024. doi:10.4018/978-1-59904-808-6.ch058

- 126) Wolfendale, J. (2006). My avatar, my self: Virtual harm and attachment. *Ethics and Information Technology*, 9(2), 111-119. doi:10.1007/s10676-006-9125-z
- 127) Wood, R. T. A., Griffiths, M. D., Chappell, D., & Davies, M. N. O. (2004). The structural characteristics of video games: a psycho-structural analysis. *Cyberpsychology and Behavior*, 7(1), 1-10
- 128) World Health Organization (WHO) (2018). *The International Classification of Diseases and Related Health Problems*.
- 129) Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772-775. doi:10.1089/cpb.2006.9.772
- 130) Younger, J. (2018). Freelancer Are Winning The War For Talent. In *Forbes*. Získáno 18. února 2019 z ResearchGate.
- 131) Younger, J., & Oliveira, A. (2017). *Make Work Meaningful for Your Freelancers, Too*. In *Harvard Business Review*. Získáno 18. února 2019 z ResearchGate.
- 132) Zemanec, H. (2015). *Umění a psychologie herního průmyslu*. (Středoškolská odborná činnost). České Budějovice: Česko-anglické gymnázium s.r.o
- 133) Zendle, D., Cairns, P., & Kudenko, D. (2018). No priming in video games. *Computers In Human Behavior*, 78113–125. DOI: 10.1016/j.chb.2017.09.021

Seznam příloh

- „Příloha 1: Abstrakt diplomové práce v českém jazyce“
- „Příloha 2: Abstrakt diplomové práce v anglickém jazyce“
- „Příloha 3: Struktura informovaného souhlasu“
- „Příloha 4: Seznam otázek polostrukturovaného interview“

„Příloha 1: Abstrakt diplomové práce v českém jazyce“

Název práce: Osobní významnost live stream kariéry streamerek

Autor práce: Bc. Jakub Pisklák

Vedoucí práce: PhDr. Jan Šmahaj Ph.D.

Počet stran a znaků: 95, 199 857

Počet příloh: 4

Počet titulů použité literatury: 133

Abstrakt: Předmětem práce je subjektivní zkušenost streamerek s jejich tvorbou. Cílem je popsat dopady live streamingu na život streamerky a zaměřit se na zisky a ztráty, které sebou jejich profese přináší. Jejich zkušenost je zasazena do konceptů seberealizace a sebeuplatnění. V práci rovněž usilují o porovnání zkušenosti streamerek a streamerů za využití výsledků bakalářské práce *Osobní významnost live stream kariéry*. Ve výzkumu aplikují interpretativní fenomenologickou analýzu pro část týkající se subjektivní zkušenosti a následně tematickou analýzu pro fázi porovnání zkušenosti streamerek a streamerů.

Zkušenost streamerů a streamerek je z valné části velmi podobná. Nejvýznamnějším rozdílem je u streamerek nutnost vypořádat se s předsudky a obtěžováním. Pro streamerky je jejich tvorba zábavná práce, která je naplňuje a vidí v ní smysl. Ten je nejčastěji spojen se vztahy s diváky, ale také je spojen s pocitem nalezení svého místa se seberealizace. Streamerky u sebe také zaznamenaly posun v oblastech seberozvoje, zejména v komunikaci a posílení sebevědomí.

Klíčová slova: live streaming, streamerky, předsudky, Twitch, seberealizace, kyberpsychologie

„Příloha 2: Abstrakt diplomové práce v anglickém jazyce“

Title: Personal significance of live stream career of female streamers

Author: Bc. Jakub Pisklák

Supervisor: PhDr. Jan Šmahaj Ph.D.

Number of pages and characters: 95, 199 857

Number of appendices: 4

Number of references: 133

Abstract: The subject of the work is the subjective experience of female streamers with their work. The aim is to describe the impact of live streaming on a streamer's life and focus on the profits and losses that their profession brings. Their experience is embedded in the concepts of self-realization and self-application. In my work I also try to compare the experience of streamers and female streamers using the results of the bachelor's thesis Personal significance of live stream careers. In my research I apply an interpretive phenomenological analysis for the part concerning subjective experience and subsequently a thematic analysis for the phase of comparing the experience of streamers and female streamers.

The experience of streamers and female streamers is largely similar. The most significant difference for female streamers is the need to deal with prejudice and harassment. For female streamers is their work a fun and meaningful job. The meaningfulness is most often associated with relationships with viewers, but it is also associated with the feeling of finding your place and with self-realization. The streamers also saw a shift in the areas of self-development, especially in communication and strengthening self-confidence.

Key words: live streaming, female streamers, prejudices, self-realization, cyberpsychology

„Příloha 3: Struktura informovaného souhlasu“

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

Osobní významnost live stream kariéry streamerek

Cíle výzkumu:

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

Jako výzkumnou metodu jsem zvolil polostrukturovaný interview s odhadovanou délkou jedné hodiny.

Práva účastnice výzkumu:

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

Data získaná během výzkumu:

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

Je pravděpodobné, že v průběhu analýzy nebo sběru dat se Vás budu chtít doptat buď na nové informace, které by mohly rozšířit oblast, kterou do výzkumu přinesl jiný účastník, nebo si upřesnit své interpretace. Nicméně v takovém případě by se po domluvě jednalo o rozhovor přes Dicord nebo jiné médium.

Výhody a rizika výzkumu:

Svou účastí ve výzkumu získáte novou zkušenost s účastí na vědecké práci a také je to pro Vás příležitost víc poznat sám sebe a podívat se na své dosavadní zkušenosti z jiné perspektivy. Jako jediné riziko, které by Vám mohlo během účasti ve výzkumu hrozit, je možnost, že se během interview dostaneme k možné citlivé oblasti vašich zkušeností a zážitků. Je v pořádku, pokud o takové zkušenosti nebudete chtít mluvit, a v případě citové újmy jsem schopný Vám na místě

poskytnout prostor a své dovednosti pro ošetření a zpracování takové újmy.

Závěrečné prohlášení:

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

„Příloha 4: Seznam otázek polostrukturovaného interview“

1. Mohla byste mi na úvod popsat svůj kanál? Čemu se věnujete, jak to u Vás funguje?
2. Jak dlouho už streamujete?
3. Kdy jste začala hrát videohry?
4. Co Vás inspirovalo k tomu, že jste sama začala streamovat?
5. Co bylo to rozhodující, že jste se streamování začala naplno věnovat?
6. Jaké byly Vaše začátky?
7. Jaký to byl pro Vás pocit, když jste začala streamovat? Vzpomenete si na Vaše první vysílání?
8. Co pro Vás byla největší překážka?
9. Co Vám pomáhalo při tvorbě Vašeho kanálu?
10. Co převážně streamujete?
11. Jak se připravujete na stream?
12. Jak probíhá Váš den?
13. Jak dlouho průměrně streamujete?
14. Jak často průměrně streamujete?
15. Kolik máte průměrně diváků?
16. Jaké to pro vás je, být streamerkou?
17. Jaké jsou podle Vás výhody být streamerkou?
18. Jaké jsou nevýhody být streamerkou?
19. Co Vám streamování dalo?
20. Jaké má streamerka pracovní návyky? Jaké to pro Vás bylo si je vytvářet?
21. Většina streamů probíhá zhruba od osmé večer, jaký to má vliv na Váš režim spánku?
22. Čím je podle Vás kariéra streamerky výjimečná?
23. Jak streamování ovlivnilo Váš sociální život?
24. Bydlíte sama nebo o tom uvažujete?
25. Jaké to pro Vás je, když vidíte meme, které se týká Vás?
26. Jaký máte názor na cizí sestřihy Vašich streamů?
27. Jak zvládáte "hate" komentáře a reakce na Vaši osobu nebo stream?
28. Jak jste dřív reagovala na hate komentáře a podobné věci?
29. Setkala jste se někdy s nevhodnými komentáři během hraní?
30. Jaké pro Vás bylo, když se Vaše divácká základna začala zvětšovat?
31. Co Vám nejvíc vadí, když se objeví v chatu?

32. Co Vás v chatu potěší?
33. Jaké to pro Vás je, když dostanete od neznámého diváka nějakou peněžní částku?
34. Dostala jste někdy nečekaně velký donate?
35. Dostala jste se někdy do situace, kdy někdo požadoval své peníze zpět?
36. Jaké to pro Vás je být populární nebo aspoň známá streamerka? Potkala jste se někdy s fanouškem mimo stream?
37. Jak máte nastavené hranice a Vaše soukromí?
38. Zažila jste někdy na streamu citově silný okamžik?
39. Co se změnilo od té doby, co streamujete?
40. Jaké to pro Vás je dostávat podporu ze strany diváků? Čím Vás diváci podpořili?
41. Jaké to pro Vás je, když Vás někdo z fanoušků zastaví na ulici?
42. Jaké máte vztahy s "kolegy" ""?
43. Jaká je Vaše divácká komunita?
44. Znáte se s někým z diváků osobně?
45. Jak Vaši kariéru vnímá Vaše rodina?
46. Jak se k Vaší kariéře staví Vaši přátelé?
47. Máte partnera? Jak to vnímá on?
48. Zažila jste někdy whiteknighting, slutshameing?
49. Jak myslíte, že na streamerky nahlíží společnost?
50. Naštvala jste se někdy během streamu?
51. Co pro Vás znamená Vaše streamerská kariéra?
52. Jaké máte plány do budoucna?
53. Dokážete si představit sebe sama za pět let stále jako streamerku?
54. Při sledování streamu jsem zažil, že divák poslal zprávu s tím, že mu streamy pomohly, když byl hospitalizovaný v nemocnici. Zažila jste Vy sama něco podobného?
55. Naučila jste se něco nového díky streamování nebo jste se v něčem zlepšila?
56. V čem vidíte smysl live-streamingu?
57. Naplňuje Vás streamování?
58. Hrajete hry i za kamerou?
59. Čeho byste chtěla jako streamerka dosáhnout?
60. Čeho se jako streamerka obáváte?
61. Má na vysílání vliv Vaše nálada?
62. Co pro Vás znamená Váš kanál?
63. Posunulo Vás streamování v něčem dál?

64. Jaký je Váš pocit ze hraní her od té doby, co streamujete?
65. Co dělají rodiče či partner, když právě streamujete?
66. Vysíláte i během svátků?
67. Co nebo kdo Vás přivedl k videohrám?
68. Jaké videohry Vás baví?
69. Co Vám videohry přinášejí?
70. Setkala jste se někdy se stereotypy a předsudky ohledně toho, že holka hraje hry?
71. Vidíte ve hraní videoher nějaká rizika?
72. Vidíte ve hraní videoher nějaká pozitiva?
73. Jaké to je být ženou hráčkou?