

## **Abstrakt**

Tématem diplomové práce je role českých herních streamů a online komunit kolem nich vytvořených v životech jejich členů během pandemie Covid-19. Práce si klade za cíl popsat, jakým způsobem ovlivňují streameři a online komunity názory svých členů na pandemii koronaviru a jak zapadají do jejich každodenního života. Streamování je zde zasazeno do kontextu gamingu jako divácké aktivity a představeny jsou fenomény názorového vůdcovství, parasociálních vztahů a online komunit. Hlavní část práce je věnována smíšenému výzkumu, který byl rozdělen do tří částí. V první části autorka prostřednictvím kvantitativního online dotazníku zjišťovala názory a postoje diváků streamovací platformy Twitch. V dalších částech realizovala kvalitativní rozhovory s diváky i streamery. Tyto rozhovory poskytly kontext a hlubší porozumění zkoumaného fenoménu. Ukázalo se, že vliv streamerů a online komunit na názory respondentů týkajících se pandemie koronaviru je poměrně marginální, což je zčásti způsobeno i názorovou shodou v rámci komunit. Streameři a hlavně online komunity ale hrály velkou sociální roli – nahrazovali respondentům jejich volnočasové aktivity i mezilidské kontakty a herní streamy se spolu s komunitními chaty stávaly místem, kde bylo možné utéct od reality každodenního života nebo se ze svých problémů v anonymitě vypovídat.