

# Utjecaj novih internetskih političkih komentatora na političku orijentaciju i vokabular svoje publike na primjeru streamera HasanAbi

---

Škof, Borna

Master's thesis / Diplomski rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University North / Sveučilište Sjever**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:122:575093>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-11-30**



Repository / Repozitorij:

[University North Digital Repository](#)





**Sveučilište  
Sjever**

**Diplomski rad br. 99\_KOMD\_2024**

**Utjecaj novih internetskih političkih komentatora na  
političku orijentaciju i vokabular svoje publike na primjeru  
*streamera* HasanAbi**

**Borna Škof, 3356/336**

Koprivnica, rujan 2024.

# Prijava diplomskog rada

## Definiranje teme diplomskog rada i povjerenstva

ODJEL	Komunikologija, mediji i novinarstvo		
STUDIJ	Komunikologija, mediji i novinarstvo		
PRISTUPNIK	Borna Škof	MATIČNI BROJ	3356/336
DATUM	13. 9. 2024.	KOLEGIJ	Novinarstvo i kultura
NASLOV RADA	Utjecaj novih internetskih političkih komentatora na političku orijentaciju i vokabular svoje publike na primjeru streamera HasanAbi		
NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU	The influence of new online political commentators on the political orientation and vocabulary of their audience on the example of streamer HasanAbi		
MENTOR	Lidija Dujčić	ZVANJE	izv. prof. dr. sc.
ČLANOVI POVJERENSTVA	1. doc. dr. sc. Krešimir Lacković		
	2. doc. dr. sc. Branimir Felger		
	3. izv. prof. dr. sc. Lidija Dujčić		
	4. nasl. izv. prof. dr. sc. Željko Krušelj		
	5. _____		

## Zadatak diplomskog rada

BROJ 99\_KOMD\_2024

OPIS

Tema ovoga diplomskog rada jesu politički komentatori koji djeluju na platformama YouTube i Twitch, odnosno njihov utjecaj na političku orijentaciju i vokabular publike kojoj se obraćaju; kao reakcija na slabo moderiranje sadržaja na društvenim mrežama, iskorišteno za promoviranje intolerancije prema marginaliziranim skupinama. Rad se sastoji od tri dijela: uvodnog, u kojemu se izlaže o mrežnom prostoru emitiranja sadržaja uživo; teorijskog, u kojemu se objašnjavaju "zajednice" suprotstavljenih političkih profila (BreadTube vs. GamerGate); istraživačkog, u kojemu se provodi anketno istraživanje pratitelja streamera HasanAbi.

U radu je potrebno:

1. Uvodno izložiti povijesno-teorijski okvir istraživane teme.
2. Definirati metodologiju istraživanja.
3. Utvrditi analitičke parametre mrežnog prostora emitiranja sadržaja uživo.
4. Istražiti povezanost političke orijentacije i vokabula odabranih "zajednica".
5. Izvesti zaključke na temelju provedenog istraživanja.

ZADATAK URUČEN

13. 9. 24

POTPIS MENTORA

Dujčić

SVEUČILIŠTE  
SJEVER



# Sveučilište Sjever

Odjel za komunikologiju, medije i novinarstvo

Diplomski rad br. 99\_KOMD\_2024

## Utjecaj novih internetskih političkih komentatora na političku orijentaciju i vokabular svoje publike na primjeru *streamera* HasanAbi

**Student**

Borna Škof, 3356/336

**Mentorica**

Lidija Dujić, izv. prof. dr. sc.

Koprivnica, rujan 2024.

## Predgovor

Desničarski sadržaj na internetu osobito „vreba“ muške osobe, od kojih su najranjiviji najmlađi koji su podložni tim vrstama propagiranja. Na prijelazu iz osnovne u srednju školu bio sam okružen takvim sadržajem koji je svakako imao utjecaj na moja tadašnja razmišljanja; uz to što je *YouTube* algoritam bio ustrajan u promoviranju takvih videa pa se sve dublje ulazilo u „bespuća“ interneta. Nakon određenog vremena moji stavovi, kao i stavovi mnogih drugih u sličnoj situaciji, počeli su se mijenjati; kao što se počeo razvijati i sadržaj koji opovrgava spomenuto „vrebanje“ na osnovne osjećaje i širenje panike. U ovom diplomskom radu istražiti ću povijesni razvoj koji je doveo do *BreadTuba*, trenutnog stanja i varijante na *Twitchu*, kao i njezinoga najpopularnijeg predstavnika i njegovog utjecaja na gledatelje.

Zahvalio bih mentorici izv. prof. dr. sc. Lidiji Dujić čija su mi predavanja pomogla u trenutnim poslovnim vodama, kao i ostalim profesorima Sveučilišta Sjever. Zahvalio bih i svojoj obitelji na podršci; bez njih ne bih bio gdje jesam. Također, kolegama Domagoju i Dominiku koji su uvijek bili spremni pomoći; kako na akademskom putu, tako i u životu.

## Sažetak

Tema ovoga diplomskog rada jesu politički komentatori lijevoga političkog spektra koji djeluju na platformama *Twitch* i *YouTube* te njihov utjecaj kao *influencera* na politička mišljenja publike.

Zajednici ljevičarskih *YouTube* kreatora poznatih kao *BreadTube* raste popularnost za vrijeme desničarskog pokreta *GamerGate*. Tijekom 2010-ih zbog slabe moderacije sadržaja na društvenim mrežama razvijaju se desničarski sadržaji koji promoviraju intoleranciju prema marginaliziranim skupinama. *BreadTuberi* postaju poznati po raskrinkavanju tema koje propagira ekstremna desnica i raspravi o kritičnoj teoriji na lako dostupan i shvatljiv način gledateljima u video formi. Takav sadržaj pojavljuje se i na platformi za emitiranje uživo, *Twitch*, koja se razvija iz stranice za emitiranje videoigara u prostor u kojemu kreatori imaju veći izbor sadržaja koji žele emitirati. U isto vrijeme na „scenu“ dolazi Hasan Piker „HasanAbi“ koji postaje najpoznatije političko lice platforme.

Diplomski rad sastoji se od tri dijela. U uvodnom dijelu izlaže se o mrežnom prostoru emitiranja sadržaja uživo, odnosno *Twitcha*, poveznicama s prošlošću koje utječu na sadašnji sadržaj. U teorijskom dijelu objašnjava se sadržaj koji je nastao pod utjecajem *GamerGatea* i *BreadTuba*. U istraživačkom dijelu provodi se anketno istraživanje Pikerovih gledatelja i utjecaja koji je imao na njih.

Ključne riječi: *GamerGate*, *Twitch*, *BreadTube*, *influenceri*, politički komentatori

## Summary

The topic of this thesis is the political commentators of the left political spectrum who operate on the platforms *Twitch* and *YouTube* and their influence as influencers on the political opinions of the audience.

A community of left-wing *YouTube* creators known as *BreadTube* is growing in popularity during the right-wing *GamerGate* movement. During the 2010s, due to weak moderation of content on social networks, right-wing content was developed that promoted intolerance towards marginalized groups. *BreadTubers* are becoming known for debunking topics propagated by the extreme right and discussing critical theory in an easily accessible and understandable way for viewers in video form. Such content is also appearing on the live streaming platform, *Twitch*, which is evolving from a video game streaming site to a space where creators have a greater choice of content to broadcast. At the same time, Hasan Piker “HasanAbi“ arrives on the “scene“, becoming the most famous political face of the platform.

The thesis consists of three parts. In the introductory part, the online space for broadcasting live content, i.e. *Twitch*, is presented, and link with the past that has left an impact on current content. The theoretical part explains the content that was created under the influence of *GamerGate* and *BreadTube*. In the research part, a survey of Piker's viewers and the influence he had on them is carried out.

Keywords: *GamerGate*, *Twitch*, *BreadTube*, *influencers*, political commentators

## **Popis korištenih kartica**

**TOS** – Uvjeti korištenja usluge

**VOD** – Video na zahtjev

**IRL** – U stvarnom životu



# Sadržaj

1.	Uvod .....	1
2.	Mrežni prostor emitiranja sadržaja uživo .....	3
2.1.	<i>Twitch</i> .....	4
2.1.1.	Model zarade <i>Twitcha</i> .....	5
2.1.2.	Moderiranje na <i>Twitchu</i> .....	5
2.1.3.	Desktop i mobilna verzija <i>Twitcha</i> .....	7
2.1.4.	Vizualne komponente emitiranja .....	9
2.1.5.	Politički sadržaj na <i>Twitchu</i> .....	13
2.2.	Poveznica s prošlošću.....	14
2.3.	<i>Influenceri</i> i virtualni prijatelji .....	17
2.3.1.	Desničarski kreatori u kulturi videigara .....	18
2.3.2.	<i>GamerGate</i> .....	18
2.4.	<i>BreadTube</i> .....	21
3.	Kreatori <i>online</i> saržaja .....	22
3.1.	Hasan Piker „HasanAbi“ .....	23
3.1.1.	Pikerovi kanali i emitiranja .....	25
3.1.2.	Suspenzije i kontroverze .....	27
3.2.	Politička emitiranja na <i>Twitchu</i> .....	28
3.3.	Pikerova emitiranja .....	29
3.3.1.	Videoigre .....	32
3.3.2.	Doniranje .....	32
3.3.3.	Gledatelji .....	33
3.3.4.	Otvorenost prema autorskim pravima .....	34
3.3.5.	Kolaboracija s drugim kreatorima i širenje poruke .....	35
3.4.	Ljevica.....	35
4.	Metodološki okvir rada .....	38
4.1.	Svrha i cilj istraživanja .....	38
4.2.	Uzorak ispitanika.....	38
4.3.	Uzorak varijabli.....	40
5.	Rezultati i rasprava .....	41
6.	Zaključak.....	42
7.	Literatura.....	44
8.	Popis slika .....	55
9.	Popis tablica .....	56
10.	Prilozi.....	57

# 1. Uvod

Politički stavovi na internetu bilježe oscilaciju popularnosti. To se može vidjeti i u političkim televizijskim emisijama koje su im prethodile. Kao svojevrsni odgovor na popularne emisije *Fox Newsa* poput *The O'Reilly Factor*<sup>1</sup> dolazi *The Daily Show*<sup>2</sup> Jona Stewarta. Tako se i dominacija desničarskog sadržaja na internetu nakon 2010-ih postupno smanjuje te se bilježi porast ljevičarskog sadržaja. Ovaj diplomski rad ima namjeru objasniti svijet političkih mišljenja na platformama kao što su *YouTube* i *Twitch*, kao i trendove koji su se tijekom godina pojavljivali. Uz to treba i malo „dublje“ ući u značajke i posebnosti *Twitcha* kao platforme za emitiranje uživo koji je daleko od globalnog korištenja i prepoznatljivosti kao *YouTube*.

Tema ovoga diplomskog rada jest utjecaj političkog komentatora Hasana Pikera na politička mišljenja i vokabular svoje publike. U radu se nastoji prikazati povijesni kontekst i tijek događaja koji dovodi do njegove pozicije najpopularnijeg kreatora sadržaja na platformi, koja je i dalje mnogima samo stranica za emitiranje videoigara. U uvodnom dijelu rada izlaže se o mrežnom prostoru emitiranja sadržaja uživo, odnosno *Twitcha* i njegove poveznice s prošlošću koji je ostavio utjecaj na sadašnji sadržaj. U teorijskom dijelu rada cilj je pojasniti sadržaj koji je nastao pod utjecajem *GamerGatea* i *BreadTuba* dok se u istraživačkom dijelu provodi anketno istraživanje Pikerovih gledatelja i utjecaja koji je imao na njih.

Istraživanje se provodi na namjernom uzorku njegovih gledatelja, a nastoji se odgovoriti na dva istraživačka pitanja:

IP 1: U kojoj je mjeri „HasanAbi“ utjecao na promjenu političkog mišljenja svojih gledatelja?

IP 2: U kojoj je mjeri „HasanAbi“ utjecao na promjenu vokabulara svojih gledatelja?

Postavljene su i četiri istraživačke hipoteze:

H1: „HasanAbi“ ima utjecaj na promjenu političkog mišljenja svojih gledatelja.

H2: „HasanAbi“ promijenio je vokabular svojih gledatelja.

---

<sup>1</sup> *O'Reilly Faktor*

<sup>2</sup> *Dnevni Show*

H3: Gledatelji su zbog gledanja „HasanAbia“ prestali koristiti uvredljive riječi.

H4: Gledatelji su zbog gledanja „HasanAbia“ počeli koristiti političke korektne riječi.

## 2. Mrežni prostor emitiranja sadržaja uživo

Pikerovi *streamovi* dobar su primjer kako se vijesti i politika događaju u sve bizarnijim načinima u mrežnom svijetu. Također je pokazatelj razvoja sjecišta u kojemu se nalazi *Twitch* i politički komentatori novih medija poput Pikera. Oni su *influenceri*, politički komentatori i medijski producenti koji spajaju elemente formata klasičnog emitiranja kao što su razgovorni radio i televizija s novim medijskim formatima kao što su *podcasti* i *streamanje* videoigara.

*Streamanje* na *Twitchu*, te generalno *streamanje* videoigara, kao što ih T. L. Taylor opisuje jest fundamentalno praksa o „transformiranju privatnog igranja u javnu razonodu“ (Taylor 2018: 22). Te stranice za *streamove* uživo su u svojim počecima bile namijenjene za kompetitivno igranje videoigara, u stilu kanala za sportsko emitiranje, ali su od 2018. poprimile drugačiju funkciju pružajući *streamerima* mogućnosti puno šireg opsega videoigara i tipova sadržaja. Osim kompetitivnih videoigara u smislu turnira, u počecima *streaminga* bilo je dominantno stajalište da gledatelji prate samo osobe koje su dobre u videoigrama dok se kroz godine emitiranja uvidjelo kako su najpopularniji postali oni koji su prije svega kroz svoju osobnost privukli publiku, a ne nužno sposobnošću igranja videoigara.

„Alati koji su bili namijenjeni kompetitivnim igračima također su počeli koristiti ležerni igrači i tkz. *let's players*, odnosno igrači koji tijekom igranja videoigara posjeduju element naracije i komentiranja kako bi komodificirali svojim gledateljima „privatno“ igranje videoigara“ (Kerttula 2019). Kako su pojedine osobnosti postale vrjednije od samih videoigara, tako se razvija fenomen *IRL in real life streamera* na istoimenoj kategoriji koju je *Twitch* stvorio 2017. godine. To proširuje aspekt emitiranja od rezbarenja drveta, *podcasta* uživo pa sve do *streamova* u malenim plastičnim bazenima, gdje je fokus na ljude u fizičkom svijetu, a ne samo na videoigre.

„Emitiranje uživo jest tehnologija koja prenosi podatke u stvarnom vremenu putem interneta bez potrebe za njihovim snimanjem i pohranjivanjem. Razlikuje se između gledanja filma i TV prijenosa jer se oni prvo snimaju, a zatim prenose publici. Dok se emitiranje uživo događa u stvarnom vremenu, publika vidi video kako nastaje, s minimalnim kašnjenjem“ (Robles 2024). Pojmovi *livestreaming* i *streaming* koriste se naizmjenično na *Twitchu*. Također, kada je u pitanju prijevod tih pojmova, teško se odlučiti za određeni naziv jer i hrvatski kreatori koriste engleske pojmove; zato smatram da bi najprecizniji prijevod bio „prijenos uživo“ ili „emitiranje uživo“.

Formulacija platforme, prema Tartelonu Gillespieu, jest „online stranica i usluga koja: služi kao domaćin, organizira i cirkulira sadržaj korisnika ili socijalne interakcije jer tada ne mora stvoriti

veći dio tog sadržaja; stvoren je na infrastrukturi, koja pored cirkulacije informacija, procesira podatke za potrošačke usluge, reklamiranje i profit“ (Gillespie 2018: 18).

Prema tome vidimo kako *Twitch* djeluje kao platforma, služi kao domaćin, kategorizira, moderira i profitira od video sadržaja uživo, koji privremeno arhivira.

*Twitch* potiče kreatore na stvaranje dugometražnoga svakidašnjeg emitiranja u kojima kreator komunicira s publikom. Tako se stvara sadržaj „za svakoga“, koji u stilu djeluje kao da je stvoren za svakoga, odnosno za svakoga specifičnoga gledatelja, što medijska fenomenologinja Paddy Scannell opisuje kao „za svakoga kao netko“ strukturu (Scannell 2014: 32). Gledatelj je direktno uključen u proces stvaranja sadržaja jer često ističe probleme koji mogu nastati tijekom emitiranja. Kada kreator pokrene svoj *stream* i naiđe na problem, najkorisnije je to riješiti dok je uživo jer inače riskira gubitak gledatelja. Tehnički problemi koji se izbjegnu u pripremljenim emitiranjima očitiji su u emitiranjima na *Twitchu*, no ponekad su i zabavni, što se sviđi publici te humaniziraju cijeli proces stvaranja sadržaja. „Dok su *streameri* često jedini koji djeluju kao kreatori sadržaja (kao radnici), što znači da utjelovljuju sve aspekte produkcije koja je slojevita“ (Taylor 2018: 73), tradicionalno televizijsko emitiranje imalo bi zaposleno veći broj ljudi koji bi rješavali moguće probleme. Dakle, manje je redundancije kada kreira samo jedna osoba zbog čega je pozivanje gledatelja u pomoć prilično čest i uspješan način rješavanja problema.

## 2.1. *Twitch*

„*Twitch* je *spin-off* stranice *Justin.tv* koja je bila namijenjena generalnom emitiranju sadržaja dok se njihova kategorija za videoigre odvojila kao posebna stranica“ (Taylor 2018: 3). Kategorizacija je ovisila o videoigri koja se igrala, primjerice – ako je *streamer* igrao *Counter Strike: Global Offensive*, taj bi se *stream* kategorizirao u istoimenu *stream* kategoriju *Counter Strike: Global Offensive*. Kategorizacija za sve što nije bilo vezano uz videoigre bila bi svrstana u *Just Chatting*. Čini se da godinama *Twitch* nije bio siguran što želi biti pa su imali dosta normativnu ideju prezentiranja svih ostalih tipova sadržaja. Sada su postali mnogo otvoreniji što se vidi u kategorijama koje se prikazu ulaskom na *browse* izbornik (Robles 2024). Prikazuju pet primarnih kategorija: videoigre, *IRL*, glazba i *DJ*, *creative* i eSports. Klikom na neki od tih izbornika proširit će moguće kategorije. Primjerice, klikom na videoigre prikazat će sve kategorije videoigara koje se igraju na stranici te će na vrhu biti one najpopularnije koje prati najviše gledatelja; klikom na kategoriju *IRL* pokazuje se kako *Twitch* više nije samo stranica za *streamanje*

videoigara jer pod tu kategoriju ulaze sekundarne kategorije *Just Chatting*, *Special events*, *IRL*, *Sports*, *ASMR*, *Animals*, *Aquariums*, *and Zoos*, *Talk Shows & Podcasts* i *Chess*.

### **2.1.1. Model zarade Twitcha**

„Twitch zarađuje na nekoliko načina, a to se zasniva na prikazivanju reklama, plaćenim pretplatama koje sprječavaju prikazivanje reklama i donacija putem sistema *bits*. Ovisno o ugovoru, Twitch uzima oko polovice prihoda koje kreator dobiva od pretplata te dijele postotak od prikazivanja reklama kao i donacija putem sistema *bits*“ (Twitch 2024).

„Piker je dugi niz godina imao ugovor prema kojemu je imao 60 sekundi reklama svakih sat vremena za što je naveo da je najniži raspon reklama među velikim kreatorima“ (Piker 2021). Međutim, taj se ugovor promijenio pa 2024. svaki puni sat ima reklamu od tri minute, a na polovici sata reklamu od jedne minute. U ugovoru i dalje ima mogućnost manualnog pokretanja reklama, za razliku od većine ostalih koji ih puštaju automatski. „Piker koristi tu manualnu opciju kako bi neočekivanom najavom reklama šokirao svoje gledatelje, što kolovijalno zovu *jebait*. Uvijek koristi iste riječi u najavi reklame puni sat pa su i gledatelji u *chatu* počeli neočekivano podsjećati da treba pustiti reklame. Piker je time sa svojim gledateljima stvorio internu šalu koja ih godinama zbližava i daje osjećaj posebnosti“ (Miceli 2022).

Twitch održava profitabilnost kroz hibridni model poslovanja oslanjajući se na uvjete korištenja, *terms of service* odnosno *TOS*, koji se primjenjuju kroz algoritam te volontiranje moderatora u *chatu*. „Strogoću održavanja pravila pokazali su tako što su više puta suspendirali neke od najvećih kreatora na stranici, neke čak i trajno. Najčešći razlozi suspendiranja su prikazivanje neprimjerenog sadržaja koji izravno krši uvjete korištenja. Primjeri su: prikazivanje stvarnog nasilja ili krvi, kršenje zakona ili poticanje na kršenje zakona, uznemiravanje, seksualni sadržaj ili pokazivanje intimnih dijelova...“ (Patterson 2024).

### **2.1.2. Moderiranje na Twitchu**

„Twitch streamerima nudi automatsku moderacijsku uslugu koja ‘filtrira riječi’, odnosno automatski filtrira prekomjerno ponavljanje istog teksta i zabranjenih riječi u *chatu* te nudi opciju prilagođavanja ovisno o potrebama kanala“ (Gillespie 2018: 98). „Takav algoritamski način

moderatorskih praksi nosi određene probleme sa sobom, slično kao zajednice na *Redditu* jer svaki kanal ima drugačije standarde o tome što smatra odnosno ne smatra prihvatljivim“ (Massanari 2017). Kanali također mogu imati „volonterske moderatore koji manualno motre razgovore i suspendiraju ili upozoravaju one koje krše pravila i norme zajednice, kao i pravila koja je postavila platforma“ (Gillespie 2018: 126).

Gledatelji *Twitch* kanala djeluju kao „participativna kultura, koja ima jasno definiranu i vidljivu socijalnu slojevitost, razvijanu ovisno o iskustvu, razini participacije i potrošenom vremenu gledatelja“ (Jenkins 2009: 3). Koristeći se gledateljima koji su usko vezani uz kreatora i koji su voljni volontirati kao moderatori, *Twitch* ima neplaćenu radnu snagu koja obavlja posao za koji bi inače trebali postaviti zaposlenika moderiranja *chata streamera*; iako se ni taj način nije pokazao naročito učinkovitim jer je problematično bilo korištenje *emotova*. *Twitch* varijanta *emojia*, sami po sebi nisu bili rasistički, no svi unutar platforme znali su što sugeriraju u kontekstu u kojemu su se koristili; primjerice *emote TriHard* gledatelji u *chatu* koristili su kada bi se u emitiranju pojavilo bilo što vezano uz rasne stereotipe, odnosno lice *Twitch* kreatora *Trihex* koji izvorno nije bio rasistički korišten.



Slika 2.1.2.1. *Emote TriHard* koji se koristio rasistički

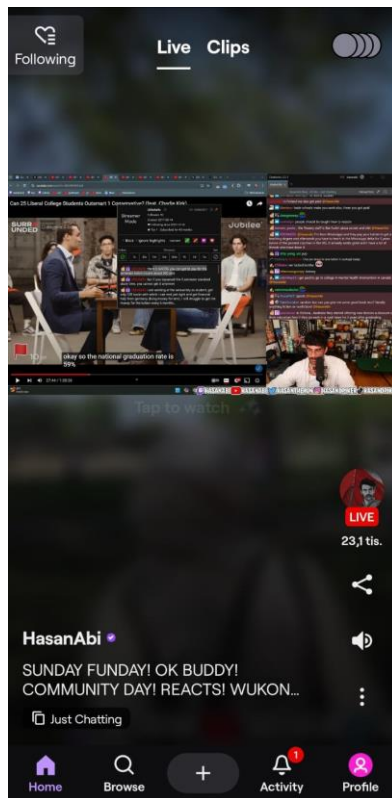
Moderatori su korisnike tih *emotova* suspendirali dosta nasumično, sve dok „*Twitch* nije korištenje takvog prikaza rasizma zabranio početkom 2021. na razini cijele stranice“ (Singh 2023).

### 2.1.3. Desktop i mobilna verzija *Twitcha*

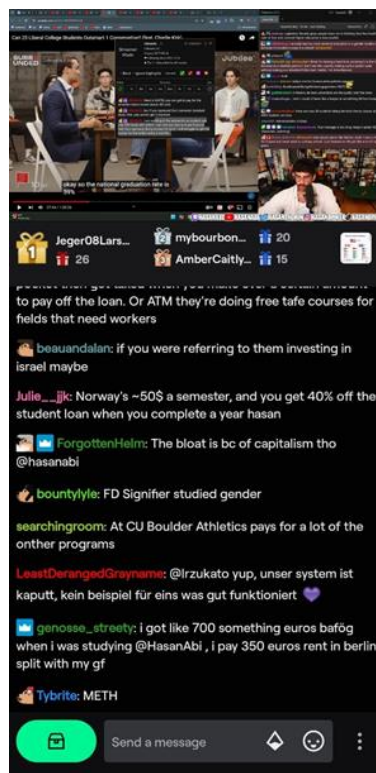
„Prema podacima iz srpnja 2024., 37% korisnika pristupilo je stranici putem mobilnih uređaja, 7% putem konzola, a najveći dio gledatelja putem internetskog preglednika, 56%“ (Dean 2024). Iako samo polovica gledatelja pristupa stranici putem internetskog preglednika, ona je predviđena za gledanje putem računala, kako tehnički tako i kulturološki.

Obje verzije platforme, bilo da je u pitanju računalna ili mobilna verzija, pristupačne su u navigaciji zbog sličnosti s drugim popularnim stranicama. Desktop verzija *Twitcha* slična je svojoj *YouTube* inačici dok mobilna verzija nastoji biti sličnija *TikToku*. U obje verzije pri ulasku će se ponuditi *streamovi* uživo koje gledatelj može odmah započeti gledati, a ne samo *thumbnail* ili slika, kao na *YouTubeu*, koji su algoritamski određene preporuke prema povijesti gledanja te popularan sadržaj. Mobilna verzija prikazuje samo jedan *stream* u *wide* pregledu unutar vertikalnoga mobilnog formata, stoga je tu dosta neiskorištenog prostora, dopunjenog zamućenom slikom kadra iz *streama* koji nije u realnom vremenu. Ispod videa nalaze se neke osnovne informacije i mogućnosti poput imena kanala ili naziva *streama* dok su na dnu tražilica, profil, aktivnost i povratak na početnu stranicu. Na vrhu stranice je opcija prikaza kanala koje osoba prati, kao i opcija kratkih isječaka *streamova*, koji se prikazuju vizualno na jednak način kao i *streamovi*. *Streamovi* i isječci nude mogućnost *scrollanja* te se onda prema algoritmu odrede mogući kanali koji bi zainteresirali gledatelja. To je prilično radikalna promjena mobilne verzije od prijašnje koja je bila na neki način vizualno ista desktop verziji, samo u mobilnom formatu.



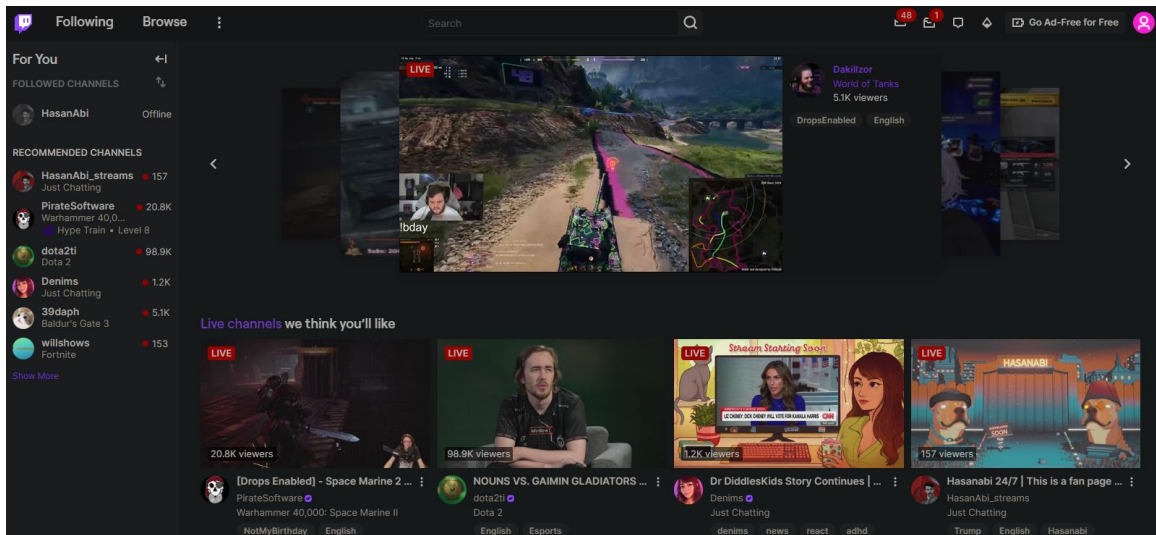


Slika 2.1.3.1. Početna stranica Twitcha u mobilnoj verziji aplikacije



Slika 2.1.3.2. Prikaz nakon klika na željeni stream

*Desktop* verzija prikazuje *stream* na početku, gdje korisnik stranice ima opciju biranja nekih od osam ponuđenih kanala. *Scrollanjem* kroz stranicu ponudit će se liste kanala koje algoritmi smatraju najboljima, a ispod toga i kategorije. S lijeve strane prikazuju se preporučeni kanali, kanali koji se prate i kanali na koje korisnik ima pretplatu s vizualnim informacijama o statusu emitiranja te broj gledatelja. Na vrhu stranice je tražilica i *browse* opcija koja po kategorijama nudi puno precizniji sadržaj.



Slika 2.1.3.3. Početna stranica Twitcha u računalnoj verziji aplikacije

## 2.1.4. Vizualne komponente emitiranja

Stranica se zove *Twitch.tv* i svaka stranica kreatora je kanal dok se video prijenosi tih stranica zovu emitiranja (*broadcast*). „Arhivirana prijašnja emitiranja zovu se video na zahtjev (*video on demand*) ili skraćeno *VOD*“ (Brown 2022). Prema jeziku koji se koristi, vidi se namjera *Twitcha* da se pozicionira unutar terminologije radiodifuzijskih medija.

Sva *Twitch* emitiranja sastoje se od dva primarna elementa: video prijenosa i *chat* kućice. Video prijenos sastoji od različitih audiovizualnih elemenata koji čine glavni sadržaj *streama*. *Chat* kućica je participativni element *streama*, koji omogućuje gledateljima da u njemu komentiraju i razgovaraju, međusobno ili sa *streamerom*.

Ostavština tradicionalnih TV emitiranja jest *facecam*, popularna komponenta *streamova* u kojima kreator ukomponira video prijenos svog lica, ponekad i tijela. Tipično se koristi tijekom igranja videoigara i kreiranja sadržaja u kojima reaguju. Kreator ih koristi za prikazivanje

reakcije lica na to što se prikazuje u *streamu*, čime nisu ograničeni samo *audio* komunikacijom (Ruberg i Lark 2021). Mnogi *streameri* videoigara koriste i zeleno platno odnosno *chroma key* kako bi minimizirali prostor koji zauzima u video prijenosu. *Streameri* koji su manje fokusirani na prostor u video prijenosu imaju prikaz koji uključuje i njihove sobe ili studije, što ih približava publici. Zanimljivo je istaknuti i fenomen *Vtubera* koji umjesto svojih lica i tijela prikazuju virtualnog *avata*ra, odnosno tijela koje se generira koristeći računalne grafike te se prikazuje pomoću *softvera* za snimanje pokreta. Trend je započeo u Japanu sredinom 2010-ih, otkada se proširio na ostatak svijeta. Obavijesti su manje zastupljena značajka *streama* jer se pojavljuju sporadično. Te se grafike pojavljuju na *streamu* kako bi promovirale brend *streamera* ili kako bi potaknule publiku da na neki način bude uključena u *stream*. Često se koriste i kako bi potaknule pretplaćivanje na kreatora, zbog čega nagrađuju pretplatnike vizualnim efektima, slikama ili porukama koje se prikazuju na *streamu*; kao i njihovo korisničko ime. „Takav način afektivne ekonomije angažiranosti stvara zajednicu kreatora“ (Taylor 2018: 95). *Streameri* također znaju koristiti i statične elemente unutar *streama* kako bi prikazali neke druge informacije, poput imena na društvenim mrežama, sponzorstva, svoj brend ili napredak u broju pretplatnika i sl.

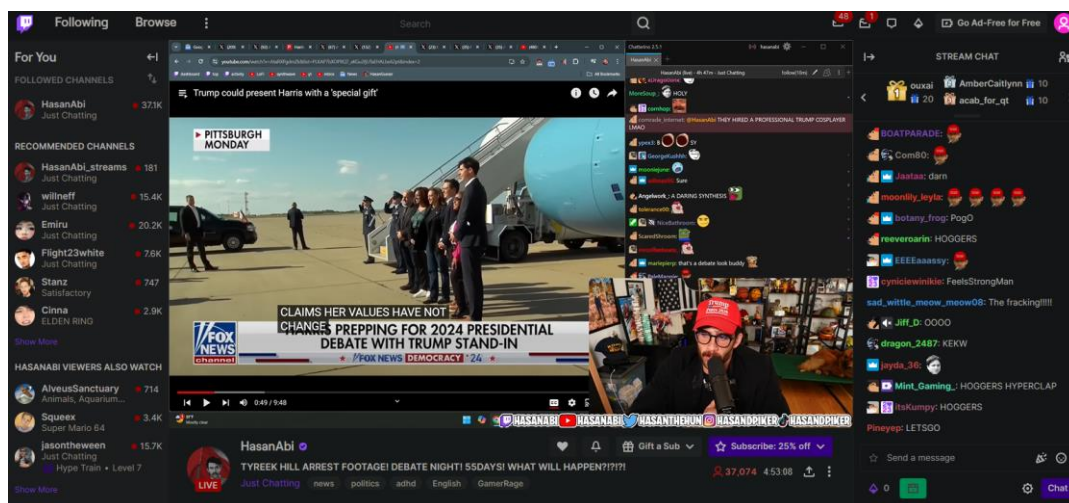


Slika 2.1.4.1. Primjer kreatora koji prikazuje imena na društvenim mrežama i napredak u broju pretplatnika na dnu

Kreatori često vizualno prikazuju *Chat* u video prijenosu emitiranja što omogućuje gledateljima da vide na koje se komentare kreator sadržaja fokusira i odgovara unutar aktivnog *chata*. Poruke

u *chatu* se spremaju, a kada *stream* završi, mogu se i dalje vidjeti u *VOD-u*. Gledatelji su pomoću *chata* tekstualno inkorporirani u sadržaj *streama*, pretvarajući ga u sam sadržaj koji se konzumira poput participiranog urobora<sup>3</sup>.

Najinovativniji aspekt *streamanja* uživo, posebice na *Twitchu*, jest *chat* kućica. Ona se nalazi na *desktop* prikazu desno od video prijenosa; uzimajući u obzir količinu prostora koji zauzima, može se pretpostaviti značaj tog elementa *streamanja*.



Slika 2.1.4.2. (Desno) prikaz chat kućice pored video prijenosa

U *chat* kućici gledatelji mogu komentirati događaje u stvarnom vremenu, komentari se najčešće vežu uz kreatora sadržaja i sam sadržaj, a ne toliko na međusobnu komunikaciju između gledatelja. Pojedinci u *chatu* djeluju kao posrednici većeg dijela gledatelja. „Mogućnost direktnog sudjelovanja ne znači nužno da će gledatelji odlučiti participirati u *chatu*. Istraživanja ukazuju da se samo mali broj gledatelja odlučuje na to“ (Flores-Saviaga 2019). Dok *streamer* kreira sadržaj „za svakoga kao netko“ (Scannell 2014: 32), *chat* izokreće tu dinamiku direktnim komentarima u „za nekoga kao svatko“ (Rudenshiold, Bach i Hudome 2021). Na taj način *chat* ne djeluje samo kao prostor za diskusiju i komentiranje između gledatelja, nego kao *feedback loop* kroz koji *chat* utječe na *streamera* informirajući ga u njegovim odlukama. *Streamer* s druge strane utječe na *chat* pružajući mu sadržaj. T. L. Taylor opisuje „gledatelja emitiranja uživo kao umrežene publike“

<sup>3</sup> Antički simbol vječnosti koji prikazuje zmiju koja grize vlastiti rep.

(2018: 38). „Ta komponenta *streamova* uživo koristi terminologiju angažmana koji oglašivači društvenih mreža površno koriste. To je dio duže putanje interakcija koji pratitelji, gledatelji i publika oduvijek imaju s medijskim objektima. Suprotnost retorici pasivnog gledatelja, mnoga istraživanja tijekom godina pokazala su kreativne i aktivne načine na koji publika preuzima sadržaj. *Chat streamova* uživo nastavlja taj niz i kao što korisnici često naprave, ponavljaju ga“ (Taylor 2018: 43).

*Twitch chat* razlikuje se od ostalih u svijetu *streamova* poput *YouTubea* time što pruža alate, odnosno mogućnosti gledateljima u *chatu* ali i *streamerima* za participaciju i moderaciju diskusije. „*Twitch emotovi* su male slike koje mogu biti poslane u *chat* kao dio teksta“ (Singh 2023). Vitalni su dio kulture *chata* na *Twitchu* kao platforme i zajednica individualnih kanala. Sličnost dijeli u tekstualnoj funkciji s *emojijima* koje standardizira *Unicode* *construim*. Kanali imaju mogućnost dodavanja svojih specijaliziranih *emotova*, koji su dostupni samo pretplatnicima. Ti posebni *emotovi* specifični pojedinim kanalima potiču gledatelje na kupnju pretplate, ali istovremeno svakom kanalu omogućuju dozu unikatnosti. Proširenje preglednika treće strane poput *BetterTwitchTV (BTTV)* i *FrankerFaceZ (FFZ)* također su često korišteni od strane gledatelja i *streamera*. Ta proširenja odnosno ekstenzije omogućuju bilo kojem korisniku da pristupi velikom broju *emotova* koji se nalaze na vanjskoj stranici i tada se prikazuju preko tekstualnog koda u *chatu*. Proširenje preglednika tada zamjenjuje tekst s vizualnim prikazom. To omogućuje i gledateljima koji nisu pretplaćeni korištenje istoga načina vizualnog izražavanja kao i onima koji jesu pretplaćeni. *Emotovi* se često znaju koristiti repetitivno kao *spam* a ne kao individualne poruke, u kojima gledatelji izražavaju reakciju na sadržaj u *streamu*. Time se stvara „impresionistički grupni doživljaj poput roja“ (Rosenberg 2015) preko „interaktivnih ritualnih poveznica“ (Wang i Li 2020).

I alati za moderiranje bitna su značajka koja doprinosi popularnosti *Twitcha* kod kreatora sadržaja i funkcionalnosti za gledatelje. Omogućuje se *streamerima* da efektivno nadgledaju *chat*, ponekad i automatski. Dva su načina moderiranja *chata*, manualno i automatsko. Manualno putem moderatora koji su najčešće pripadnici zajednice, „unaprijeđeni“ nakon što dobiju povjerenje kreatora sadržaja ili zaposleni za neki veliki događaj poput natjecanja u eSportovima. „Moderatori koriste vanjske stranice poput *Discorda* za koordinaciju i efektivnije moderiranje“ (Taylor 2018: 220). *Twitch* također nudi opciju automatskog moderiranja koje usavršavaju putem sustava strojnog učenja na *Amazon Web Serviceu*. „Ono nudi *streamerima* da onemoguće gledateljima prekomjerno slanje poruka u *chat*, kao i poruke koje se protive smjernicama zajednice, ili zloupotrebljavanje *chata* na druge načine“ (Taylor 2018: 224).

Svi ti procesi za *stream*, *chat* i upravljanje gledateljima istovremeno se odvijaju i međusobno se informiraju. Pikerov *stream* kombinira sve te elemente. „Dok stariji medijski formati poput televizije i radija ponekad imaju ukomponiranu publiku u sadržaj, razina na kojoj se to odvija s publikom *streamova* uživo, posebice u pogledu direktnosti, jednostavno je neusporediva“ (Taylor 2018: 28).

### 2.1.5. Politički sadržaj na *Twitchu*

Politički sadržaj na *Twitchu* i političko *streamanje* sadržaja uživo generalno ima manju prepoznatljivost od sadržaja koje se može vidjeti na drugim platformama poput *YouTubea*, *Facebooka* i *X* (prije *Twitter*). Ta nova forma političkog sadržaja ima potencijal ne samo promijeniti mišljenja publike koja prati sadržaj, nego i način na koji se ona izražavaju. Primjerice, mogu pomoći u pogledu korištenja primjerenijih, politički korektnih izraza. Ljevičarski komentatori u „gejmerskim“ krugovima rijetko su kada subjekti znanstvenih istraživanja u usporedbi s desničarima na drugim platformama, poput *GamerGate* kampanje. S druge strane, „organizirani napadi i zastrašivanja novinara i akademika od strane ekstremnih desničara, rasista, antifeminista, anti LGBTQ #*GamerGate* kampanje i njihove poveznice s predsjedničkom kampanjom Donalda Trumpa iz 2016. bili su subjekt mnogih istraživanja“ (Warzel 2019).

*Twitch* kombinira karakteristike *streamanja* videoigara i *influencerske* kulture društvenih medija, kao i već poznatih *online* političkih medija, tradicionalnih televizijskih i radijskih žanrova. Kao najgledaniji politički kanal na *Twitchu*, Piker služi kao dobra referentna točka za razumijevanje političkog sadržaja na cijeloj platformi. Njegova vodeća pozicija postavlja presedan u kojemu se odvija politička diskusija kroz *stream*, koju onda koriste drugi manji kanali za svoje *streamove*, transformirajući politiku kroz zabavu i diskurs.

*Twitch* je jedan od najnovijih medija za politički diskurs, jedini noviji sa znatnom publikom bio bi *TikTok*. Zanimljiv je za istraživanje u pogledu na koji se razvija politička kultura te poželjnih značajki koje mu idu u korist kao platformi. U svojem formatu i političkoj poruci ponavlja se iz dana u dan, ali dolazi do usklađenosti kroz novosti kojima se bavi. Svaki dio *streama* može se povezati s prethodnima, iz kojih prenosi tehničke i retoričke značajke. To ponavljanje nekima može ostaviti dojam ekskluzije, jer gledatelj ulazi u nepoznati prostor u kojemu treba kroz konzumaciju sadržaja vidjeti vrijedi li taj *stream* njegovoga daljnjeg praćenja, ali i inkluzije jer gledatelj se može brzo upoznati s glavnim elementima koji ga mogu potaknuti na daljnje gledanje.

## 2.2. Poveznica s prošlošću

Medijski format najbliži onome što vidimo na *Twitchu* bio bi razgovorni radio. Neki gledatelji navode da prate *Twitch* emitiranja samo kao radio dok su na poslu ili obavljaju druge stvari, to jest bez videa. Krajem 1980-ih u SAD-u se razvija politički orijentiran razgovorni radio, a zatim i televizijske emisije tog formata te naposljetku i emisije na internetu, koje su danas dominante u pogledu različitih političkih mišljenja koje izražavaju. Taj razvoj možemo pratiti sve do političkog sadržaja koji se danas nalazi na *Twitchu*. „Povijest političkih medija ima korijene stoljećima unatrag, od protestantskih teza Martina Luthera i pamfletista iz 17. i 18. stoljeća“ (Rosenwald 2019: 11). „Prekretnicu u SAD-u započinje Rush Limbaugh“ (Rosenwald 2019: 13). Njegovoj popularnosti pridonijela je mješavina interaktivnog radija i propagiranje konzervativizma koji ga je doveo na nacionalnu razinu praćenosti u SAD-u. Odudara od konzervativnih prethodnika i primjerice Alexa Jonesa, popularnog teoretičara zavjera, po tome što mu je cilj bio privlačenje sponzora i reklama angažiranjem publike kroz zabavu, a ne širenjem panike o „propasti svijeta“. „Limbaugh je vodio emisije u stilu performansog umjetnika, s ciljem da poput DJ-a ima nazočnost publike čijim emocijama može upravljati“ (Rosenwald 2019: 26).

„Porastom mobilnih uređaja došlo je do povećanja potražnje za većom interaktivnosti s publikom koja bi se priključila u emisiju, čime bi se stvorila čvršća i lojalnija publika slušatelja“ (Rosenwald 2019: 17). „Konzervativni slušatelji u to su vrijeme žudjeli za time jer su se osjećali sve više izoliranim u medijskom okruženju za koje su smatrali da omalovažava njihova mišljenja. Konzervativni radio omogućio im je siguran prostor u kojemu su mogli anonimno izraziti svoje frustracije i solidarnost s istomišljenicima, što će kasnije postati tema napada konzervativaca prema *woke* ljevičarima koji žude za sigurnim prostorom“ (Rosenwald 2019: 33). „Stil liberalnih komentatora nije bio pogodan za razgovorni format. Dok su konzervativci prioritet davali zabavi, liberali su svoju političku agendu stavljali u prvi plan, umjesto da je koriste kao filter za svoju karizmu“ (Rosenwald 2019: 118).

Limbaughov utjecaj nije se zaustavio samo na radijskom formatu. Vidjevši komercijalni uspjeh konzervativnoga razgovornog radija, Rupert Murdoch pokrenuo je 1996. *Fox News* u SAD-u. Namjena mu je bila forma razgovornog radija o vijestima s videom. Prioritet se stavlja na mišljenja i analizu, a ne izvještavanje o događajima. Temama se prilazi s desničarskog, odnosno konzervativnog, stajališta pri čemu im je inspiracija bio Limbaugh. *Fox* prilikom formatiranja razgovornog radija za televiziju uvodi vizualne elemente koji su nezaobilazni u medijima koji

imaju 24-satni ciklus izvještavanja vijesti; od teksta na dnu videa, vizuala koji legitimiraju argumentaciju i direktnog obraćanja publici. Njegova televizija proširila se na izričito sljedbenički utjecaj i raspon izvještavanja. „*Fox* je uspješno pokazao kako TV vijesti ne moraju biti o politici, već mogu biti politika“ (Jones 2012: 184). Mišljenja koja se prikazuju kao vijesti, na „informativnom“ *Fox* kanalu u značajnoj mjeri utječu na mišljenja gledatelja jer zbog medijske neinformiranosti publika teško raspoznaje sadržaj vijesti i mišljenja. Gledatelji *Fox Newsa* također su pridonijeli neumoljivoj želji za političkim medijima koji se temelje na zabavnom informiranju na 24-satnim informativnim kanalima, s tima da rani pristupnici zahtijevaju zabavno političko izvještavanje i krivo predstavljanje ili krivo shvaćanje vijesti koje konzumiraju (Morris 2005). *Fox* također ide u korist političkoj pristranosti medija koja u razgovornom radiju manjka, a to je njegova dostupnost. „TV i radijski format koristan je samo kad se nešto može emitirati tijekom cijelog dana dok radijske stanice stalno imaju određeni program koji se emitira, koji nije razgovorni ili politički“ (Scannell 2014: 37). „Koliko god da je popularan, on je lokaliziran“ (Rosenwald 2019: 48). Naravno, ako se ne uzima u obzir radio koji se može slušati putem interneta. S druge strane, *Fox News* ima prednost što je uvijek dostupan na nacionalnoj razini, emitirajući ideološki pristrane emisije diljem države putem kabljskih kanala, kao i naizmjenično putem lokalnih podružnica.

*The Rush Limbaugh Show*<sup>4</sup> i *Fox News* okarakterizirani su kao *infotainment*, vijesti koje se prezentiraju kao zabava. *Infotainment* se popularizirao kroz liberalni odgovor na *Fox News*, to jest kasnovečernje komedije i satirične televizijske programe. *The Daily Show*<sup>5</sup> Jona Stewarta koji je pokrenut 1996., bio je početak liberalnog odgovora na konzervativan medijski prostor kroz satiru „istine“ koji su propagirali voditelji poput Billa O'Reillya i Seana Hannitya, vodećih lica *Fox News* mreže. Kao što su konzervativci putem *Foxa* gledali „poštene i nepristrane“ vijesti, usprkos ogromne količine uredničke manipulacije i osobnih komentara, tako su i liberali putem Jona Stewarta primali svoje političke informacije. *The Daily Show* i kasnije *The Stephen Colbert Show*<sup>6</sup>, pokrenut 2005., gledateljima prikazuju faktički točnije informacije od onoga što konzervativni gledatelji imaju priliku vidjeti, zbog čega su dobili znatno povjerenje publike.

---

<sup>4</sup> *Emisija Rusha Limbaugha*

<sup>5</sup> *Dnevni Show*

<sup>6</sup> *Emisija Stephena Colberta*



Jon Stewart je u razgovoru za *NPR* rekao: „Mi ne radimo ništa osim što uspostavljamo veze. Samo se povodimo za vlastitim instinktom: ‘Koje veze s ovim imaju smisla?’ I ovo je doista istina: ne provjeravamo kontekst zbog novinarskih kriterija koji moraju biti ispunjeni; mi to radimo jer šale ne funkcioniraju kada su laži. Nemamo novinarski integritet, nego nadamo se, komični integritet koji ne želimo prekršiti“ (Gross i Mosley 2010).

Te emisije ne ulaze pod „lažne vijesti“ kako ih Trump opisuje. Stilistički i vizualno ne razlikuju se previše od emisija koje vidimo na *CNN-u* i *Fox Newsu*, razlika je u tome što kroz komediju kritiziraju vijesti, političke figure i događaje. Ispunjeni su intertekstualnošću i cinizmom zbog kojeg utječu na negativan stav političara prema njihovoj publici (Baumgartner i Morris 2006) i krive ih za srozavanje povjerenja u političke institucije (Hart i Hartelius 2007).

„U Trumpovskoj i post-Trumpovskoj eri politike u SAD-u dolazi do značajne promjene u političkoj komediji na TV-u. Mišljenja variraju o točnim razlozima promjena. Navodi se zasićenost šala zbog svakodnevne količine materijala s kojima se mogu ‘sprdati’ ili čak to što šale ‘padaju u vodu’ zbog Trumpove kontrole narativa i odbacivanja kritike“ (Farnsworth i Lichter 2019: 132-35).

Internet i društvene mreže pridonijele su porastu liberalnih satiričnih emisija. Rastom društvenih mreža drastično se mijenja mogućnost izražavanja stavova, putem bloga, foruma i sl., koji im otvara mogućnost za kritikom i potvrdom stajališta s emisijama na tradicionalnim platformama. David Tewsbury i Jason Rittenberg opisuju utjecaj interneta na konzumaciju političkih vijesti kroz dvije dimenzije. „Prva je da se u znatnoj mjeri olakšalo pristup centraliziranim novinskim medijima, većina korisnika prati nekoliko velikih medija uz značajan broj manjih koji i dalje imaju svoju publiku. Druga dimenzija je razvoj i proliferacija sadržaja koji kreiraju korisnici kroz građansko novinarstvo, komentare ili prosljeđivanje i ‘lajkanje’ sadržaja“ (Tewsbury i Rittenberg 2015: 11). Tipovi medija koje publika konzumira *online* znatno variraju, od tradicionalnih medija, paratekstova i originalnog sadržaja koji transformiraju laički korisnici. Taj sadržaj dolazi u formi *memova* i satire. Postoje različite definicije *online mema*, no zbog njegovoga konstantnog mijenjanja ponekad se čini da je uvijek u nekoj tranziciji. Limor Shifman opisao ga je kroz tri aspekta: „Grupa digitalnih artefakta koji dijele slične karakteristike sadržaja, forme ili stajališta koji su kreirani uz svjesno međusobno postojanje, te koji se imitiraju, cirkuliraju ili transformiraju putem interneta od strane mnogih korisnika“ (Shifman 2013: 7-8).

Iako se *memovi* mogu pojaviti u različitim formama i koristiti na različite načine, često se isprepliću s političkim diskursom. U svojoj koncepciji mogu biti politički nastrojani, kao primjerice tijekom predsjedničke kampanje Donalda Trumpa iz 2016. Također mogu biti

prenamijenjeni u političke svrhe kao *Pepe* (*Pepe the Frog*), koje su preuzeli pripadnici ekstremne desnice u SAD-u. „*Pepe the Frog* je fiktivni lik stripa *Boy's Club* iz 2005. koji su dijelovi interneta pretvorili u simbol mržnje“ (Limbong 2020). *Pepe* nam najbolje pokazuje utjecaj memova u *online* političkim sferama i kako kao politički artefakt poprima veliku polisemičnost i istovremeno mogu imati „različita značenja koji se međusobno sukobljavaju“ (Glitsos i Hall 2019).



Slika 2.2.1. *Pepe the Frog*

### 2.3. *Influenceri i virtualni prijatelji*

Nasuprot umjetne strane „internetske kulture“ jest čovjek. Internet je stvorio *online* slavne osobe poznatije kao *influenceri*. „Taj fenomen pojavljuje se iz ‘ekonomije praćenosti u svakidašnje živote i veze’ korisnika društvenih mreža u kojoj je osoba poznata među ‘specifičnom grupom korisnika’“ (Marwick 2013: 16). „Oni kreiraju zajednice utjecaja, koje se baziraju na različitim interesima i tržištima u kojima se međusobno natječu za utjecaj dok dijele zajednički prostor s ostalim *influencerima*“ (Marwick 2013: 97). Ovaj žanr internetskih osobnosti često se kultivira u parasocijalnim vezama. Istraživanja o korisnicima masovnim medija pokazala su kako se parasocijalne veze generalno manifestiraju u mišljenju publike da su u krugu istomišljenika tog kreatora sadržaja (Horton i Wohl 1956). Zbog parasocijalnosti publike dolazi do potrebe za promjenom korištenja primjerenijeg vokabulara, tj. korištenja društveno prihvatljivoga govora koji Piker generalno promovira.

Mnogi od najprofitabilnijih neovisnih *podcasta* lijeve su političke orijentacije, ako se pogleda *Patreon* lista. Oni kultiviraju parasocijalne veze sa slušateljima kroz intimni način obraćanja publici, u stilu razgovornih radija, tako što se prikazuju kao „virtualni prijatelji“ svojih slušatelja (Sperber 2021). *Podcasti* su na neki način ideološke enklave marginaliziranih skupina koje su

odvojene u svojim lijevim ideološkim diskusijama dok i dalje dominira trend liberalnih i desnih sadržaja koji na sličan način djeluju kao „otok“ na koji mogu pobjeći njihovi istomišljenici (Florini 2015).

### **2.3.1. Desničarski kreatori u kulturi videoigara**

Dostupnost kreiranju parasocijalnih veza stvorilo je zajednice desničarskih ideologija koje kreiraju sadržaj koji potiče njihov opstanak (Munger i Phillips 2022). Često je takav video sadržaj na *YouTubeu* u formi „reakcijskih videa“ u kojima kreator odgovara na video u stilu demantija u kojemu govori o toj temi svojoj publici (Werner 2012). Ti desničarski kreatori sadržaja posebice su u vrijeme Trumpove kampanje iz 2016. bili namijenjeni mladim bijelim muškarcima koji su se identificirali kao *gejmeri* i bili česti sudionici stranica poput *4chan* i *Reddit*, s namjerom da se radikaliziraju u ekstremnu desnicu kroz kulturološke komentare tih kreatora (Roose 2019).

Kulturološki narativ tko igra videoigre, kako ih igra i što se događa u sferi videoigara rezultiralo je stvaranjem „toksične gejmerske kulture“ (Roose 2019). Ta iteracija gejmerske kulture uključuje mizoginiju, rasizam, homofobiju, transfobiju i ulazi pod segment reakcijske politike ekstremne desnice. Rezultat takve kulturalne dispozicije jest odbacivanje svih koji su izvan tih kulturoloških normi u videoigramama, opisujući ih kao „lažne igrače“. Toksična kultura posebice je dolazila do izričaja u *online* videoigramama, kada bi prilikom audio komunikacije s nepoznatim osobama gejmeri pokazivali i normalizirali prije spomenute predrasude. *Online* područja u kojima bi zajednički igrali bio je prostor u kojemu bi komunicirali te bi se u njima stapala i oblikovala predrasudna ideologija. „Gejmeri koji su imali viši društveni status postavljali su limitacije osobama koje prema njima ne spadaju u standard gejmera“ (Jeong 2019).

### **2.3.2. GamerGate**

Videoigre često imaju politički predznak, poput primjerice *Wolfenstein 3D* iz 1992. gdje se igrač borio protiv nacista (Adams 2021). Međutim, oko 2014. toksična gejmerska kultura prepoznaje samu sebe kao svojevrsni politički entitet. Ono što je započelo kao problem interpersonalne veze brzo je preraslo u zloglasan javni događaj kulturnog pojma gejmera, poznatijeg kao *GamerGate*.

„*GamerGate* je bila kampanja uznemiravanja koja je započela 2014. godine od strane određenih gejmerskih zajednica namijenjena ženama, posebice onima koje pripadaju pod marginalizirane skupine, koje su bile zastupljene u novinarstvu, razvoju videoigara ili akademskim studijima“ (Phillips i Milner 2021: 102-103). Napadači su uglavnom bili mladi bijeli muškarci koji su često posjećivali stranice poput *4chana*, kao i kasnije *8chan* te forume vezane uz gaming i društvene mreže kao što je *Reddit*. „Neke od taktika koje su koristili bile su širenje osvetničke pornografije, objavljivanje osobnih informacija kao što je adresa i broj mobitela te prijetnje smrću i silovanjem“ (Nagle 2017: 21-22). Odbacivanje tih internetskih prostora kao neprihvatljivih učinilo ih je idealnim kutkom za regrutiranje ekstremne desnice. Te stranice, koje su već bile prepune ideologija poput nacizma i bijelog nacionalizma, ponekad kroz ironiju i oštar humor, aktivno su kultivirali mediji koji ideološki pripadaju ekstremnoj desnici. Mediji poput *The Daily Stormer* i ekstremni desničari Richard Spencer i Milo Yiannopoulos navodili su te mlade bijele muškarce u rastući ideološki prostor ekstremne desnice.

Grupe poput *manosphere*, skupine mizoginih frustriranih muškaraca i „intelektualne tamne mreže“ (eng. *Intellectual dark web*), članovi ekstremne desnice koji u fokusu imaju psihologiju i politiku, našli su mjesto u mrežnom prostoru videoigara. Legitimnost su pronašli među lakovjernim zajednicama kao što su teoretičari zavjera i *inceli*<sup>7</sup>, koji su bili česti korisnici internetskih foruma, kroz argumentacijske strategije koje se mogu pronaći u debatama. Putem tih argumentacija postavili su ideološku podlogu svojih pratitelja u potrazi za ekstremnijim desničarskim sadržajem poput bijelog nacionalizma, neonacizma, fašizma i sl. „Mnogi slučajevi nasilja pripisani su utjecaju takvih grupa na internetu, kao što je Isla Vista masakr iz 2014. i napad kombijem u Torontu iz 2018.“ (Griffin 2021).

Iako utjecaj gejmera na ishod izbora 2016. nije imao tako značajnu ulogu koju su si sami pripisivali, u svojim krugovima smatrali su kako je zbog njihovih *memova* Donald Trump završio u Bijeloj kući. „Steve Bannon, Trumpov savjetnik tijekom kampanje i bijeli nacionalist, naveo je da ima namjenu regrutirati iz tih radikaliziranih skupina za formiranje internetske ‘vojske’ za kampanju“ (Snider 2017). „Taktike korištene u *GamerGateu* utjecale su na opću *online* organizaciju i strategiju konzervativnog pokreta“ (Warzel 2019). To se nastavlja kroz nedavnu

---

<sup>7</sup> Incel je kombinacija riječi *involuntary celibate* (neželjeni celibat) iza kojih stoji pokret muškaraca koji smatraju da nisu sposobni ostvariti romantični ili seksualni kontakt sa ženama.

teoriju zavjere pod imenom *Qanon*<sup>8</sup>, koja ima mnoge slične elemente, a za koju se smatra da je započela kao zadirkivanje odnosno *trolanje*<sup>9</sup> na istim forumima kao i *GamerGate*, to jest *4chan* i *8chan*.

„Strategije *online* politike i političkog nasilja *GamerGatea* i sličnih pokreta otežavaju bilo kakav način komunikacije putem kojih se mogu demantirati i opovrgnuti“ (Jeong 2019). Cilj *trolanja* je izazvati ljutu i ogorčenu reakciju svojih meta. Tretiranje tih retorika ozbiljnošću koju zaslužuju često izaziva dojam njihove legitimizacije i time ohrabruje te skupine u ostvarivanju cilja izazivanja ljutnje njezinih meta, kolokvijalno *trigger the libs*. Internalizirana neozbiljnost putem kojih te grupe djeluju daje im izlaz kroz izraze „samo sam se šalio“ ili „samo memam“ kojima odbacuju svoje sudjelovanje u opasnim ideologijama koje evociraju desničarski trolovi putem interneta. S druge strane, njihovo ignoriranje omogućuje njihovo proširivanje. Zagovaratelji teorija zavjera smatraju da su *online* desničarski pokreti destimulirani od svojih vjerovanja.

Iako je *GamerGate* započeo 2014., njegov utjecaj i dalje djeluje kao barijera u diskusiji o drugim pokretima u *online* prostoru. Važno je imati na umu da je sam *GamerGate* reakcijski pokret protiv marginaliziranih skupina u *gamingu* i da su te zajednice i dalje u *online* prostorima.

„Posljednjih godina došlo je do određene ‘selidbe’ mizoginih stavova među kreatorima koji govore o samopoboljšanju, najčešće kroz tjelovježbu, zdrav način života i poduzetništvo. Mnogi u toj sferi prodaju tečajeve muškarcima, održavaju seminare i govore publici uživo pored kreiranja videa dostupnih općoj publici. Vrebaju ranjive muškarce koji se žele poboljšati, najčešće kako bi privukli djevojke, propagirajući im zastarjele stavove o muževnosti i ulozi žene u društvu“ (McDonnell 2023). Treba svakako napomenuti kako nisu svi kreatori koji objavljuju videe o samopoboljšanju mizogini niti promoviraju toksičnu muževnost, ali mladi muškarci često kroz algoritme na *YouTubeu* i *TikToku* budu eksponirani tim kreatorima.

---

<sup>8</sup> *Qanon* je desničarska teorija zavjere koja smatra da tajna elita otima djecu i kroji urotu protiv Donalda Trumpa.

<sup>9</sup> *Trolanje* je namjerno učestalo objavljivanje provokativnih komentara ili poruka upućenih nasumce odabranoj osobi ili osobama s ciljem izazivanja verbalnoga sukoba.

## 2.4. *BreadTube*

Jedna od najzastupljenijih stranica na kojoj se može pronaći spomenuti narativ jest na *YouTubeu*, ujedno – jedna od globalno najposjećenijih stranica čiji su algoritam i smjernice zajednice (eng. *community guidelines*) omogućili tim kreatorima da promoviraju takve poruke. Informalna zajednica ljevičarskih *YouTube* kreatora poznatih kao *BreadTube* ili *LeftTube* bilježe porast u popularnost tijekom *GamerGatea*, iako je teško precizno odrediti točnu godinu. *BreadTuberi* su najpoznatiji po raskrinkavanju tema koje propagira ekstremna desnica te raspravljanju o kritičnoj teoriji na lako dostupan i shvatljiv način gledateljima, obično kroz video eseje koji kombiniraju duboku analizu i vizualne sadržaje koji dodatno angažiraju gledatelje. Taj *YouTube* pokret od svog je početka zabilježio milijune pregleda i postavlja jasan primjer kako uspješno stvoriti ljevičarski *online* medij, posebice u pogledu videa (Kuznetsov i Ismangil 2020).

Ponekad opisani kao dio *BreadTubea*, iako se nalaze na kompletno drugoj platformi i s drugačijim formatom, ljevičarski politički *streamovi* započinju kao kanali za debate tijekom predsjedničkog mandata Donalda Trumpa. Na tim se kanalima vode diskusije o politici i teoriji između *streamera* i liberalnog ili desničarskog kreatora sadržaja na internetu. Poput video kreatora *BreadTubea*, ljevičari na *Twitchu* primjenjuju kritičnu teoriju i kombiniraju taktike iz povijesti medija i politike kako bi doprli do publike (Kuznetsov i Ismangil 2020).

Dok se o porastu popularnosti ljevičarskih medija može raspravljati, rast političke publike na platformi razvijao se zajedno s općenitim rastom platforme pored sadržaja poput eSporta, i porastom popularnosti *livestreamova* općenito. Kao kod koincidencije uzdizanja Rusha Limbaugha u „kuću slavnih“ razgovornog radija, u kojemu je u širem američkom političkom kontekstu i u njegovom formalnom novitetu savršeno doprinijelo njegovoj popularnosti. Hasan Piker postao je na sličan način „slučajno“ popularan, iako to nije očekivao, pa čak ni priželjkivao. Kao dodatak tome, decentraliziranost kreatorске ekonomije novih društvenih mreža omogućava ljevičarima stvaranje emitiranja bez potrebe legitimiteta neke institucije jer oni time zaobilaze moderatorske *gatekepere* neoliberalnih medijskih korporacija.

### 3. Kreatori *online* saržaja

Tijekom kontroverznih izbora 2020. u SAD-u, Piker je imao jedan od najvećih *evenata* za videoigru *Among Us* što su čak pratili i *mainstream* mediji poput *The New York Timesa* (Lorenz 2020). Nakon pobjede Joe Bidena, kao i nakon pobjede Trumpa, Piker je zadržao većinu svoje publike, iako su kritičari tvrdili kako će ju izgubiti zbog sporijeg ciklusa političkih vijesti nakon izbora, što su dodatno naglasili nakon pobjede Bidena jer mu se smanjuje spektar kritike liberala na vlasti iz socijalističke perspektive. „Dok je *GamerGate* pridobio mladu, bijelu *online* publiku kroz desničarsko okrivljivanje marginaliziranih skupina, Piker pojašnjava događaje i politiku svojoj publici kroz razgovorni ‘dijalektički materijalizam’, a ne kroz ‘razgovorne točke’“ (Kelly 2021). Ta vještina analiziranja medija u trenutku, bez upotrebe skripti ili elementa postprodukcije, aludira na svojevrsnu iskrenost koju prati *stream* uživo koja se jedinstveno percipira spontanom, ljevičarkom kritikom.

Piker svom *streamu* donosi zaigranu i užarenu retoriku u stilu razgovornog radija, vizualnog stila i jezika kao i institucijskog poznavanja u stilu televizijskih vijesti. Upoznat je s mrežnom političkom interakcijom, žanrom reakcije na video, kao i u određenoj mjeri debate, pored ostalih elemenata. Njih kombinira s alatima i predstojećom „gejmerskom kulturom“ na *Twitchu* dajući svojoj publici svojevrsni *let's play* dnevnih političkih događaja i *online* sadržaja. U kombiniranoj izvedbi sa svojom publikom kroz ne nužno parasocijalnu, nego više „cybersocijalnu“ vezu posredovane socijalnosti (Scheibe 2022), Piker u maniri zaigranog pedagoga razjašnjavanja i objašnjavanja kompleksne teme. Prolazeći kroz vlastito praćenje vijesti na *streamu*, Piker zadržava povezanost sa svojom publikom dok „pazi“ na njih (Jackson 2020). Kritički opisujući svoju medijsku konzumaciju, replicira ono na što bi njegova publika „nabasala“ u vlastitom praćenju vijesti, prolazeći stranicama na društvenim mrežama kao i na respektabilnim medijima. Kroz *chat* njegova publika ima mogućnost izravne komunikacije s njim – postavljanjem pitanja, kritiziranja ili slaganja s njegovim stajalištima ili pak jednostavno odvrćanjem pozornosti kroz *trolanje*.

Različiti *streameri* specijaliziraju se za različiti sadržaj te imaju različita ideološka stajališta. Piker, kao jedan od najpopularnijih *streamera*, ima socijalistički pristup kroz raznovrsni sadržaj; od vijesti i videoigara do *irl streamova* u kojima se snima u okruženju izvan svoga kućnog studija. *Streameri* poput samoopisanoga „liberalnog socijalista“ Iana Kochinskog, poznatijeg kao *Vaush*, održavaju žanr debatnog sadržaja, sudjelujući u ratobornom pristupu u kojemu „napada“ svoju publiku i druge kreatore sadržaja. Kanal *Central\_Committee* koji vodi *MikefromPA* gotovo

isključivo prati vijesti kroz pogled socijalnog demokrata. Tu su i kanali *YugopnikTwitch* i *SeanDaBlack* koji također većinom prate vijesti na *Twitchu* kroz ljevičarska stajališta balkanske i afroameričke perspektive.

Piker ponekad surađuje s apolitičnim *streamerima* kao što su *Ludwig*, *Pokimane* i *Valkyrae*. Također surađuje s kreatorima iz specifičnih zajednica poput Anthony Fantano s kanala *The Needle Drop* te Alex Apollonov s kanala *I Did a Thing* i Aleksa Vulović s kanala *Boy*. Kroz ovakve vrste veza, usprkos i dalje novom fenomenu političkih *streamanja* poznati politički *streameri* stvorili su okolinu koja omogućava rast ljevičarskih kreatora i njihovih zajednica.

Posljednjih godina uočava se porast popularnosti *live streamova*. Za vrijeme pandemije COVID-19 zabilježen je značajan porast gledanosti, u prvoj polovici 2020. na svim platformama dolazi do veće gledanosti. *Twitch* je i dalje najpopularnija platforma za emitiranje uživo, koja bilježi značajan udio tržišta u odnosu na konkurenciju na *YouTubeu*, *Kicku* i *Facebooku*. *Twitch* je u drugom kvartalu 2024. imao 60.03% udjela tržišta, *YouTube* 23.3 % dok je *Kick* imao 5.5% udjela tržišta (Fudge 2024). Prema dokumentu koji je „procurio“ u javnost preko hakera u listopadu 2021., koji su mnogi kreatori potvrdili kao autentičan, Piker je bio rangiran kao 13. najplaćeniji kreator na cijeloj platformi, zaradivši preko 2.8 milijuna dolara u razdoblju od kolovoza 2019. do listopada 2021., samo preko direktnih isplata preko *Twitcha* (Miceli 2021).

### **3.1. Hasan Piker „HasanAbi“**

Hasan Doğan Piker rodio se 1991. u dobrostojećoj turskoj obitelji u New Jerseju u SAD-u. Iako je odrastao u Istanbulu, Hasan je više puta sebe opisao kao *anchor baby*, odnosno nekoga tko je rođen u SAD-u, koji po rođenju ima američko državljanstvo te sve beneficije koje uz to dolaze. U svom odrastanju u Turskoj, odmalena je bio zainteresiran za američku kulturu, posebice stripove i videoigre. Opisuje se kao *ameriboo*, igre riječi na termin *weeaboo*, što se odnosi na ljude izvan Japana koji imaju izniman interes za japansku pop kulturu.

Vraća se u SAD kako bi se školovao na Sveučilištu *Rutgers* za diplomu političkih znanosti i komunikacija. Zapošljava se kod svog ujaka Cenk Uyğura, osnivača *The Young Turks (TYT)*, progresivno-liberalnog *online* medija. Piker je prvo radio u sferi razvoja marketinga, prije nego



što je započeo vlastiti program namijenjen *Facebooku* u 2016. *The Breakdown*<sup>10</sup>, koji donosi političku kritiku desničarskih komentatora. Također je pisao politički sadržaj za *online* medij *The Huffington Post* od 2016. do 2018. U kolovozu 2019. započinje novi antikapitalistički serijal videa na *TYT-u Agitprop* u kojemu intervjuira ljevičare u *podcast* formatu u trajanju od sat vremena. Popularnost koju je stekao na *TYT-u* donosi mu nadimak *Woke Bae* od strane novostečene publike i sve više poznanstava u *online* političkim i medijskim krugovima. U svoju najpoznatiju medijsku avanturu krenuo je 23. ožujka 2018. s *HasanAbi Twitch* kanalom. Započinje s igranjem popularnih videoigara kao što su *Fortnite* i *God of War* za mali broj gledatelja uz svoj posao na *TYT*, no ti *streamovi* s vremenom imaju više političke tematike. Unutar mjesec dana od prvog *streama* Piker ima naslove *streamova* poput „konzervativci mrze slobodu govora lol“ i kolaborira sa slično politički orijentiranim *online* ljevičarima poput Felixa Bierdmana iz popularnog *podcasta* *Chapo Trap House*<sup>11</sup>. Već 2019., dok je još radio na *TYT-u*, Piker je napravio tranziciju na primarno politički sadržaj, što se preklapa s izborima koji su tada prethodili u SAD-u. Dobio je sedmodnevnu suspenziju 21. kolovoza 2019. jer je tijekom *streama* komentirao tekstaškog zastupnika Dana Crenshawa koji je u svom gostovanju u *podcastu* *Joe Rogan Experience*<sup>12</sup> opravdavao djelovanje američke vojske u Bliskom istoku: „Ovo je tako suludo. Amerika je zaslužila 9/11 stari, j\*\*i ga, reći ću to. Sami smo krivi za to što se dogodilo, stari, jesmo. Pogledajte na koji način ovaj kreten govori, pravdajući genocid upravo sada“ (Secular Talk 2019). Komentar je izazvao veliku pažnju među desničarskim medijima, Tucker Carlson na *Fox Newsu*, Alex Jones na *Infowarsu*, Ben Shapiro na *The Daily Wire*... Nakon te kontroverze, *TYT* je prekinuo *Agitprop*, zbog čega je Piker prestao raditi na početku 2020. kako bi se fokusirao na *streamanje*.

Nastavio je pratiti izbore u SAD-u 2020. godine te postaje prepoznatljivo lice zbog dva popularna *streama*, koji su pridonijeli rastu publike. Piker je sa zviždačicom i vojnkinjom koja je radila u obavještajnoj agenciji kao analitičarka, Chelseom Manning, organizirao *stream* s poticanjem ljudi na izlazak na izbore dok je sa zastupnicom Alexandriom Ocasio-Cortez i Ilhan Omar i *Twitch* ličnostima poput Imane „Pokimane“ Anys igrao videoigru *Among Us*. Taj je *stream* srušio *Twitch* rekord za najgledaniji prvi *stream* na kanalu Ocasio Cortez „AOC“ koji je skupio preko 435,000 istovremenih gledatelja. Njegova reportaža izborne noći bila je najgledaniji *stream*

---

<sup>10</sup> Razjašnjavanje

<sup>11</sup> *Chapo Trap Kuća*

<sup>12</sup> *Joe Rogan Iskustvo*

na njegovom kanalu. U izbornom tjednu proveo je preko 80 sati prenoseći događaje koji su prethodili izborima i koji su na svom vrhuncu prikupili 225,000 istovremenih gledatelja dok je njegov *stream* 4. studenog 2020. godine zabilježio preko 4,5 milijuna jedinstvenih gledatelja. Na dan izbora imao je mnoge goste, od političkih komentatora poput voditelja *podcasta* *Chapo Trap House*, novinara Osita Nwanevua s portala *The New Republic* i Ryana Grima iz *The Intercepta*, kao i *Twitch* ličnosti Will Neff i Austin *AustinShow*, svatko od njih pridonosio je *streamu* svojim stavovima na događajima dana.

Pikera je taj *stream* katapultirao na sam vrh popularnosti na *Twitchu*, jedini političkog sadržaja. Prema podacima koji su izašli nakon 2021., „Pikerov kanal bio je 13. po rangu na cijeloj platformi, od kolovoza 2019. do listopada 2021. zaradio je preko 2.7 milijuna dolara samo od pretplata na njegov kanal“ (Miceli 2021). „Njegovu popularnost prepoznao je i *The New York Times* koji je napravio priču s njim, a mnogi drugi *mainstream* mediji opisali su ga kao ‘budućnost reportaže izborne noći’“ (Lorenz 2020).

### 3.1.1. Pikerovi kanali i emitiranja

Pikerov primarni *YouTube* kanal objavljuje montirane videe njegovih *streamova* u trajanju od najčešće 10 do 20 minuta. „U kolovozu 2024. imao je gotovo 1,4 milijuna *YouTube* pretplatnika dok je u srpnju 2024. zabilježio preko 15 milijuna mjesečnih pregleda“ (Social Blade 2024). Zajedno sa svojim kolegama nepolitičkim kreatorima, vodi *podcast* *Fear&*<sup>13</sup> koji je „u kolovozu 2024. imao gotovo 300 tisuća pretplatnika, a u srpnju 2024. zabilježio je 1,5 milijuna mjesečnih pregleda“ (Social Blade 2024). Također je vodio *podcast*, u stilu televizijske razgovorne emisije, *The Leftovers*<sup>14</sup>, u sklopu kanala *H3 Podcast* koji je imao posljednju epizodu *streamanu* 12. listopada 2023. godine.

Pretplatnici na *Twitch* kanal imaju vizualni element pored korisničkog imena u *chatu* i dodatne značajke u kanalu na koji su pretplaćeni. Ikone prikazuju koliko su dugo pretplaćeni, imaju dostupan *chat* isključivo za pretplatnike ako ih kreator odluči koristiti te dodatne značajke na drugim platformama kao što je pristup *Discord* serveru. *Amazon* je nakon preuzimanja *Twitcha*

---

<sup>13</sup> *Strah i*

<sup>14</sup> *Ostaci*

2014. omogućio besplatnu pretplatu preko *Amazon Primea*. Takve „nagrade“ za pretplatnike predstavljaju naizgled legitimnu participaciju, posebice kod *subscriber-only* korištenja *chata*, u kojemu gledatelji moraju platiti za pristup direktnoj participaciji.

U mnogim *streamovima* kategoriziranim kao *just chatting*, posebice kada se odnosi na vijesti ili politički sadržaj, gledatelji se mogu koristiti kao provjera točnosti informacije i izvor za *stream* te djelovati kao sugovornici i debatni partneri za kreatora sadržaja. „Ti članovi publike doprinose u puno većoj mjeri od samog ‘praćenja’ i ‘ocjenjivanja’ koji su pored eventualnog komentiranja nakon pogledanog sadržaja vrhunac interakcije s publikom koja postoji u medijima video sadržaja“ (Andrejevic 2013: 194-195). Mogućnost dobivanja direktnog komentara publike u trenutku kreiranja sadržaja ono je što se ističe kao posebnost kod *streamova*. Politički *streameri* također se koriste sličnim stilom „reakcijskog“ formata (Werner 2012), u kojima emitiraju svoje stavove na vijesti i ostale političke teme, medije poput članaka na *webu*, televizijskih vijesti i emisija te ostali *online* politički diskurs (Anderson 2011).

Ako je ekonomija pozornosti modelirana prema teoriji pozornosti kao limitiranog resursa (Terranova 2000), onda *Twitch* djeluje kao „alat kolektivne inteligencije“ (Jenkins 2006: 27) u filtriranju te pozornosti putem rada *streamera* primjenom dostupnosti. Politički *streameri* posreduju protok informacija gledateljima, zagovarajući vlastiti resurs pozornosti baziran na njihovoj dostupnosti i direktnoj komunikaciji sa svojom publikom.

Način na koji *Twitch* stavlja u fokus svoje gledatelje jedna je od najvećih razlika u odnosu na ostale medijske formate. „Termin ‘industrija publike’ koriste televizijski studiji kako bi opisali marketing pretpostavljene ili stvarne publike koja prati emitiranje“ (Gray i Lotz 2018: 63). Međutim, kod emitiranja uživo taj koncept nadilazi samu industriju reklamiranja publici koja prati emitiranje u samu publiku kao industrijski, produktivan element unutar *streama*. Ta direktna neposredna inkorporacija publike u sadržaj *streama* događa se na nekoliko razina u kojima svaki ima vlastite implikacije za „rad“ publike.

U produkciji političkog emitiranja na *Twitchu* najčešće sam kreator individualno izvodi sve potrebne tehničke i uredničke funkcije koje bi u klasičnom emitiranju radilo više osoba (Adams 2007). Fokusirajući se na Pikerova emitiranja, ako video koji se gleda možda krši smjernice zajednice *Twitcha TOS*, gledatelji će ga upozoriti putem vremenskih oznaka u kojima video krši *TOS* kako bi ih mogao preskočiti i time izbjeći moguće reperkusije, ponekad bi i sam tražio od gledatelja da prođu kroz video za koji smatra da bi mogao biti upitan kako bi ga uz vremenske oznake mogao pratiti. Pored toga, ako je sam sadržaj koji se proizvodi u emitiranju upitan, publika će reagirati i ponuditi bolju alternativu ili upozoriti da se izbjegne cijela situacija. Dobar primjer

takve situacije bio je tijekom rasprave o Nicki Minaj. Gledatelji su u *chatu* u realnom vremenu upozorili da bi *Tweet* koji je sastavljao tijekom emitiranja mogao biti pogrešno protumačen, time ga sprječavajući u objavi na *X-u* (prije *Twitter*). Tijekom događaja uživo, kao što je bio juriš na Capitol Sjedinjenih Država 6. siječnja 2021., publika je djelovala kao sakupljač vijesti, provjeravali su i prikupljali materijale na internetu i slali ih u *chat* kako bi ih Piker izvještavao. U regularnom emitiranju gledatelji bi često iznosili video sadržaj za koji su željeli vidjeti Pikerovu reakciju tijekom *streama* i dati svoje mišljenje o temi. Tijekom emitiranja u *chatu* zna se dogoditi nešto što kolokvijalno zovu *emote spamming*. Kroz to gledatelji kolektivno reagiraju na *stream* i imaju interakciju s kreatorom. Postoje različita mjerila poput broja trenutnih gledatelja koji su vidljivi, što daje jasnu vizualizaciju onoga što u sadržaju emitiranja utječe na broj gledatelja.

Vidljivi simboli statusa pretplatnika nisu samo značajka za pretplatnika, isto tako označavaju status unutar zajednice nekog kanala; kako drugim gledateljima, tako i samom kreatoru. Pretplatničke oznake čine gledatelje vidljivijima tijekom komunikacije u *chatu* i formaliziraju hijerarhiju unutar zajednice (Boyd 2002).

Oni koji nisu pretplaćeni manje su vidljivi u *chatu*, korisnička imena im nisu vizualno ukrašena i nemaju mogućnost korištenja *emota* bez korištenja ekstenzija s drugih stranica, stoga je njihovo sudjelovanje umanjeno u odnosu na pretplaćene gledatelje. Ponekad se i za njih koristi pogrdan termin *greynama* koji se referira na njihovo „neukrašeno“ korisničko ime.

### 3.1.2. Suspenzije i kontroverze

Piker je tijekom svoje karijere bio više puta suspendiran, a jednom je prilikom „zaradio“ suspenziju u trajanju sedam dana 2019. jer je ismijavao vanjskopolitičke stavove republikanskog zastupnika iz Teksasa Dana Crenshawa. Vrijeđao je njegovu povredu tijekom vojne službe na Bliskom istoku i još dodao da je vanjskopolitičkim djelovanjem SAD bio kriv za teroristički napad 11. rujna 2001. (Grayson 2019). Iako Piker nije prikazivao ništa zbog čega je prekršio *TOS* platforme, niti je pozivao na nasilje prema Crenshawu, i dalje je bio suspendiran, za što *Twitch* nije javno obrazložio svoju odluku. Takav događaj nad popularnim kreatorom, čini opreznijim *streamere* u izražavanju koje bi se mogalo protumačiti kao uvredljiv govor.

Mnogi ljevičari na internetu smatraju da je njihov antikapitalistički stav nezgodan za platforme te da je njihovo prisustvo na njima više stvar ljubavnosti, a ne ustvari nešto što je osigurano. Iako to nije lako dokazati, manjak transparentnosti dovodi do toga da je teško negirati anegdote koje se

dogadaju, posebice kad korporativne platforme „flertaju s fašizmom“ (Dencik 2014). Pogrešno korištenje funkcije prijavljivanja došlo je do izražaja krajem 2021. u incidentu na Pikerovom kanalu koje je dobilo ime *CrackerGate* (Jackson i Gault 2021). Sve je započelo kada je *Twitch* suspendirao nekolicinu Pikerovih moderatora, koji nisu bili bijelci, zbog korištenja termina *cracker* u *chatu* kako bi opisali bijele pojedince u videu koji je Piker gledao. Razlog koji je *Twitch* ponudio bio je da je *cracker* rasistička uvreda. Kada je Piker stao na stranu svojih moderatora u korištenju te riječi, govoreći da nije na istoj razini rasizma kao kod nebijelih pojedinaca, također je dobio suspenziju u trajanju od sedam dana (Gach 2021). I nekoliko drugih kreatora bilo je suspendirano zbog diskusije o toj temi i kontroverzi, uključujući bijeloga liberalnog socijalista *Vausha*, koji je u prijašnjim interakcijama koristio termin „n\*\*ger“ (Thalen 2021). Piker pretpostavlja da je do razvoja situacije došlo zbog „brigade“ bijelih desničara koji su se „nabrijali u bijes“ zbog termina te su „slavili“ kada je bio suspendiran dok su se u isto vrijeme šalili kako „cracker nije naročito uvredljiv termin“ (Hissong 2021). Prohibicija korištenja riječi *cracker* ukazuje na interpretabilnost *TOS-a* i zlouporabu oslanjana na moderatore u zajednicama, posebice od strane provokatora.

### 3.2. Politička emitiranja na *Twitchu*

Sami novinari, pored političkih *streamera*, također koriste platformu kako bi se povezali sa svojim pratiteljima. Primjerice, Jordan Uhl s kanalom *really\_chill\_guy*, s medija *The Nation* i *The New York Times*. Tu je i poznata zviždačica iz SAD-a Chelsea Manning s kanalom *xychelsea87*, koja se pojavljuje kao Pikerova gošća u studiju i kao gledateljica u *chatu*.

Unatoč problemima, konvergencija različitih medijskih formata i načina angažiranja na *Twitchu* predstavlja ga sve relevantnijim kao izvor informiranja za mlade. Politička okolina na *Twitchu* suprotna je desničarskoj kulturi na *YouTubeu* koja je prevladavala 2010-ih (Conway, Scrivens i Macnair 2019). Također, postoji mogućnost da *Twitch* postane, ne samo mjesto za ljevičarske medije, već da oni budu ravnopravni ostalim medijima.

*Livestreamovi*, poput televizije, privremeni su doživljaj koje gledatelji percipiraju u trenutku u kojem se odvijaju. Njihovo video emitiranje i sinkronizirani *chat* događa se kroz linearno vrijeme, bez devijacija koje se ponekad događaju zbog tehničkih poteškoća. Intimnost se događa zbog direktnih participacijskih elemenata. *Streamovi* su vrlo socijalni i samim time su istovremeni i ambijentalni. *Livestreamovi* se sastoje od video prijenosa i sinkroniziranog *chata* u kojima gledatelji mogu participirati što izravno oblikuje tijek *streama* kroz njihovo uključivanje.

Razlikuju se od televizijskog emitiranja u kojemu kanali moraju diskretno voditi računa o vremenu, odnosno o trajanju emisije, kako bi iduća emisija započela na vrijeme koje joj je određeno. *Streamovi* mogu pratiti svoju rutinu ne vodeći brigu o vremenu, mijenjajući teme i aktivnost po želji kreatora i gledatelja. Gledatelji zainteresirani za vijesti uključit će se dok su vijesti, ili će tražiti da se počnu pratiti vijesti; oni koji su zainteresirani za videoigre, s druge će se strane uključiti dok se igra neka videoigra ili će tražiti da se igraju videoigre i sl. Ono zbog čega su politički *streameri* zanimljivi jest da su kroz trajanje tog sadržaja gledatelji uključeni u kreiranje kroz vijesti i političke događaje te „politička analiza u svojoj strukturi gledateljima daje osjećaj participacije kroz samo gledanje“ (Williams 1977: 132).

### 3.3. Pikerova emitiranja

Dva su načina na koji gledatelji mogu saznati da je započeo *stream*, oba uključuju to da Piker kao individua nešto napravi i drugačije se vrednuju unutar kulture *streama*, a to su obavijest uživo i objava na X (sada *Twitter*). Obavijest uživo je *push* obavijest koja informira pratitelje kanala na *Twitchu* putem računala ili mobitela da je započeo *stream*. Istovremeno obavještava sve pratitelje u trenutku kada kanal započinje s video emitiranjem. Drugi način na koji gledatelji mogu biti obaviješteni jest putem objave na društvenoj mreži.

Postoji određena društvena vrijednost unutar zajednice kod onih koji se uključuju prilikom *push* obavijesti na sam početak *streama*. Na Pikerovom *streamu* primjerice postoji razmak od 10 do 30 minuta od početka *streama* do objave na društvenim mrežama s njegovog računa. Na samome početku svojim gledateljima obično dijeli novosti i priče iz osobnog života, tako početak *streama* s manjim brojem gledatelja ima intimniji ugođaj bliskosti. Njegove *streamove* obično prati 20,000 do 30,000 gledatelja na samome početku što naraste za oko 10,000 gledatelja nakon objave na društvenim mrežama tijekom *streama*.

Mnogi *streameri* obično se drže fiksnog vremena kada počnu emitirati. Oni kojima je to karijera i glavni izvor prihoda drže se rasporeda koji su sami složili dok oni koji ne ovise o *Twitchu* kao glavnom prihodu imaju povremene *streamove* koji nužno ne započinju u isto vrijeme svaki put. Kao kod televizijskog programa, gledatelji već znaju da će Piker najčešće pokrenuti *stream* u 11 sati po lokalnom vremenu u Los Angelesu (UTC -8), odnosno u 20 sati u Hrvatskoj. Razlike u vremenu početka mogu varirati u većoj ili manjoj mjeri. Kao netko tko radi sve sam, ima kontrolu nad rasporedom, slobodne dane uzima sporadično ako je u pitanju neki osobni događaj ili kako sam navodi zbog „mentalne iscrpljenosti“. To najčešće javi svojim gledateljima dan prije kako bi

znali da ne očekuju *stream*. Primjerice „2020. *streamao* je svaki od 366 dana u godini, ukupno 3.680 sati dok je 2023. *streamao* 350 dana u godini, ukupno 2.463 sati“ (Twitch Tracker 2024).

Gotovo u formatu *talk showa* na televiziji svaki *stream* započinje riječima: „Kako ste? Nadam se da svi imaju fantastičnu večer, fantastično poslijepodne, fantastično prijepodneve bez obzira na to gdje se nalazite u svijetu. Ja sam Hasan Piker i ovo je *Hasanabi Broadcast* koji vam dolazi uživo iz sunčane, prekrasne Kalifornije – Los Angelesa, ljudi. Uživo smo i živi, i nadam se da su svi dječaci, djevojčice i nebinarni fantastično.“ To je dio *streama* koji najviše simulira performans, koristi izraze i fraze, kao i tonalitet koji bi čuli na televiziji ili radiju. Piker kombinira taj stil s intimnim sadržajem, nakon uvodnih riječi govori o osobnim stvarima, primjerice o obitelji, tjelovježbi, događajima i slično. Javnim dijeljenjem detalja iz osobnog života približava gledatelje. Kada završi s osobnim vijestima, počinje sa sastavljanjem objave na društvenim mrežama da je počelo emitiranje. U objavi se često koristi fraza „vrtić je otvoren“, šala na račun gledatelja koje „čuva“ tijekom *streama*. Također navodi i planove koje ima za *stream*, a popraćeni su i *memom*. Ako se prije početka *streama* ili na samome početku odvija određeni aktualni događaj ili neka crna kronika, kao novosti iz Gaze ili nova masovna pucnjava, tada skрати formalni uvod i odmah započinje s vijestima.

Stilom analize vijesti Piker stvara osjećaj bliskosti jer gledajući njegov *stream* publika ima osjećaj kao da je u sobi s prijateljem koji ima solidna medijska i politička znanja te da s njim zajedno prate i komentiraju vijesti i događaje. Ako mu je potrebna pomoć oko nekog izvora koji potvrđuje ono što govori ili statistika koja iznosi podatke o kojima govori, pitat će da mu netko u *chatu* nađe *link*. Taj način pronalazjenja podataka ovisi o zajednici, odnosno raspodjeli inteligencije *chata* gdje „nitko ne zna sve i svatko zna nešto“ (Lévy 1997: 13-14). Proširuje se to posredovano znanje na gledatelje, desetak tisuća ljudi, pa se *link* ili izvor koji je potreban pronađe vrlo brzo.

*Vaush* primjerice često iznosi neoliberalne stavove koji održavaju kolonijalističke, kapitalističke i reakcijske paradigme kojima uvjerava svoju publiku primjenjujući svoj status arbitara emitiranja. Sadržaj u kojemu se „reagira“ trenutno vrlo je popularan u svijetu *streamova*. Dok bi Pikerovo praćenje političkog sadržaja moglo biti kategorizirano kao „reakcija“, on ih dijeli na „vijesti“ i „reakcije“ kada govori o sadržaju. Emitiranje dijeli tako da na početku prođe kroz vijesti o kojima želi razgovarati pa na „reakcije“. U „reakcije“ pripadaju videi s *YouTubea* koji mu „slože“ članovi zajednice u *playlistu*. To je sadržaj kreatora koje prati te u manjoj mjeri neke emisije s televizije koje može gledati na *streamu*, a da nema problema s kršenjem autorskih prava odnosno „DMCA“, *Digital Millennium Copyright Act*.

„Reakcijski video“ žanr je *YouTube* videa koji uključuje u većoj ili manjoj mjeri kreatora sadržaja koji reagira na neki sadržaj s interneta, najčešće video, te ga „preoblikuje“ kroz vizualne efekte ili komentar (Kim 2016). Kreatori na *Twitchu* razvili su svoj stil „reakcijskog“ sadržaja u kojemu reagiraju sa svojom zajednicom na različite vrste medijskog sadržaja, što se razlikuje od tog tipa sadržaja koji se nalazi na *YouTubeu* jer nema taj element da zajednica reagira uživo u istom trenutku. „Nagli porast popularnosti takvog sadržaja na *Twitchu* dogodio se prilikom stvaranja nove *Just Chatting* kategorije na *Twitchu*, koja je čak i dobila ime *react(ion) meta(game)*“ (Wells 2022). Oko tog sadržaja vežu se mnoge kontroverze, a posebice su kritični oni koji igraju videoigre jer smatraju da se tako njima otimaju gledatelji, kao i poneki kreatori na *YouTubeu* koji smatraju da to šteti njihovim pregledima i reklamama unutar videa koje se često preskoče. Sadržaj je popularan jer je to grupno gledanje pa mnogi imaju osjećaj participacije i ugone.

Piker je primjerice dobio nadimak *Pausan* što je igra riječi (ime Hasan i pauziranje videa) jer gledatelji smatraju da odvaja značajan dio vremena za komentiranje sadržaja videa koji je pauziran. Istovremeno, unutar zajednice se koristi i izraz *chair react*, što je i *emote* na kanalu koji prikazuje njegovu stolicu zato što ponekad zna pustiti video tijekom emitiranja dok ga nema za računalom; što se nadovezuje na „kontroverzu kolika je primjerena razina komentiranja na video kako se ne bi percipirala kao krađa sadržaja“ (North star radio 2024).

Piker uklapa marksističku političku analizu i terminologiju u video sadržaj na koji reagira, čime se ističe od ostatka popularnih kreatora koji također „reagiraju“ na videe. Reagira na politički sadržaj kao i onaj koji nije izravno politički, ali se može protumačiti kroz politički pogled. Primjerice, govori o o rasnoj neravnopravnosti i rasizmu u *reality* emisiji *Black.White*. gdje su dvije obitelji „promijenili“ rase. Također reagira na desničarske kreatore sadržaja kao što su Ben Shapiro, Steven Crowder i Joe Rogan, demantira njihove tvrdnje i stavove te iznosi svoj ljevičarski stav na probleme. Tu si i videi ležernije prirode poput debata i sličnog sadržaja na *YouTube* kanalu *Jubilee*, u debatnim videima sam sebe ubacuje u debatu i opovrgava tvrdnje koje smatra neistinitima te iznosi svoje, a u ostalom sadržaju koje se često fokusira na temu seksualnosti, rase i sl. u opuštenijoj atmosferi dodaje komentare na temu.



### 3.3.1. Videoigre

Piker igra videoigre na kraju *streama* jer tada dolazi do značajnog pada broja gledatelja. Članovi zajednice koji prate taj sadržaj imaju kolokvijalno ime *Gaming frogs*. Tijekom emitiranja videoigara primjenjuje politički diskurs, komično komentira situacije na koje naiđe tijekom igranja koje zahtijeva političko znanje. Krajem 2020. igrao je *Call of Duty: Black Ops Cold War*, videoigru smještenu u vrijeme Hladnog rata te je situacije iz videoigre povezivao s onima iz stvarnosti. Početkom 2021. bio je član servera videoigre *Rust*, u kojemu su bili mnogi poznati *streameri* koji su apolitični. Piker je u tom serveru glumio lik „Hank Pecker“, karikaturu američkog konzervativca i libertarijanca koji voli Trumpa. Šalio se o tim stavovima sa stajališta ljevičara, ali je to služilo i kao način edukacije te opisivanja kontradiktornih političkih stavova i nemoralnosti ideologije koju utjelovljuje tim likom. U serveru videoigre *GTA 5*, utjelovio je dva stereotipa, Talijana i Irca, iako oni nisu bili primarno politički pa bi dalje kroz njih komentirao političke i društvene situacije na koje bi naišao u videoigri.

### 3.3.2. Doniranje

Videoigre se također mogu koristiti za političke svrhe, posebice u pogledu prikupljanja novca i podizanja svijesti za ljevičarske ciljeve ili humanitarne svrhe. Primjerice, kada je „2019. u 57 sati emitiranja *BreadTube* kreator Harry Brewis poznatiji kao *HBomberGuy* igrao *Donkey Kong 64* kako bi prikupio novac za englesku organizaciju *Mermaids* koja pomaže transrodnim osobama, skupio je preko 30,000 dolara“ (Hawking 2019).

„Piker je prikupljao donacije za ukrajinsku organizaciju *Ukrainian Relief Fund* prilikom ruske invazije, prikupio je preko 100,000 dolara unutar 19 minuta, dok je sveukupno skupio preko 225,000 dolara u donacijama“ (Grayson 2022). „Za pomoć Turskoj i Siriji 2023. nakon potresa magnitude 7.8 njegova je zajednica prikupila ukupno preko 1,450,000 dolara“ (Brooks 2023). „Za humanitarne organizacije koje pomažu u Gazi kao što su *Palestine Children's Relief Fund*, *American Near East Refugee Aid*, *Medical Aid for Palestinians* i *Palestinian Red Crescent Society* prikupio je preko 1,000,000 dolara“ (Lambert 2023).

### 3.3.3. Gledatelji

Piker od 2020. svake godine radi cenzus svojih gledatelja. Ti podaci ne uključuje sve njegove pratitelje, nego samo one koji gledaju emitiranje u trenutku kada se prikupljaju podaci i koji žele biti uključeni. Emitiranju održanom 31. kolovoza 2024. pod naslovom „KAMALAS FIRST CNN INTERVIEW! TRUMP TOWN HALL – HES WOKE ON ABORTION NOW?!?!?!?! FREAKY ASS FRIDAY! WUKONG LATER!“<sup>15</sup> pristupilo je oko 14.600 ispitanika. Način na koji su dobiveni podaci bila je anketa koja se pojavljuje na vrhu *chat* kućice u trajanju od minute i nudi maksimalno pet ponuđenih opcija.

Najveći postotak ispitanika naveo je da su u kategoriji 30+ godina 44% (5.492), druga najzastupljenija dob bila je 26-29 godina 22% (2.818), 21% (2.656) ih je u dobi 22-25 godina, 18-21 godinu ima 11% (1.399) ispitanika, dok ih je 2% (212) mlađe od 18 godina. Po pitanju spolne orijentacije, 67% (9.833) ispitanika izrazilo se kao muško, 24% (3.500) ispitanika izrazilo se kao žena, nebinarnim se smatralo 8% (1.178) ispitanika, dok je opciju ostalo odabralo 1% (162) gledatelja. Ispitanici su izrazili i svoju političku orijentaciju, 77% (11.687) osoba smatra se socijalistom, kao socijaldemokrati izrazilo se 18% (2.811) ispitanika, 2% (362) osoba smatra se apolitičnim, liberalnim se izrazilo 2% (236) ispitanika, dok se 1% (181) ispitanika izjašnjava konzervativcem. Prema etničkoj pripadnosti, najveći broj gledatelja su bijelci 58% (9.422), „hispanci/latino“ 17% (2.816), multirasni/ostalo bilo je 8% (1.345) ispitanika, Azijati/pacifički otoci 8% (1.319) te „crnci“ 8% (1.260). Najveći postotak ispitanika 76% (12.019) izrazilo se kao ateist/agnostik, 11% (1.737) ispitanika bili su kršćani, pod ostalo izrazilo se 7% (1.058), kao muslimani 4% (652) i kao Židovi 2% (346) ispitanika. Najzastupljenija seksualnost je heteroseksualna 56% (9.011), biseksualni i panseksualni 28% (4.430), gej i lezbijke čine 8% ispitanika (1.218), aseksualnih je 5% (742), dok su ostali ili nesigurni 4% (705) ispitanika. Cisrodni se izrazilo 85% (12.799) ispitanika dok je transrodno 15% (2.183) osoba. Najveći broj gledatelja dolazi iz Sjeverne i Južne Amerike 81% (12.605), zatim Europe 14% (2.252), Azije 2% (296), Australije 2% (257) i Afrike 1% (124) ispitanika (Piker 2024).

---

<sup>15</sup> „Kamalin prvi CNN intervju! Trumpova gradska vijećnica – postao je ‘woke’ za pobačaj?!?!?!?! Ludi petak! ‘Wukong’ kasnije!“ (Svi prijevodi B. Š.)

### 3.3.4. Otvorenost prema autorskim pravima

Video montažer *Ostonox* prikupio je mnoge pratitelje unutar Pikerove zajednice zbog svojih kvalitetnih, sarkastičnih i antagonističkih videa. Te montaže postale su vrlo cijenjene i voljene na Pikerovom *streamu*, što je dovelo do toga da je i dobio posao kao video montažer za Pikera, ali i za druge poznate *streamere* poput Ludwiga Ahgrena.

Pikerova fleksibilna stajališta prema osobnim autorskim pravima, koja sežu iz njegovoga političkog stajališta o autorskim pravima, potiču stvaranje sadržaja unutar zajednice i uključenost zajednice. „To se razvilo u nešto što unutar zajednice nazivaju *Hasanabi clips-industrial complex*“ (Ostonox 2021). Riječ je o grupaciji *YouTube* kanala koji kompiliraju dijelove s Pikerovog *streama* u jedan video unutar povezane teme odnosno sadržaja koji objavljuju na *YouTubeu*. Unatoč tome što Piker ima svoj službeni *HasanAbi YouTube* kanal, mnoštvo tih kanala prikupi stotinjak tisuća pregleda po videu. Piker potiče razvoj i rast takvih kanala promovirajući ih u *streamu* i potičući ih da koriste njegov sadržaj. „Pojavili su se određeni problemi u tom pristupu kada bi neki objavili njegove reakcije na *YouTube* bez ikakve montaže, što su određeni kreatori smatrali krađom njihovog sadržaja jer se objavljivanjem na *YouTubeu* direktno šteti njihovom broju pregleda. Iako Piker ne zadaje nikakve naputke za korištenje svog sadržaja sa *streama*, naveo je kako je to loše jer bi trebali imati određenu montažu kod objavljenog sadržaja. Pojavili su se i kanali koji objavljuju sadržaj koristeći umjetnu inteligenciju, odnosno taj sadržaj koristi određene tehnike montaže u videima“ (North star radio 2023). U silnom broju kanala koji objavljuju njegov sadržaj neki su pronašli zanimljive načine kako bi se istaknuli. Primjerice, *YouTube* kanal *HasanAbi But A Shark Eats Him At The End* na kraju svakog videa koristi 3D model morskog psa koji ga „pojede“. Sadržaj koji traje najčešće 10-20 minuta sličan je većini ostalih kanala. Koristi i određene tehnike u montaži dok je samo posljednjih 10-15 sekundi, uključujući odjavnu špicu, odvojeno za trenutak koji ne utječe na sveukupan sadržaj. To pomaže kreatoru da se istakne u velikoj konkurenciji kanala koji objavljuju gotovo isti sadržaj (*HasanAbi But A Shark Eats Him At The End* 2024).

Tijekom 2024. počeo je poticati gledatelje da po sličnom principu objavljuju i sadržaj na platformi *TikTok*. Ta društvena mreža zahtijeva montažu sadržaja u kraćem formatu, oko minute, u vertikalnom formatu videa i najčešće neki kraći tekst koji gledatelju označava sadržaj videa, ponekad i korištenje titlova.

### 3.3.5. Kolaboracija s drugim kreatorima i širenje poruke

Gosti također mogu pomoći u proširivanju utjecaja *streamera*. U pogledu ljevičarskih *streamera* to se postiže u dvije dimenzije: proširuje se broj gledatelja emitiranja i proširuje se utjecaj ljevičarske ideologije na druge zajednice. Učinkovitost toga ovisi o gostu koji se pojavljuje u *streamu*.

Povezanost unutar sfere *streamova* omogućuje Pikeru da prikaže holističku političku analizu drugim zajednicama, pružajući im uvid u „ocrnjeni socijalizam“ bez antagonističkoga govora. Takva suradnja između kreatora i veća vidljivost ljevičarske politike na platformi stvorila je prostor na *Twitchu* koji je pogodan za ljevičarske ideje, kao i mogućnost za izlaganje gledatelja zanimljivim diskusijama.

Srž povezanosti koja se postiže u *Twitch* emitiranju dolazi iz osjećaja amaterizma i svakidašnjeg emitiranja. Tijekom emitiranja koje traje nekoliko sati nemoguće je izbjeći „normalne“ aspekte svakodnevnog života koji prekida protočnost *streama*. Odlasci na toalet, hrana ili piće ili pak kihanje, kašljanje, čak i podrigivanje, vidljivi su aspekti koji se izbjegavaju u „uglađenim“ medijskim formatima. Pikerov *stream* potiče pratitelje koji se priključuju da se zabave i ponešto nauče; bilo o ljevičarskoj analizi sadržaja ili o sebi samima.

## 3.4. Ljevica

Neovisni cinični ljevičarski *online* medijski producenti poznati su pod imenom *dirtbag left*, a uključuju sljedeće kreatore: *Chapo Trap House*, *TrueAnon*, *Trillbilly Worker's Party* i dr.

Jedan od problema moderne ljevice pojavljuje se već na semantičkoj razini. Teško je naime definirati što je točno ljevica. „Overtonov prozor se pomaknuo do te razine da konzervativci nazivaju liberale ljevičarima i čini se kako većina ljudi u to vjeruje, koristeći se nesređenom socijalnom epistemologijom“ (Godler, Reich i Miller 2020). Dok *Fox News* eksplicitno uzdiže opasnu reakcijsku retoriku, to rade i alternativni „liberalni mediji“, „poput *Communist News Network*, kako je desničari nazivaju, odnosno *CNN*“ (Brown 2021). To je kontradiktorno na nekoliko razina. Liberalni mediji prema definiciji ne mogu istovremeno biti komunistički. Postoje relativno male razlike između političkih smjernica koje se donose i onih koje mediji sugeriraju, smanjivanje socijalnih usluga, povećanje policijskog budžeta, promoviranje rata.

Filozof Slavoj Žižek dijagnosticirao je problem definiranja ljevice kao kukavičluk koji nameće globalni kapitalizam i utvrdio da za potrebe „bijega“ od neoliberalizma ljevica „ne smije sramotno skrivati svoju srž s nekim kulturološkim smokvinim listom“. Njegova je solucija da su termini „komunizam“ i „socijalizam“ jednako korisni i danas, ako ne i više, jer su već u širokoj uporabi. Zato „ljevica“ ne smije djelovati sama u kasnom kapitalizmu. Kako bi bili utjecajni, moraju doseći i doprijeti do publike. Drugim riječima, ljevica mora kultivirati medijski sustav koji je privržen socijalizmu, a ne neki koji bježi od marksizma u bilo kojem kontekstu, posebice u aktivno orijentiranim dekolonizacijskih i oslobodilačkim filozofijama (Žižek 2020).

Unutar Pikerove male zajednice istomišljenika formira se labava mreža transmedijskog utjecaja. *Podcasteri* poput *Chapo Trap Housea*, medijskih publikacija poput *Jacobina* i *Current Affairsa* te osoba poput Noama Chomskoga i Slavoj Žižeka trenutno bilježe sve veću popularnost na internetu, kako individualno tako i kao zajednica.

Barijera koja stoji na putu u stvaranju ljevičarskoga medijskog dugoročnog sustava jest medijska snaga koju imaju korporacije koje kontroliraju modele distribucije, odnosno platforme i infrastrukture (Lorde 2007).

S druge strane, tu je gotovo vječni problem sukoba unutar ljevice i testiranje predanosti. To sprječava osobe koje možda nisu korumpirane, ali su manje posvećene. Istovremeno, preokupacija ideološkom čistoćom može dovesti do stvaranja represivnih stavova koje udaljuju moguće istomišljenike u pridruživanju ljevičarskih zajednica (Dorman 2021). Kod ljevičarskih medijskih figura uspjeh bez mijenjanja ideoloških stajališta može se protumačiti kao klasna izdaja (Isidro 2021). Figure poput Pikera često se omalovažavaju kao *champagne socialist* ili prevaranti (eng. *Grifters*) unatoč njihovoj konzistentnoj analizi i stavovima (Graziosi 2021).

Svojestvo medijske vertikalne strukture snage također predstavlja problem dugovječnosti neovisnog uspjeha, posebice u prostoru koji cijeni kritički angažman. Prostori emitiranja uživo, u kojima jedna osoba praktički diktatorski kontrolira informacije i poruke, podložni su zlouporabi. Dok Piker ostaje ustrajan u korištenju svoje pozicije zagovaranja poruka antiimperijalizma, antikapitalizma i marginaliziranih skupina, ostali se orijentiraju na druge teme. *Vaush* često koristi svoju poziciju za demoniziranje zagovaratelja dekolonijalizacije u svom emitiranju (Samsen 2022), samoprolašeni neoliberalni kreator *Destiny* postavio je cilj maltretirati svakoga tko je lijevo od njega dok to u puno blažem obliku radi s osobama s radikalne desnice s kojima se u većini slučajeva također ne slaže. Ne poznavajući temu sukoba između Palestine i Izraela u danima nakon napada 7. listopada postao je privržen Izraelu te je isključivo tražio izvore koji potvrđuju njegova stajališta kako bi imao sadržaja napadati one koji zagovaraju palestinsku stranu. Takve

reakcijske tendencije podržavaju se kroz konstantnu potrebu za sudjelovanjem, a drama koja proizlazi iz toga sama je po sebi vrlo unosno tržište (Hasan Reactions 2024).

Desničarske i ekstremnije ideologije nisu projektirane za *streamove* uživo jer ne mogu odgovoriti na replike publike u pravom vremenu. Kapitalizam i desnica ne mogu dostatno obrazložiti kontradikcije odnosa koji promoviraju jer „kontradikcija materijalnog života“ (Marx 1859) pod kapitalizmom tvrdi suprotno. To može biti jedan od razloga zašto je desničarski sadržaj na *YouTubeu* bio tako uspješan. Statična forma, odnosno ona koja je montirana, bilježi puno veći uspjeh od manjine koja djeluje u sferi emitiranja uživo na stranicama kao što je *Twitch*; ne može pojasniti svoja stajališta bez forme debatnog razgovora i montaže. S druge strane, u *streamovima* uživo cijeni se iskrenost i one koji mogu prihvatiti kritiku, prilagoditi svoja stajališta te dostatno ih objasniti.

Pikerovu uspjehu mogu se pripisati mnogi elementi, prije svega to što se prikazuje vrlo iskrenim i što ga zajednica drži „odgovornim“ dok *streama*. Iako to nosi određene probleme, „kolektivna inteligencija *chata* u mnogim je elementima demokratska i ima svojstvo samomoderiranja. Ono se konstantno povećava i koordinira se u stvarnom vremenu“ (Lévy 1997: 13-15). Mogućnost da se *online* mediji orijentiraju politički lijevo i da to utječe na socijalne promjene, prihvatljiva je za budućnost ljevičarskih emitiranja.

## 4. Metodološki okvir rada

### 4.1. Svrha i cilj istraživanja

Svrha ovoga diplomskog rada jest dobiti uvid u promjenu političkog mišljenja i vokabulara gledatelja kreatora sadržaja „HasanAbi“. Cilj rada bio je istražiti, prema mišljenju ispitanika, u kojoj je mjeri „HasanAbi“ imao utjecaj na njih.

Sukladno postavljenoj svrsi i ciljevima rada formirana su sljedeća istraživačka pitanja:

IP 1: U kojoj je mjeri „HasanAbi“ utjecao na promjenu političkog mišljenja svojih gledatelja?

IP 2: U kojoj je mjeri „HasanAbi“ utjecao na promjenu vokabulara svojih gledatelja?

### 4.2. Uzorak ispitanika

Namjerni uzorak ovog istraživanja čine gledatelji kreatora sadržaja „HasanAbi“ (N=99; M=69,7%) koji su popunili anketni upitnik na engleskom jeziku, koji je izrađen u alatu *Google forms* (Prilog 1).

Odaziv na anketni upitnik relativno je nizak, posebice ako se usporedi s anketom koju Piker provodi s vlastitim gledateljima (usp. poglavlje 3.3.3. Gledatelji). Stoga dobivene rezultate treba promatrati isključivo na razini uzorka.

Pristup anketnom upitniku nalazio se u poveznici koja je poslana na službenu Pikerovu *Reddit* stranicu *r/Hasan\_Piker*, kao i kao i na *Discord* server na koji mogu pristupiti samo pretplatnici na njegov *Twitch* kanal te nekoliko puta porukom u *chatu*. Objava s anketnim upitnikom na *Redditu* prikupila je preko 3.400 pregleda u trenutku kada su se prestali prihvaćati novi odgovori.

Na osnovi dobivenih odgovora koji prikupljaju sociodemografske podatke dobiveni su sljedeći podaci o namjernom uzorku.

Tablica 1. Raspodjela ispitanika prema spolu

Spol	N	%
Muškarac	69	69,7%
Žena	24	24,2%
Nebinarno	5	5,1%
Ostalo	1	1%
UKUPNO	99	100%

Tablica 2. Raspodjela ispitanika prema dobi

<b>Dob</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
Mlađe od 18	2	2%
18-21	8	8,1%
22-25	25	25,3%
26-29	26	26,3%
30+	38	38,4%
UKUPNO	99	100%

Tablica 3. Raspodjela ispitanika prema političkoj orijentaciji

<b>Politička orijentacija</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
Socijalist	81	81,1%
Socijaldemokrat	14	14,1%
Liberal	3	3%
Konzervativno	0	0%
Apolitično	1	1%
UKUPNO	99	100%

Tablica 4. Raspodjela ispitanika prema edukaciji

<b>Edukacija</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
Bez završene srednje škole	3	3%
Završena srednja škola	33	33,3%
Bakalaureat	48	48,5%
Magisterij	12	12,1%
Doktorat	3	3%
UKUPNO	99	100%

Tablica 5. Raspodjela ispitanika prema rasi

<b>Rasa</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
Bijela	70	70,7%
Hispanka	10	10,1%
Azijska	3	3%
Crna	2	2%
Arapska	3	3%
Miješana rasa	9	9,1%
Ostalo	2	2%
UKUPNO	99	100%

Tablica 6. Raspodjela ispitanika prema religiji

<b>Religija</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
Ateist/agnostik	83	84,7%
Kršćanstvo	7	7,1%
Islam	2	2%
Judaizam	3	3,1%



Ostalo	3	3,1%
UKUPNO	98	100%

*Tablica 7. Raspodjela ispitanika prema lokaciji*

Lokacija	N	%
Sjeverna Amerika	77	77,8%
Južna Amerika	5	5,1%
Europa	1	1%
Azija	2	2%
Australija/Oceanija	3	3%
Afrika	0	0%
UKUPNO	99	100%

*Tablica 8. Raspodjela ispitanika prema seksualnoj orijentaciji*

Seksualna orijentacija	N	%
Heteroseksualno	66	66,7%
Biseksualno/panseksualno	21	21,2%
Gay	3	3%
Aseksualno	3	3%
Ostalo/nesigurno	6	6,1%
UKUPNO	99	100%

*Tablica 9. Raspodjela ispitanika prema vremenu koliko gledaju Pikerova emitiranja*

Vrijeme gledanja	N	%
Duže od dvije godine	77	77,8%
Duže od jedne godine	14	14,1%
Duže od šest mjeseci	6	6,1%
Manje od mjesec dana	1	1%
Manje od tjedna	1	1%
UKUPNO	99	100%

### 4.3. Uzorak varijabli

Mrežni anketni upitnik stvoren za potrebe ovoga diplomskog rada sastoji se od 13 varijabli podijeljenih u dvije kategorije: A. Opći podaci i B. Mišljenje ispitanika. Dobrovoljna i anonimna mrežna anketa bila je otvorena u razdoblju između 11. i 13. rujna 2024. godine.

Upitnik sadrži kombinaciju zatvorenog tipa (N=11) i pitanja u obliku skala (N=2). Likertovom skalom ispitana je varijabla koja mjeri mišljenje ispitanika o utjecaju kreatora sadržaja „HasanAbi“ na njih (samoprocjenom), u kojoj je najniža vrijednost mogućeg odgovora bila 1, a najviša 10.

## 5. Rezultati i rasprava

U drugom dijelu upitnika nastoji se saznati mišljenje ispitanika o utjecaju koji je na njih ostavilo Pikerovo emitiranje. Dobiveni su sljedeći odgovori na postavljena istraživačka pitanja.

U odgovorima ispitanika o utjecaju Pikerovih *streamova* na njihova politička mišljenja, gdje 1 označava da nije imao nikakav utjecaj, a 10 označava da je imao izniman utjecaj, dobivena je aritmetička sredina (AS) 6,36 te standardna devijacija (SD) 2,95 i medijan 7. Najzastupljeniji odgovor bio je 10, koji je označilo 21,2% (21) ispitanika, zatim 8 koji je označilo 17,2% (17) ispitanika te 7 koji je označilo 14,1% (14) ispitanika.

U odgovorima ispitanika o utjecaju Pikerovih *streamova* na njihov vokabular, gdje 1 označava da nije imao nikakav utjecaj, a 10 označava da je imao izniman utjecaj, dobivena je aritmetička sredina (AS) 6,64 te standardna devijacija (SD) 2,66 i medijan 7. Najzastupljeniji odgovor bio je 10, koji je označilo 21,2% (21) ispitanika, zatim 8 koji je označilo 18,2% (18) ispitanika te 7 koji je označilo 12,1% (12) ispitanika.

Ispitanicima je u anketi postavljena tvrdnja: „Prestao sam koristiti uvredljive riječi od kad sam počeo gledati Hasana.“ Najveći broj ispitanika 41,4% (41) odgovorilo je kako nije prestalo koristiti uvredljive riječi, 40,4% (40) ispitanika navelo je kako ne koristi uvredljive riječi i 18,2% (18) ispitanika navelo je kako ih je prestalo koristiti.

Ispitanicima je također postavljena tvrdnja: „Počeo sam koristiti politički korektne riječi od kad sam počeo gledati Hasana.“ Najveći broj ispitanika 46,5% (46) navelo je da su počeli koristiti političke korektne riječi, 37,4% (37) navodi kako su ih i prije koristili dok je 16,2% (16) odgovorilo kako ne koristi političke korektne riječi.

Prema dobivenim podacima ispitanika, možemo zaključiti da je Hasan Piker imao utjecaj na političko mišljenje publike na temelju uzorka ispitanika. Aritmetička sredina (AS) od 6,36 može se protumačiti kao relevantan utjecaj na ispitanike. Podaci za utjecaj Pikera na vokabular publike izraženiji je od utjecaja na političko mišljenje s aritmetičkom sredinom (AS) od 6,64 te se i taj podatak može protumačiti kao relevantan utjecaj na publiku na temelju uzorka ispitanika. Iznenadjujući je podatak kako je čak 41,1% ispitanika navelo kako nisu prestali koristiti uvredljive riječi od kad su počeli gledati Pikerova emitiranja.

## 6. Zaključak

U ovom diplomskom radu željelo se pokazati kako se desničarski i ljevičarski sadržaj na internetu recipročno mijenjao te kako djeluju kao odgovor jedno drugom. Cilj rada bio je istražiti utjecaj koji kreator Hasan Piker, kao najpopularniji politički komentator na *Twitchu*, ima na svoje gledatelje. Rezultati rada temelje se na provedenom istraživanju namjernog uzorka njegovih gledatelja (N=99, M=69,7%) koje je provedeno između 11. i 13. rujna 2024. godine, metodom internetske ankete putem *Google formsa*.

Na uvodno postavljene hipoteze dobiveni su odgovori.

Sukladno hipotezi 1 (H1) koja se odnosi na utjecaj na promjenu političkog mišljenja gledatelja – na temelju odgovora na istraživačko pitanje 1, možemo reći kako Piker ima utjecaj na promjenu političkih mišljenja svojih gledatelja. Aritmetička sredina (AS) od 6,36 može se protumačiti kao relevantan utjecaj na ispitanike, te je ta hipoteza potvrđena.

Sukladno hipotezi 2 (H2) koja se odnosi na promjene vokabulara gledatelja – na temelju odgovora na istraživačko pitanje 2, može se uočiti kako je ono izraženije od njegovog utjecaja na politička mišljenja s aritmetičkom sredinom (AS) od 6,64, te je ta hipoteza također potvrđena.

Hipoteza 3 (H3) koja se odnosi na to da su gledatelji zbog gledanja Pikera prestali koristiti uvredljive riječi – opovrgnuta je, jer je čak 41,4% ispitanika navelo kako nisu prestali koristiti uvredljive riječi.

To dovodi u pitanje i hipotezu 4 (H4) koja smatra da su gledatelji zbog gledanja Pikera počeli koristiti politički korektne riječi, što je navelo 46,5% ispitanika, dok je samo 16,2% ispitanika odgovorilo kako ne koristi politički korektne riječi.

—  
M I B O N  
A I J E M B A I N O  
—

## Sveučilište Sjever

—  
D K N A  
—



—  
M I B I  
—

—  
S V E U Č I L I Š T E  
S I J E V E R  
—

### IZJAVA O AUTORSTVU

Završni/diplomski/specijalistički rad isključivo je autorsko djelo studenta koji je isti izradio te student odgovara za istinitost, izvornost i ispravnost teksta rada. U radu se ne smiju koristiti dijelovi tuđih radova (knjiga, članaka, doktorskih disertacija, magistarskih radova, izvora s interneta, i drugih izvora) bez navođenja izvora i autora navedenih radova. Svi dijelovi tuđih radova moraju biti pravilno navedeni i citirani. Dijelovi tuđih radova koji nisu pravilno citirani, smatraju se plagijatom, odnosno nezakonitim prisvajanjem tuđeg znanstvenog ili stručnoga rada. Sukladno navedenom studenti su dužni potpisati izjavu o autorstvu rada.

Ja, Borna Skof (ime i prezime) pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/ica ~~završnog/diplomskog/specijalističkog~~ (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom Uloga novih informacijskih tehnologija u zaštiti okoliša i održivom razvoju (upisati naslov) te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

Student/ica:  
(upisati ime i prezime)

Borna Skof  
(vlastoručni potpis)

Sukladno članku 58., 59. i 61. Zakona o visokom obrazovanju i znanstvenoj djelatnosti završne/diplomske/specijalističke radove sveučilišta su dužna objaviti u roku od 30 dana od dana obrane na nacionalnom repozitoriju odnosno repozitoriju visokog učilišta.

Sukladno članku 111. Zakona o autorskom pravu i srodnim pravima student se ne može protiviti da se njegov završni rad stvoren na bilo kojem studiju na visokom učilištu učini dostupnim javnosti na odgovarajućoj javnoj mrežnoj bazi sveučilišne knjižnice, knjižnice sastavnice sveučilišta, knjižnice veleučilišta ili visoke škole i/ili na javnoj mrežnoj bazi završnih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice, sukladno zakonu kojim se uređuje umjetnička djelatnost i visoko obrazovanje.

## 7. Literatura

Knjige:

- [1] Andrejevic, M. 2013. *'Free Lunch' in the Digital Era: Organization Is the New Content. In The Audience Commodity in a Digital Age: Revisiting a Critical Theory of Commercial Media.* New York: Peter Lang Publishing.
- [2] Davenport, T. H.; Beck, J. C. 2001. *The Attention Economy: Understanding the New Currency of Business.* Boston: Harvard Business School Press.
- [3] Farnsworth, S. J.; Lichter, S. R. 2019. *Late Night with Trump: Political Humor and the American Presidency.* New York: Routledge.
- [4] Gillespie, T. 2018. *Custodians of the Internet: Platforms, Content Moderation, and the Hidden Decisions That Shape Social Media.* Yale University Press.
- [5] Gray, J.; Lotz, A. D. 2018. *Television Studies.* Cambridge: Polity.
- [6] Jenkins, H. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide.* New York: New York University Press.
- [7] Jenkins, H. 2009. *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century.* Cambridge: The MIT Press.
- [8] Kim, Y. 2016. *Globalization of the Privatized Self-Image: The Reaction Video and Its Attention Economy on YouTube.* New York: Routledge.
- [9] Lévy, P. 1997. *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace.* New York: Plenum Trade.
- [10] Lorde, A. 2007. *The Master's Tools Will Never Dismantle the Master's House.* Berkeley: Crossing Press.
- [11] Marwick, A. E. 2013. *Status Update: Celebrity, Publicity, and Branding in the Social Media Age.* New Haven: Yale University Press.
- [12] Nagle, A. 2017. *Kill All Normies: The Online Culture Wars from Tumblr and 4chan to the Alt-Right and Trump.* Winchester: Zero Books.
- [13] Phillips, W.; Milner, R. M. 2017. *The Ambivalent Internet: Mischief, Oddity, and Antagonism Online.* Cambridge: Polity.

- [14] Ruberg, B. 2020. *The Queer Games Avant-Garde: How LGBTQ Game Makers Are Reimagining the Medium of Video Games*. Durham: Duke University Press.
- [15] Rudenshiold, A.; Bach, P.; Hudome, H. 2021. *'Am I Pregnant?': Internet Question Culture & Yahoo! Answers and Beyond*. Los Angeles: University of Southern California.
- [16] Scannell, P. 2014. *Television and the Meaning of Live: An Enquiry into the Human Situation*. Cambridge: Polity.
- [17] Shifman, L. 2013. *Memes in Digital Culture*. Cambridge: MIT Press.
- [18] Taylor, T. L. 2018. *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*. Oxford: Princeton University Press.
- [19] Tewksbury, D.; Rittenberg J. 2015. *News on the Internet: Information and Citizenship in the 21st Century*. Oxford: Oxford University Press.
- [20] Williams, R. 1977. *Marxism and Literature*. New York: Oxford University Press.
- [21] Žižek, S. 2020. *A Left That Dares to Speak Its Name: Untimely Interventions*. Cambridge: Polity.

#### Internetski izvori:

- [1] Andrejevic, M. 2002. „The Work of Being Watched: Interactive Media and the Exploitation of Self-Disclosure“. *Critical Studies in Media Communication*. Dostupno na <https://doi.org/10.1080/07393180216561>. (pristupljeno 01.06.2024.)
- [2] Adams, J. 2018. „The Reception of Wolfenstein 3D Upon Its Release, An Overlong Essay“. *Medium*. Dostupno na: <https://jammyjoust.medium.com/the-reception-of-wolfenstein-3d-upon-its-release-part-1-critics-and-fans-5a09a32300fd> (pristupljeno 10.06.2024.)
- [3] Anderson, S. 2011. „Watching People Watching People Watching“. *The New York Times*. Dostupno na: <https://www.nytimes.com/2011/11/27/magazine/reaction-videos.html> (pristupljeno 15.05.2024.)
- [4] Adams, T. 2007. „Producers, Directors, and Horizontal Communication in Television News Production“. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*. Dostupno na: <https://doi.org/10.1080/08838150701305032>. (pristupljeno 15.06.2024.)

- [5] „Agitprop with Hasan Piker“. *The Young Turks*. Dostupno na: <https://tyt.com/shows/agitprop/about>. (pristupljeno 15.08.2024.)
- [6] Baumgartner, J.; Morris, J. S. 2006. „The Daily Show Effect: Candidate Evaluations, Efficacy, and American Youth“. *American Politics Research*. Dostupno na: <https://doi.org/10.1177/1532673X05280074>. (pristupljeno 15.08.2024.)
- [7] Boyd, J. 2002. „In Community We Trust: Online Security Communication at EBay“. *Journal of Computer-Mediated Communication*. Dostupno na: <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2002.tb00147.x>. (pristupljeno 20.08.2024.)
- [8] Brown, L. 2021. „CNN Ripped for Glowing Coverage of Chinese Communists' 100th Anniversary“. *New York Post*. Dostupno na: <https://nypost.com/2021/06/30/cnn-ripped-for-glowing-coverage-of-chinese-communists-anniversary/>. (pristupljeno 10.06.2024.)
- [9] Brown, L. 2022. „Twitch VODs: Everything You Need to Know“. *Wondershare*. Dostupno na: <https://filmora.wondershare.com/twitch/twitch-vod.html>. (pristupljeno 10.06.2024.)
- [10] Brooks, A. 2023. „HasanAbi Raises \$1M for Turkey-Syria Earthquake“. *Stream Hatchet*. Dostupno na: <https://streamhatchet.com/blog/hasanabi-raises-over-1-million-dollars-for-turkey-syria-earthquake-charity/> (pristupljeno 18.07.2024.)
- [11] Conway, M.; Scrivens, R.; Macnair L. 2019. „Right-Wing Extremists Persistent Online Presence: History and Contemporary Trends“. Dostupno na: [https://www.researchgate.net/publication/337494785\\_Right-Wing\\_Extremists'\\_Persistent\\_Online\\_Presence\\_History\\_and\\_Contemporary\\_Trends](https://www.researchgate.net/publication/337494785_Right-Wing_Extremists'_Persistent_Online_Presence_History_and_Contemporary_Trends). (Pristupljeno 10.08.2024.)
- [12] Dean, B. 2024. „Twitch Usage and Growth Statistics: How Many People Use Twitch?“. *Baclinko*. Dostupno na: <https://backlinko.com/twitch-users> (pristupljeno 20.07.2024.)
- [13] Dencik, L. 2014. „From Breastfeeding to Politics, Facebook Steps up Censorship“. *The Conversation*. Dostupno na: <http://theconversation.com/frombreastfeeding-to-politics-facebook-steps-up-censorship-22098>. (pristupljeno 10.06.2024.)
- [14] Dorman, S. 2021. „Socialist Commentator Hasan Piker Faces Backlash for Buying \$2.7M Home in Hollywood“. *Fox News*. Dostupno na: <https://www.foxnews.com/politics/hasan-piker-house-socialist>. (pristupljeno 12.07.2024.)

- [15] Di Placido, D. 2021. „Nicki Minaj Gets Defensive After Twitch Streamer Hasan Piker Criticizes Tucker Carlson Tweet“. *Forbes*. Dostupno na: <https://www.forbes.com/sites/danidiplacido/2021/09/16/nicki-minaj-getsdefensive-after-twitch-streamer-hasan-piker-criticizes-tucker-carlson-tweet/>. (pristupljeno 20.07.2024.)
- [16] Florini, S. 2015. „The Podcast ‘Chitlin Circuit’: Black Podcasters, Alternative Media, and Audio Enclaves“. *Journal of Radio & Audio Media*. Dostupno na: <https://doi.org/10.1080/19376529.2015.1083373>. (pristupljeno 20.06.2024.)
- [17] Flores-Saviaga, C.; Hammer, J.; Flores, J. P.; Seering, J.; Reeves, S.; Savage, S. 2019. „Audience and Streamer Participation at Scale on Twitch“. In *Proceedings of the 30th ACM Conference on Hypertext and Social Media*. Dostupno na: <https://doi.org/10.1145/3342220.3344926>. (pristupljeno 25.06.2024.)
- [18] Fudge, J. 2024. „Stream Hatchet: Twitch Loses Market Share in Q2 2024“. *The Esports Advocate*. Dostupno na: <https://esportsadvocate.net/2024/07/stream-hatchet-twitch-loses-market-share-in-q2-2024/>. (pristupljeno 15.08.2024.)
- [19] Glitsos, L.; Hall, J. 2019. „The Pepe the Frog Meme: An Examination of Social, Political, and Cultural Implications through the Tradition of the Darwinian Absurd“. *Journal for Cultural Research*. Dostupno na: <https://doi.org/10.1080/14797585.2019.1713443>. (pristupljeno 18.08.2024.)
- [20] Grayson, N. 2019. „Twitch Suspends Popular Leftist Streamer After Controversial 9/11 Comments“. *Kotaku*. Dostupno na: <https://kotaku.com/twitch-suspendspopular-leftist-streamer-after-controve-1837518859>. (pristupljeno 20.06.2024.)
- [21] Grayson, N. 2022. „Twitch Streamers ‘TV Meta’ Draws Television Industry’s Eye of Sauron“. *Washington Post*. Dostupno na: <https://www.washingtonpost.com/video-games/2022/01/20/twitch-react-meta-dmca-pokimane-gordon-ramsay/>. (pristupljeno 10.05.2024.)
- [22] Gross, T.; Mosley T. 2010. „Jon Stewart: The Most Trusted Name In Fake News“. *NPR*. Dostupno na: <https://www.npr.org/2010/10/04/130321994/jon-stewart-the-most-trusted-name-in-fake-news>. (pristupljeno 20.07.2024.)
- [23] Gach, E. 2021. „Socialist Twitch Streamer Banned For Calling White People ‘Cracker’ [Update]“. *Kotaku*. Dostupno na: <https://kotaku.com/socialisttwitch-streamer-banned-for-calling-white-peop-1848213042>. (pristupljeno 10.07.2024.)



- [24] Godler, Y.; Reich, Z.; Miller, B. 2020. „Social Epistemology as a New Paradigm for Journalism and Media Studies“. *New Media & Society*. Dostupno na: <https://doi.org/10.1177/1461444819856922>. (pristupljeno 13.07.2024.)
- [25] Griffin, J. 2021. „Incels: Inside a dark world of online hate“. *BBC*. Dostupno na: <https://www.bbc.com/news/blogs-trending-44053828>. (pristupljeno 18.08.2024.)
- [26] Graziosi, G. 2021. „Left-Wing Twitch Streamer under Fire after Viewers See His \$2.7m Home“. *The Independent*. Dostupno na: <https://www.independent.co.uk/news/world/americas/hasan-piker-twitch-criticism-home-b1906619.html>. (pristupljeno 10.07.2024.)
- [27] Hawking, T. 2019. „How a 57-Hour Donkey Kong Game Struck a Blow against Online Toxicity“. *The Guardian*. Dostupno na: <https://www.theguardian.com/games/2019/jan/22/how-a-57-hour-donkey-kong-twitch-stream-struck-a-blow-against-gamergate> (pristupljeno 11.08.2024.)
- [28] Hart, R. P.; Hartelius., E. J. 2007. „The Political Sins of Jon Stewart“. *Critical Studies in Media Communication*. Dostupno na: <https://doi.org/10.1080/07393180701520991>. (pristupljeno 12.08.2024.)
- [29] Hissong, S. 2021. „Hasan Piker Skewers Twitch for ‘Capitulating to White Supremacists’“. *Rolling Stone*. Dostupno na: <https://www.rollingstone.com/culture/culture-news/hasan-piker-twitch-crackerwhite-supremacist-1274957/>. (pristupljeno 25.06.2024.)
- [30] Horton, D.; Wohl, R. R. 1956. „Mass Communication and Para-Social Interaction: Observations on Intimacy at a Distance“. *Psychiatry*. Dostupno na: <https://doi.org/10.1080/00332747.1956.11023049>. (pristupljeno 12.05.2024.)
- [31] HasanAbi But A Shark Eats Him At The End, 2024. YouTube. Dostupno na: <https://www.youtube.com/@HasanAbiButASharkEatsHimAtTheE/videos>. (pristupljeno 10.08.2024.)
- [32] Hasan Reactions, 2024. „Norman Finkelstein & Others DEBATE on Lex Fridman Podcast | Hasanabi Reacts (Longest Stunlock Ever)“. *YouTube*. Dostupno na: [https://www.youtube.com/watch?v=MprW\\_IFCbyg](https://www.youtube.com/watch?v=MprW_IFCbyg). (pristupljeno 12.08.2024.)
- [33] Isidro, C. 2021. „Socialist Twitch Streamer Endures Wrath of Twitter for Buying \$3M Home“. *The Daily Beast*. Dostupno na: <https://www.thedailybeast.com/socialist->

twitch-streamer-hasan-piker-get-grief-from-twitter-for-buying-dollar3-million-los-angeles-home. (pristupljeno 09.06.2024.)

- [34] Indiana, J. 2021. „Can Hasan Piker’s Stream of Consciousness Save America?“. *Highsnobiety*. Dostupno na: <https://www.highsnobiety.com/p/hasan-piker-interview/>. (pristupljeno 01.06.2024.)
- [35] Jackson, G. 2020. „Hasan Piker’s Twitch Stream Is the Future of Election Night Coverage“. *Vice News*. Dostupno na: <https://www.vice.com/en/article/hasan-pikers-twitch-stream-is-the-future-of-election-night-coverage/>. (pristupljeno 01.06.2024.)
- [36] Jackson, G.; Gault, M. 2021. „Hasan Piker Banned From Twitch for Saying ‘Cracker’“. *Vice*. Dostupno na: <https://www.vice.com/en/article/hasan-piker-allegedly-banned-from-twitch-for-saying-cracker/>. (pristupljeno 02.06.2024.)
- [37] Jeong, S. 2019. „When the Internet Chases You From Your Home“. *The New York Times*. Dostupno na: <https://www.nytimes.com/interactive/2019/08/15/opinion/gamergate-zoe-quinn.html>. (pristupljeno 20.05.2024.)
- [38] Jones, J. P. 2012. „Fox News and the Performance of Ideology“. *Cinema Journal*. Dostupno na: <http://www.jstor.org/stable/23253592>. (pristupljeno 28.05.2024.)
- [39] Jones, A. 2020. „Feels Good Man“. *Public Broadcasting Service*. Dostupno na: <https://www.dailymotion.com/video/x8gzajt>. (pristupljeno 28.08.2024.)
- [40] Kerttula, T. 2019. „‘What an Eccentric Performance’: Storytelling in Online Let’s Plays“. *Games and Culture*. Dostupno na: <https://doi.org/10.1177/1555412016678724>. (pristupljeno 29.08.2024.)
- [41] Kamenetz, A. 2018. „Right-Wing Hate Groups Are Recruiting Video Gamers“. *NPR*. Dostupno na: <https://www.npr.org/2018/11/05/660642531/right-wing-hategroups-are-recruiting-video-gamers>. (pristupljeno 17.07.2024.)
- [42] Kuznetsov, D.; Ismangil, M. 2020. „YouTube as Praxis? On BreadTube and the Digital Propagation of Socialist Thought“. *TripleC: Communication, Capitalism & Critique*. Dostupno na: <https://doi.org/10.31269/triplec.v18i1.1128>. (pristupljeno 19.07.2024.)

- [43] Kelly, M. 2021. „Hasan Piker on the Problem with YouTube Debate Culture“. *The Verge*. Dostupno na: <https://www.theverge.com/22556239/hasan-piker-twitchgore-vidal-steven-crowder-sam-seder-h3-podcast-ethan-klein>. (pristupljeno 25.05.2024.)
- [44] Lambert, R. H. 2023. „Socialist Twitch star Hasan Piker raises \$1 million for Palestinian aid“. *Fox News*. Dostupno na: <https://www.foxnews.com/politics/socialist-twitch-star-hasan-piker-raises-1-million-palestinian-aid>. (pristupljeno 18.07.2024.)
- [45] Lorenz, T. 2020. „How Hasan Piker Took Over Twitch“. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2020/11/10/style/hasan-piker-twitch.html>. (pristupljeno 10.07.2024.)
- [46] Limbong, A. 2020. „‘Feels Good Man’ Traces Pepe The Frog From Hate Symbol To Democracy Icon“. *NPR*. Dostupno na: <https://www.npr.org/2020/09/04/902617699/feels-good-man-traces-pepe-the-frog-from-hate-symbol-to-democracy-icon>. (pristupljeno 09.08.2024.)
- [47] Levy, M. R. 1979. „Watching TV News as Para-social Interaction“. *Journal of Broadcasting*. Dostupno na: <https://doi.org/10.1080/08838157909363919>. (pristupljeno 09.06.2024.)
- [48] Loker, K. 2018. „Confusion about What’s News and What’s Opinion Is a Big Problem, but Journalists Can Help Solve It“. *American Press Institute*. Dostupno na: <https://www.americanpressinstitute.org/publications/reports/surveyresearch/confusion-about-whats-news-and-whats-opinion-is-a-big-problem-butjournalists-can-help-solve-it/>. (pristupljeno 05.05.2024.)
- [49] Marx, K. 1859. „A Contribution to the Critique of Political Economy“. Dostupno na: <https://www.marxists.org/archive/marx/works/1859/critique-pol-economy/> (pristupljeno 17.07.2024.)
- [50] Massanari, A. 2017. „#Gamergate and The Fapping: How Reddit’s Algorithm, Governance, and Culture Support Toxic Technocultures“. *New Media & Society*. Dostupno na: <https://doi.org/10.1177/1461444815608807>. (pristupljeno 19.07.2024.)
- [51] Morris, J. S. 2005. „The Fox News Factor“. *Harvard International Journal of Press/Politics*. Dostupno na: <https://doi.org/10.1177/1081180X05279264>. (pristupljeno 19.06.2024.)

- [52] Munger, K.; Phillips, J. 2022. „Right-Wing YouTube: A Supply and Demand Perspective“. *The International Journal of Press/Politics*. Dostupno na: <https://doi.org/10.1177/1940161220964767>. (pristupljeno 23.06.2024.)
- [53] Miceli, M. 2021. „Full List of All Twitch Payouts (Twitch Leaks)“. *Dot Esports*. Dostupno na: <https://dotesports.com/streaming/news/full-list-of-all-twitch-payouts-twitch-leaks>. (pristupljeno 23.07.2024.)
- [54] McDonnell, H. 2023. „Andrew Tate’s ‘Manosphere’ Is Built on a Shallow Idea of Human Freedom“. *Jacobin*. Dostupno na: <https://jacobin.com/2023/11/manosphere-human-freedom-andrew-tate-sartre-misogyny-individualism>. (pristupljeno 02.09.2024.)
- [55] Miceli, M. 2024. „Hasan could lose iconic part of his streams following Twitch contract renewal“. *Dotesports*. Dostupno na: <https://dotesports.com/streaming/news/hasan-could-lose-iconic-part-of-his-streams-following-twitch-contract-renewal>. (pristupljeno 17.08.2024.)
- [56] North star radio. 2023. „I'm a Victim of the HasanAbi Clips Industrial Complex“. *YouTube*. Dostupno na: <https://www.youtube.com/watch?v=nSYFm4luK-8>. (pristupljeno 17.07.2024.)
- [57] North star radio. 2024. „Is Hasan Piker a Fake Socialist?“. *YouTube*. Dostupno na: <https://www.youtube.com/watch?v=755m5SDfoH0>. (pristupljeno 11.07.2024.)
- [58] Ostonox. 2021. *YouTube*. Dostupno na: <https://www.youtube.com/watch?v=-OIBKy74OAE>. (pristupljeno 19.07.2024.)
- [59] Patterson, C. 2024. „Top 5 most famous permanent Twitch bans: Biggest perma-banned streamers“. *Dextero*. Dostupno na: <https://www.dexerto.com/entertainment/5-most-famous-permanent-twitch-bans-biggest-perma-banned-streamers-2210096/>. (pristupljeno 06.06.2024.)
- [60] Polhamus, B. 2022. „Asmongold Defends Twitch’s Reaction Meta, Says It’s ‘Mostly a Symbiotic Relationship’“. *Dot Esports*. Dostupno na: <https://dotesports.com/streaming/news/asmongold-defends-twitchs-reaction-meta-says-its-mostly-a-symbiotic-relationship>. (pristupljeno 10.07.2024.)
- [61] Piker, H. 2024. „KAMALAS FIRST CNN INTERVIEW! TRUMP TOWN HALL - HES WOKE ON ABORTION NOW?!?!?!? FREAKY ASS FRIDAY! WUKONG

- LATER!“ . *Twitch*. Dostupno na: <https://www.twitch.tv/videos/2238084044> (pristupljeno 05.09.2024.)
- [62] Piker, H. 2021. „Twitch Ads“. *Twitch*. Dostupno na: [https://clips.twitch.tv/AuspiciousInexpensiveHorseNotATK-HS-uBsWT7L\\_cZR7p](https://clips.twitch.tv/AuspiciousInexpensiveHorseNotATK-HS-uBsWT7L_cZR7p). (pristupljeno 02.09.2024.)
- [63] Roose, K. 2019. „The Making of a YouTube Radical“. *The New York Times*. Dostupno na: <https://www.nytimes.com/interactive/2019/06/08/technology/youtube-radical.html>. (pristupljeno 28.06.2024.)
- [64] Rosenwald, B. 2019. „Talk Radio’s America: How an Industry Took Over a Political Party That Took Over the United States“. Dostupno na: <https://doi.org/10.4159/9780674243224>. (pristupljeno 23.06.2024.)
- [65] Ruberg, B.; Lark, D. 2021. „Livestreaming from the Bedroom: Performing Intimacy through Domestic Space on Twitch“. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*. Dostupno na: <https://doi.org/10.1177/1354856520978324>. (pristupljeno 23.07.2024.)
- [66] Robles, S. 2024. „What Is Live Streaming & How Does It Work? | Full Guide“. *Riverside.fm*. Dostupno na: <https://riverside.fm/blog/what-is-live-streaming>. (pristupljeno 18.08.2024.)
- [67] Smothers, H. 2018. „Meet Hasan Piker of The Young Turks, AKA ‘Woke Bae’“. *Cosmopolitan*. Dostupno na: <https://www.cosmopolitan.com/politics/a18198474/hasan-piker-young-turkswoke-bae-interview/>. (pristupljeno 10.05.2024.)
- [68] Snider, M. 2017. „Steve Bannon Learned to Harness Troll Army from ‘World of Warcraft’“. *USA TODAY*. Dostupno na: <https://www.usatoday.com/story/tech/talkingtech/2017/07/18/steve-bannonlearned-harness-troll-army-world-warcraft/489713001/>. (pristupljeno 22.05.2024.)
- [69] Scheibe, K., Zimmer, F., Fietkiewicz, K., Stock, W. 2022. „Interpersonal Relations and Social Actions on Live Streaming Services. A Systematic Review on Cyber-Social Relations“. *In Proceedings of the 55th Hawaii International Conference on System Sciences*. Dostupno na: <https://doi.org/10.24251/HICSS.2022.410>. (pristupljeno 15.05.2024.)

- [70] Samsen, N. 2022. „Solving the Debate Bro Problem“. *YouTube*. Dostupno na: <https://www.youtube.com/watch?v=7Z3MqJakNbI>. (pristupljeno 08.08.2024.)
- [71] Social Blade, 2024. HasanAbi. Dostupno na: <https://socialblade.com/youtube/channel/UCtoaZpBnrd0lhycxYJ4MNOQ>. (pristupljeno 20.07.2024.)
- [72] Social Blade, 2024. Fear&. Dostupno na: [https://socialblade.com/youtube/channel/UCnI\\_h3e6b5jGLfly2SY57SA](https://socialblade.com/youtube/channel/UCnI_h3e6b5jGLfly2SY57SA). (pristupljeno 20.07.2024.)
- [73] Secular Talk, 2019. YouTube. Dostupno na: [https://www.youtube.com/watch?v=1t0NEYK\\_PMU](https://www.youtube.com/watch?v=1t0NEYK_PMU). (pristupljeno 18. 08. 2024.)
- [74] Singh, A. 2023. „5 most controversial Twitch emotes of all time“. *Sportskeeda*. Dostupno na: <https://www.sportskeeda.com/esports/5-controversial-twitch-emotes-time>. (pristupljeno 02.06.2024.)
- [75] Sperber, J. 2021. „The Political Economy of the Podcast and the Rise of the Left Entrepreneur“. *Ephemera: Theory and Politics in Organization*. Dostupno na: <https://ephemerajournal.org/contribution/political-economy-podcast-and-rise-left-entrepreneur> (pristupljeno 10.08.2024.)
- [76] Thalen, M. 2021. „Popular Leftist Streamer Defends Right to Say N-Word in Resurfaced Video“. *The Daily Dot*. Dostupno na: <https://www.dailydot.com/debug/vaush-n-word-controversy/>. (pristupljeno 11.08.2024.)
- [77] Terranova, T. 2000. „Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy“. Dostupno na: [http://muse.jhu.edu/journals/social\\_text/v018/18.2terranova.html](http://muse.jhu.edu/journals/social_text/v018/18.2terranova.html). (pristupljeno 02.08.2024.)
- [78] Twitch Tracker, 2024. HasanAbi. Dostupno na: <https://twitchtracker.com/hasanabi/statistics>. (pristupljeno 10.08.2024.)
- [79] Twitch. 2024. „Twitch Monetized Streamer Agreement“. Dostupno na: <https://www.twitch.tv/p/en/legal/monetized-streamer-agreement/>. (pristupljeno 01.07.2024.)
- [80] Winkie, L. 2021. „Streaming With Hasan Piker, the AOC of Twitch“. *Intelligencer*. Dostupno na: <https://nymag.com/intelligencer/article/hasan-piker-twitchprofile.html>. (pristupljeno 27.06.2024.)

- [81] Wang, M.; Dong, L. 2020. „What Motivates Audience Comments on Live Streaming Platforms?“. *Chang Sup Park*. Dostupno na: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0231255>. (pristupljeno 27.08.2024.)
- [82] Werner, E. A. 2012. „Rants, Reactions, and Other Rhetorics: Genres of the YouTube Vlog“. *Disertacija za doktorat*. Dostupno na: <http://www.proquest.com/openview/6fd122448ad6678cd501cb5d8c8a49df/1?pqorigsite=gscholar&cbl=18750>. (pristupljeno 25.08.2024.)
- [83] Warzel, C. 2019. „How an Online Mob Created a Playbook for a Culture War“. *The New York Times*. Dostupno na: <https://www.nytimes.com/interactive/2019/08/15/opinion/what-is-gamergate.html>. (pristupljeno 18.06.2024.)
- [84] Wells, J. 2022. „Twitch’s React Meta Might Be Good for Streamers, but I Can’t Stand It“. *The Loadout*. Dostupno na: <https://www.theloadout.com/twitch/react-meta>. (pristupljeno 02.07.2024.)

## 8. Popis slika

Slika 2.1.2.1. Emote TriHard koji se koristio rasistički .....	6
Slika 2.1.3.1. (lijevo) Početna stranica Twitcha u mobilnoj verziji aplikacije.....	8
Slika 2.1.3.2. (desno) Prikaz nakon klika na željeni stream .....	8
Slika 2.1.3.3. Početna stranica Twitcha u računalnoj verziji aplikacije .....	9
Slika 2.1.4.1. Primjer kreatora koji prikazuje imena na društvenim mrežama i napredak u broju pretplatnika na dnu .....	10
Slika 2.1.4.2. (Desno) prikaz chat kućice pored video prijenosa .....	11
Slika 2.2.1. Pepe the Frog.....	17



## 9. Popis tablica

Tablica 1. Raspodjela ispitanika prema spolu .....	38
Tablica 2. Raspodjela ispitanika prema dobi .....	39
Tablica 3. Raspodjela ispitanika prema političkoj orijentaciji .....	39
Tablica 4. Raspodjela ispitanika prema edukaciji .....	39
Tablica 5. Raspodjela ispitanika prema rasi .....	39
Tablica 6. Raspodjela ispitanika prema religiji .....	39
Tablica 7. Raspodjela ispitanika prema lokaciji .....	40
Tablica 8. Raspodjela ispitanika prema seksualnoj orijentaciji .....	40
Tablica 9. Raspodjela ispitanika prema vremenu koliko gledaju Pikerova emitiranja .....	40

## 10. Prilozi

### Prilog 1. Anketni upitnik

#### 1. Gender

*Označite samo jedan oval.*

- Male
- Female
- Nonbinary
- Other

#### 2. Age

*Označite samo jedan oval.*

- Under 18
- 18-21
- 22-25
- 26-29
- 30+

#### 3. Political orientation

*Označite samo jedan oval.*

- Socialist
- Social Democrat
- Liberal
- Conservative
- Apolitical

4. Education

*Označite samo jedan oval.*

- Did not finish high school
- High school degree
- Bachelor's degree
- Master's degree
- Doctoral degree

5. Race

*Označite samo jedan oval.*

- White
- Hispanic
- Asian
- Black
- Arab
- Mixed race
- Other

6. Religion

*Označite samo jedan oval.*

- Atheist/Agnostic
- Christian
- Muslim
- Jewish
- Other

7. Location

*Označite samo jedan oval.*

- North America
- South America
- Europe
- Africa
- Asia
- Australia/Oceania

8. Sexual orientation

*Označite samo jedan oval.*

- Heterosexual
- Bisexual/pansexual
- Gay/lesbian
- Asexual
- Other/unsure

9. I'm watching HasanAbi for

*Označite samo jedan oval.*

- Less than a week
- Less than a month
- More than six months
- More than a year
- More than two years

10. Hasan has changed my political opinions since I started watching him

*Označite samo jedan oval.*

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

My           My opinion has changed

11. Hasan has changed my vocabulary since i started watching him

*Označite samo jedan oval.*

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

my           my vocabulary has changed

12. I stopped using offensive words since I started watching Hasan

*Označite samo jedan oval.*

- Yes  
 No  
 I don't use offensive words

13. I started using more politically correct words since I started watching Hasan

*Označite samo jedan oval.*

- Yes  
 No  
 I used politically correct words even before I started watching Hasan