

Filozofická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci
Katedra mediálních a kulturních studií a žurnalistiky

**Důvody a kontext sledování let`s play videí
hráči počítačových her studujících
Univerzitu Palackého v Olomouci**

Magisterská diplomová práce

Ondřej Kolda

Vedoucí práce: doc. Ph.D. Daniel BÍNA

Olomouc 2018

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem magisterskou diplomovou práci s názvem *Důvody a kontext sledování let's play videí hráči počítačových her studujících Univerzitu Palackého v Olomouci* vypracoval samostatně pod odborným dohledem vedoucího diplomové práce a uvedl jsem všechny použité podklady a literaturu.

Magisterská diplomová práce má rozsah 163 645 znaků (bez poznámek pod čarou).

V Olomouci dne

Podpis.....

Poděkování

Na tomto místě bych rád poděkoval vedoucímu diplomové práce doc. Ph.D. Danielu Bínovi za trpělivost a přínosné rady během konzultací. Poděkování patří rovněž všem ostatním členům Katedry mediálních a kulturních studií a žurnalistiky.

Anotace

Let`s play video je žánr audiovizuálního obsahu zaměřený na herní tituly, který je vytvořený jednotlivcem a publikovaný na internetové platformě YouTube. Magisterská diplomová práce, jak už název napovídá, se zabývá důvody a kontextem sledování let`s play videí hráči počítačových her studujících Univerzitu Palackého v Olomouci. Studie sice plní pouze roli sondy do, především v Českém prostředí, doposud nedostatečně probádané oblasti, ale přitom relativně komplexně mapuje důvody a kontext sledování let`s play videí zkoumané populace. Hlavním výstupem práce je nově utvořená typologie diváků let`s play videí z řad hráčů počítačových her studujících Univerzitu Palackého v Olomouci, která je tvořena čtyřmi unikátními typy. K dosažení cíle diplomové práce byla využita metoda zakotvené teorie.

Klíčová slova

Let`s play video, let`s play, typologie diváků let`s play videí, typy diváků let`s play videa, výběr let`s play videa, důvod sledování let`s play videa, kontext sledování let`s play videa

Title

Motives and Context of Watching Let's Play by Video Game Players Studying at Palacký University

Anotation

Let's Play is a genre of audiovisual content based on video games, created by an individual and published typically via YouTube platform. This Master's thesis, as its title suggests, deals with motives and context of watching Let's Play by video game players who are studying at Palacký University, Olomouc. The thesis acts only as a probe into as of yet insufficiently explored field, especially so in the Czech Republic, but maps out motives and context of Let's Play video viewership in surveyed population in a relatively complex manner. The principal result is a newly created typology of Let's Play viewers among video game players, who are studying Palacký University Olomouc, into four unique types. Grounded theory methodology was used to reach the thesis's goal.

Keywords

Let's Play video, Let's Play, typology of Let's Play viewers, types of viewers of Let's Play, choice of Let's Play, motives for watching Let's Play, context of watching Let's Play

Obsah

Úvod.....	7
1. Publikum	9
1.1. Historický kontext a koncept pasivního publika	9
1.2. Aktivní publikum.....	9
1.2.1. Rozptýlené publikum	11
2. Game Studies	13
2.1. Hráč/ka počítačových her	15
2.2. Herní kapitál	16
2.2.1. Paratext(y)	17
2.3. Let`s play (video).....	19
2.4. Eeaster egg(y)	22
3. Metodika	23
3.1. Výzkumný vzorek.....	23
3.1.1. Metoda sněhové koule	23
3.2. Polostrukturovaný rozhovor	24
3.3. Zakotvená teorie	24
3.3.1. Kódování.....	27
3.3.2. Poznámkování.....	29
3.4. Etika výzkumu	30
4. Analytická část.....	31
4.1. Vytříbený znalec.....	31
4.2. Neukojený komunitní expert	42
4.3. Eskapista.....	51
4.4. Introvertní kompenzátor	62
Závěr.....	72
Seznam použitých zdrojů:	76
Seznam příloh	81
Přílohy	82

Úvod

Podstatnou část audiovizuálního obsahu na internetu neprodukují velké společnosti a televizní stanice, ale vytváří je jednotlivci, kteří, přestože mnohdy fungují ve velmi skromných podmínkách, dokáží oslovit početná publika. Některé druhy mainstreamové produkce v tomto segmentu už byly podrobeny bádání ze strany akademické obce, specifitější audiovizuální obsahy zatím na prozkoumání čekají. K méně prozkoumaným oblastem patří audiovizuální produkce zaměřená na počítačové hry, která je standardně publikována na internetovém serveru YouTube a je známá pod anglickým označením let`s play video¹. V českém prostředí sice proběhlo několik výzkumů orientovaných převážně na producenty let`s play videí a obdobných audiovizuálních obsahů s herní tematikou², ale studie zaměřená na publikum zatím chybí. Přitom se jedná o velice atraktivní oblast, která je výrazně ovlivněna rozvojem moderních technologií.

Při výběru tématu diplomové práce sehrála značnou roli i osobní motivace. První zkušenosti s hraním počítačových her jsem sbíral už před započítím povinné školní docházky, během let jsem vystřídal různé herní tituly a byl jsem aktivním členem herních komunit. V posledních letech už mezi aktivní hráče nepatřím, ale zájem o herní prostředí přetrvává. V rámci vysokoškolského studia jsem absolvoval kurz s názvem Game studies a několik kurzů zaměřených na mediální publika. Zvolení tématu diplomové práce je logickým vyústěním dlouhodobého osobního a studijního zájmu.

Na základě výše uvedeného je patrné, že se jedná o aktuální a nosné téma, které zatím nebylo dostatečně prozkoumáno, a proto jsem se v diplomové práci rozhodl zaměřit na diváky let`s play videí z řad hráčů počítačových her studujících Univerzitu Palackého v Olomouci. Primárním cílem diplomové práce je vypracování typologie diváků, která by reflektovala důvody a kontext sledování let`s play videí zkoumaného vzorku, v ideálním případě i celé populace. Kvalitativní výzkum je koncipován tak, aby odhalil důvody, které vedou ke sledování let`s play videí. Dále má poskytnout elementární informace o faktorech ovlivňujících výběr

¹ Přestože se jedná o specifické audiovizuální obsahy, jsou velmi sledované. Jeden z předních českých producentů let`s play videí vystupující pod přezdívkou Agraelus si zaregistroval vlastní kanál na serveru YouTube 2. června 2010. Od té doby jeho let`s play videa dosáhly 205 milionů zhlédnutí (Agraelus, 2018). Podle Google trends (2018) sice zájem o spojení let`s play ve vyhledávání vrcholil v roce 2013, ale dle sledovanosti nových videí je patrné, že popularita tohoto druhu audiovizuálního obsahu přetrvává.

² Jako příklad lze uvést magisterskou diplomovou práci Jiřího Války (2015) s názvem Streamování počítačových her v České republice: kvalitativní studie.

let`s play videí ke sledování. Diplomová práce rovněž poukazuje na (ne)využívání interaktivity moderních technologií, která divákům audiovizuálních obsahů umožňuje, mimo jiné, hodnotit a komentovat sledovaný obsah. Pozornost je zaměřena rovněž na vztah diváků ke komunitám utvářejících se kolem let`s play videí a herního prostředí. V diplomové práci je projevována snaha postihnout i další kontext intervenující do sledování let`s play videí.

K dosažení cíle je ve výzkumu využita metoda zakotvené teorie, která je vhodná pro kvalitativní výzkumy zaměřující se na dosud nedostatečně prozkoumanou oblast. Benefitem zvolené metody je, že má přesně definované jednotlivé analytické kroky, ale zároveň je dostatečně flexibilní. Sběr dat byl uskutečněn prostřednictvím 15 polostrukturovaných rozhovorů, které byly realizovány v několika fázích během měsíce března v roce 2018. Dohromady bylo získáno více než 355 minut audiozáznamu, jehož transkripce představuje více než 140 normostran textu. Pro výběr komunikačních partnerů byla zvolena metoda nabalování sněhové koule, která byla, z důvodů popsaných v části věnující se metodice, doplněna o záměrný výběr.

Diplomová práce je rozčleněna na tři hlavní části doplněné o nezbytný úvod a závěr. Začátek vlastní práce je věnován stručnému shrnutí vybraných teoretických východisek, konceptů a dosavadních znalostí vztahujících se k tématu. V první kapitole věnované teoretickým východiskům je krátce vymezen termín publikum. Další kapitola je určena pro seznámení s kontextem vzniku oboru Game Studies, ve kterém je zahrnut měnící se pohled veřejnosti na herní problematiku. Nechybí ani poukázání na vzrůstající potenciál utváření publik kolem hraní počítačových her, který byl zaznamenán už v polovině 20. století. Kromě konkretizace pojmů použitých v diplomové práci, je rovněž stručně představen koncept herního kapitálu. Druhá část diplomové práce pojednává o zvolené metodice. V textu jsou akcentovány výhody a nevýhody zvolených postupů. V ústřední části práce jsou prezentovány výsledky analytického procesu, které mají podobu typologie diváků let`s play videí z řad hráčů počítačových her studujících Univerzitu Palackého v Olomouci. Charakteristika čtyř objevených typů představuje nejdůležitější část diplomové práce. Posledním úsekem textu je závěr, který poskytuje prostor pro rekapitulaci výsledků, kritickou reflexi vztahující se k provedenému výzkumu a v neposlední řadě rovněž pro nastínění dalších možností výzkumu.

1. Publikum

Definice publika existuje v odborné literatuře mnoho. Burton a Jiráček (2001, s. 313) definuje publikum takto: „*Příjemci v mediální komunikaci jsou publika, tedy početné soubory příjemců mediovaných textů. Publikum není ani stabilní sociální skupina ani abstraktní představa, která by byla nějak oddělena od praktického života. My všichni jsme publikum – nebo různá publika (...).*“ Přesto vysvětlit termín publikum není tak snadné, jak se z výše uvedené definice, může zdát. Publikum prochází neustálým a složitým vývojem, proto nutně dochází rovněž k vývoji teorií publika, které publikum redefinují.

1.1. Historický kontext a koncept pasivního publika

Počátky současného publika masových médií jsou datovány už do dob před dvěma tisíci lety, kdy se kolem veřejných divadelních a hudebních představení, her a dalších atrakcí utvářela publika, která předznamenávala některé rysy současných mediálních publik³ (McQuail, 2002, s. 316).

První výzkumy mediálního publika vznikly kvůli mediálnímu průmyslu, který potřeboval informace o publiku pro lepší zacílení inzerce. Výsledkem těchto raných výzkumů byl popis publika z hlediska jeho složení (McQuail, 2002, s. 326). Tyto první výzkumy spadají do doby, kterou McQuail (2002, s. 360) označuje jako fázi všemocných médií. Silnou pozici médií v komunikačním procesu vůči slabému postavení publika reflektuje koncepce pasivního publika, která vychází z přenosového modelu komunikace (Jiráček, Köpplová, 2003, s. 102-103). Pro diplomovou práci je důležitější historicky mladší přístup aktivního publika.

Dělení na pasivní a aktivní publikum (respektive potenciálně aktivní) je zjednodušující, ale pro účely práce je dostačující. Ve výzkumu není publikum vnímáno jako homogenní masa pasivně přijímající mediální obsah. Pro účely diplomové práce je vhodnějším východiskem koncept aktivního publika, protože v práci bude na publikum nahlíženo jako na jedince schopné aktivně reagovat na mediální obsahy, aby uspokojili vlastní potřeby.

1.2. Aktivní publikum

Paul Lazarsfeld, Bernard Berelson a Hazel Gaudet publikovali v roce 1944 studii s názvem *The People's Choice*, která předznamenala koncepci aktivního publika. Základem

³ Podrobněji kontext historického vývoje publika sumarizuje McQuail (2002, s. 316-317) a Jiráček, Köpplová (2003, s. 86-93).

vnímání publika jako potenciálně aktivního se stala hypotéza o dvoustupňovém toku komunikace, která poukazovala na fakt, že média nepůsobí na homogenní masu, ale na stratifikovanou společnost, ve které fungují interpersonální vazby. Výraznou roli v procesu mediální komunikace zastávají opinion leadeři, kteří jsou uznávanými autoritami uvnitř společenské struktury. Informace šířené médii se nejdříve dostávají k opinion leaderům, od kterých se rozšiřují dále k méně aktivním členům společnosti. Výzkumníci díky tomu pomalu přesunuli svou pozornost od výrobců mediálních sdělení k publiku (Jirák, Köpplová, 2003, s. 104-105). Důležitá je rovněž teorie užití a uspokojení⁴, která do popředí staví iniciativní publikum uspokojující skrze mediální obsahy své individuální potřeby. Publikum má podle výzkumů v rámci teorie užití a uspokojení, které byly prováděny od 40. let 20. století, „vlastní rozum“ a vlastní „sociální zkušenost“. Zásadní je idea individuality jednotlivce a jeho potřeb, která ovlivňuje konzumaci mediálních obsahů (Jirák, Köpplová, 2003, s. 105-106).

Pro ustanovení konceptu aktivního publika jsou zásadní myšlenky představitelů birminghamské školy⁵. Klíčový je Hallův model kódování/dekódování⁶, ve kterém autor akcentoval aktivní roli diváka při utváření významu mediálního obsahu na základě vlastních interpretačních rámců. A rovněž pomocí tří typů čtení⁷ poukázal na možnost rezistence vůči dominantní ideologii zakódované v textu (Jirák, Köpplová, 2003, s. 107-109). Fiske (1992, s. 32-46) navazuje na Halla pomocí konceptu sémiotické demokracie, kterým ještě více oslabuje moc textu a umocňuje pozici aktivního publika. Bioca (1988, s. 53-54) rozlišuje pět základních typů aktivity publika: selektivitu, utilitarismus, intencionalitu, kritický odstup a vztaženost.

Výše zmíněná Hallova práce vedla k výrazné změně ve výzkumu publika, která je označovaná jako etnografický obrát⁸. Změna znamenala příklon ke kvalitativním metodám při

⁴ V originále uses and gratifications.

⁵ Centrum for Contemporary Cultural Studies bylo založené roku 1964 v Birminghamu a známé pod zkratkou CCCS. Pro přístup Halla a kolegů pracujících na birminghamské univerzitě se vžilo označení birminghamská škola (Burton, Jirák, 2001, s. 314).

⁶ V originále encoding/decoding.

⁷ Koncept trojího čtení ověřoval Morley ve výzkumu The Nationwide Audience viz Morley (1999, s. 117-299)

⁸ Etnografickému obrátu je inherentní sociální konstruktivismus. Dle Jandourka (2001, s. 130) je základní teze sociálního konstruktivismu shrnuta třemi větami Bergera a Luckamanna. „Společnost je výtvořem člověka. Společnost je objektivní realitou. Člověk je výtvořem společnosti.“ (Jandourek, 2001, s. 130) Člověk se spolupodílí na konstrukci reality, ale v procesu zvěcnění na tuto skutečnost zapomíná a realita je následně vnímána jako objektivní (Berger a Luckmann, 1999, s. 90). Podrobněji o sociální konstrukci reality viz Berger a Luckmann (1999).

zkoumání interpretací textů aktivním publikem v celé její každodenní sociální komplexnosti (Burton, Jiráček, 2001, s. 314).

Aktivní publikum je na základě výše zmíněných poznatků publikum, které je aktivní v průběhu selekce i během recepce mediálních obsahů. V těchto procesech zároveň reaguje na své individuální potřeby. Interpretaci mediálních obsahů ovlivňují vlastní interpretační rámce, ale rovněž rozsáhlá struktura sociálních vazeb. Členové aktivního publika mají rovněž možnost rezistence vůči dominantní ideologii obsažené v mediálních obsahích. V diplomové práci používám koncept aktivního publika jako východisko, protože se budu zaměřovat na důvody a kontext sledování let's play videí hráči počítačových her studujících Univerzitu Palackého v Olomouci. V takovém případě je nutné nahlížet na publikum jako na potenciálně aktivní.

1.2.1. Rozptýlené publikum

Abercrombie a Longhurst (1998, s. 39) v souvislosti s nástupem nových technologií do každodenního života jedinců přichází s termínem rozptýleného publika⁹, nebo spíše rozptýlených publik v plurálu. Publikum rozdělují z hlediska historického vývoje na jednoduché, masové a rozptýlené¹⁰, přičemž první dvě jmenované koexistují na pozadí publika rozptýleného. „*Rozptýlené publikum je v podstatě imaginárním společenstvím, jehož představu lidé sdílejí a na jejímž základě se ztotožňují jako příslušníci.*“ (Šebeš, 2004, s. 33)

Socio-technologické změny způsobily erozi dříve jasně definovaného vztahu mezi producentem a konzumentem mediálního sdělení¹¹. Mezi nejdůležitější změny je možné zařadit proces virtualizace sociální komunikace a nárůst interaktivity médií umožňující publiku se aktivně zapojit do produkce a cirkulace mediálních textů (Volek, 2008, s. 220-222). Zásadní roli ve výše uvedených změnách sehrál nástroj označovaný jako web 2.0¹², který byl reakcí na pád předešlé verze internetu, známé jako dot.com, na počátku milénia. Web 2.0 představuje krok k aktivnímu užívání internetového obsahu. Klíčem k úspěchu je uživatelsky přívětivé rozhraní, které umožňuje publikům pomocí jednoduchých nástrojů spoluvytvářet internetový obsah (O'Reilly, 2005). Tento druh obsahu publikovaného uživateli, nikoliv komerčními

⁹ V originále diffused audience.

¹⁰ Formy zkušeností těchto tří typů publika viz Abercrombie, Longhurst (1998, s. 44).

¹¹ Na rozmlžení tradiční dichotomie producent a konzument zareagoval Axel Bruns (2006, s. 1-4), který s odkazem na Alvinu Toflera definoval termín produžitel (v originále producers). Vznikl spojením slov producent (v originále producer) a uživatel (v originále user).

¹² Podrobněji o webu 2.0 viz O'Reilly (2005), kritická reflexe novosti viz Macek (2012).

společnostmi, na online platformách je označován jako uživatelem generovaný obsah (Wyrwoll, 2014, s. 16-18).

Nástup webu 2.0 umožnil vznik známých sociálních sítí jako je Facebook, YouTube, Instagram a mnoho dalších, které jsou založené primárně na uživatelem generovaném obsahu. Rozptýlenému publikum nabízí web 2.0 další prostor pro performanci uživatelů. Podkapitola o rozptýleném publiku vsazená do kontextu technologických změn je pro diplomovou práci přínosná tím, že poukazuje na možnosti spolupodílení se publik na vytváření a cirkulaci mediálních textů v širším významu. V kapitole o herním kapitálu zasazují možnost spolupodílení se na textech do kontextu herního prostředí, které je stěžejní pro diplomovou práci. Podstatná je také zmínka o tom, že rozptýlené publikum může být považováno za formu imaginárního společenství.

2. Game Studies

Počítačové hry, jak už samotný název napovídá, jsou určené primárně pro hraní, ale do doby nedlouho po vzniku prvních počítačových her je možné vysledovat i počátek určité formy diváctví a utváření specifických publik kolem aktivity hraní herních titulů.

Výraznou stopu zanechala prezentace, z dnešního pohledu, triviálně zpracované počítačové hry s názvem Tennis for two, která se uskutečnila ke každoročnímu dni otevřených dveří v Brookhavenské národní laboratoři v roce 1958. Jednalo se sice o velice jednoduchou simulaci tenisu, která byla vykreslována na osciloscopu a ovládala se pomocí primitivního ovladače, ale přesto zájem návštěvníků překonal veškerá očekávání pořadatelů. Pro velký úspěch byla hra opětovně prezentována i následující rok (Donovan, 2010, s. 9).

Sledování her bylo dlouho ovlivněno limity, které souvisely s omezenými možnostmi dobových technologií. „*Okolo přístroje jsme měli zástupy lidí, kteří se jeden přes druhého snažili zahlédnout ty, co zrovna hráli hru.*“ (Donovan, 2010, s. 9) Zájem diváků měl v dalších letech stoupající tendenci, proto byly pořádány i další akce. Jak uvádí Bártek (2012), v roce 1980 uspořádala společnost Atari turnaj ve hře Space Invaders, na který se dostavilo přes 10 000 fanoušků.

Na další úroveň se hraní a sledování počítačových her dostalo, mimo jiné, díky rozvoji informačních technologií. Internet, a především pak web 2.0, nabídl mnohem snazší šíření veškerých obsahů a možnost interakce jednotlivých uživatelů. Výkonnější hardware dovoluje propracovanější grafické zpracování herních titulů, ale zároveň poskytuje uživatelům i snazší vytváření vlastního audiovizuálního obsahu.

E-sporty¹³, které je možné definovat jako kompetitivní hraní digitálních her, se v průběhu let transformovaly v profesionální disciplínu podobnou tradičním sportům. Hráči mají smlouvy se sponzory, mohou být součástí profesionálních týmů, tvoří se kolem nich fankluby a hrají na turnajích, na kterých mají možnost získat vysoké peněžní odměny¹⁴ (Bártek, 2012). Sledovanost největších herních eventů má výrazně vzrůstající tendenci. Zatímco finále světového poháru 2016 ve hře League of Legends sledovalo přes internet 43 milionů diváků, o rok později bylo zaznamenáno více než 60 milionů unikátních sledujících (Li, 2017).

¹³ Běžně se objevují také synonymní označení eSports, Elektronické sporty, progaming.

¹⁴ Nejlepší hráči ve hře League of Legends bojovali na Světovém poháru 2017 dohromady o dotaci téměř 5 milionů dolarů (LoL esports, 2017).

Objevuje se čím dál více hráčů, kteří chtějí hru nejen hrát, ale také sledovat, konstatuje jev Bártek (2012).

Komunita hráčů počítačových her byla širokou veřejností dlouhodobě stigmatizována¹⁵, ale s postupně se zvyšujícím zájmem o počítačové hry a lepší dostupností hardwaru ve společnosti se tento stav pomalu měnil. Pozvolná změna umožnila zrod nového oboru. V roce 2001 vyšlo první číslo specializovaného odborného časopisu *Game Studies*. Espen Aarseth (2001) v editoriale průkopnický obhajoval potřebu nově vznikajícího interdisciplinárního oboru. Ve svém textu zdůrazňuje, že hraní her se stává nedílnou součástí života mnoha lidí¹⁶, pro které je tato činnost důležitější než filmy, sport a jiné aktivity, které již mají na akademické půdě své zastoupení. Aarseth (2001) si byl přitom vědom, že na přelomu milénia ještě nebyl plně vyčerpán potenciál počítačových her. Předvídá velkou budoucnost zejména hrám pro více hráčů¹⁷, které nabízí spojení působivé estetiky a společenského zážitku zcela odlišným způsobem, než tomu bylo u starých masových médií¹⁸.

Dalším dílkem pomyslné skládačky nově vznikajícího oboru bylo založení Digital Game Research Association (DiGRA), které se datuje k roku 2003. Od té doby vznikla celá řada center herních studií. Mezi nejvýznamnější se řadí IT University of Copenhagen, Georgia Institute of Technology, Massachusetts Institute of Technology a Bath Spa University (Švelch, 2007, s. 11). V českém prostředí se herní studia naplno etablovala v roce 2008, kdy na Masarykově univerzitě vznikla neformální organizace MU Game Studies sdružující studenty a absolventy za účelem propojování teorie s praxí v oblasti tvorby a recepce digitálních her v České republice. V roce 2012 se z MU Game Studies stalo oficiální občanské sdružení registrované na Ministerstvu vnitra České republiky (Game Studies, 2016).

¹⁵ V roce 1999 vyšla v *Reflexu* polemika Radovana Holuba s titulkem *Kultura Kriplů*, ve které se vyjadřuje o redaktorech herních časopisů a hráčích počítačových her následovně: „*Autoři oslovují jakýsi nerozlišený, poloimbecilní, poloinfantilní dav, přestože sami pranýřují všechno debilní, pubertácké a trapné. (...) A protože je to tak, jak je, je výsledkem recenzí-nerecenzí přitakání kultuře kriplů, vyrábějící nové kriply.*“ (Holub, 1999, s. 42) Text vyvolal bouřlivé reakce ze strany hráčů a herních redaktorů. Spojení *Kultura kriplů* se objevuje i v odborné literatuře, kde o ní píše Martin Bach (2011, s. 121) takto: „*(...) dodnes je spojení „Kultura kriplů“ v herní branži považováno za příklad toho, jak se mainstreamová média na hry a hráče dívají.*“ Dokonce i v současnosti se stále objevují aluze na původní Holubův článek. Viz text na serveru idnes.cz s titulkem *Film Ready Player One dělá z „kultury kriplů“ obyčejný mainstream* (Srp, 2018).

¹⁶ Švelch (2007, s. 5) odkazuje na studii ESA z roku 2007, podle které se v USA hrají hry ve dvou třetinách domácností. Ve výsledcích novější studie (ESA, 2013) nejsou zaznamenány domácnosti, ale jednotlivci. Podle studie hraje video hry (hry na různém hardwaru) 58 % Američanů.

¹⁷ V angličtině označované jako multiplayer games.

¹⁸ Aarseth (2001) jako příklady starých masových médií uvádí novely, televizní show a divadla.

2.1. Hráč/ka počítačových her

V úvodu této kapitoly se pokusím o dekonstrukci některých stereotypů spojovaných s hráči her. Švelch (2007, s. 32) prezentuje data z průzkumu americké asociace ESA¹⁹, podle kterých ženy tvoří 38 % herního publika²⁰. Podle novějšího výzkumu (ESA, 2013) se poměr žen v herním publiku zvýšil na 45 %. Z uvedených výzkumů je patrné, že trend směřuje minimálně k vyrovnání poměru žen a mužů v herním publiku. Dále je vhodné poznamenat, že průměrný věk hráčů a hráček je 33 let, ale až 25 % ze všech hráčů je starších 50 let a 31 % jich je mladších 18 let. Závěrem novější studie ESA (2013) je, že průměrný věk hráčů a hráček je 30 let. Nejvíce hráčů a hráček spadá do segmentu 36 let a starší, kterým náleží 36 % z celkového herního publika. Švelch (2007, s. 32) dodává, že skupina hráčů se neustále rozrůstá. Zatímco starší a zkušenější hráči zůstávají, postupně jejich řady rozšiřují stále noví hráči.

Přestože, jak je zřetelné z výše napsaného, je mezi hráči téměř vyrovnaný poměr mezi mužským a ženským pohlavím, v rámci ekonomizace textu bude v diplomové práci používáno spojení hráči počítačových her, nebo zkráceně hráči, místo neustálého opakování hráči a hráčky.

Švelch (2007, s. 33) uvádí kategorizaci hráčů vycházející z teorie užití a uspokojení, kterou vytvořil Klug a Schell. Podle této kategorizace je možné mezi hráči počítačových her dle motivace ke hraní a očekávání od hry rozlišit soutěživce, sběratele, výkonnostního hráče, klauna, režiséra, vypravěče, performeru a řemeslníka. Mezi hráči, designery i herními teoretiky je dodnes velice často užívána typologie z roku 1996 od Richarda Bartla, ve které se objevily čtyři typy hráčů. Achiever, který se zaměřuje na dosahování herních úspěchů, explorer preferující prozkoumávání hry, socialiser se snažící se během hry socializovat a budovat vztahy s ostatními hráči. Posledním typem je killer, který se naopak snaží ostatním hráčům přinést do hry prvek utrpení (Hrabec, 2013, s. 17-20). S další hráčskou typologií přišli Chris Bateman a Richard Boon, kteří identifikovali čtyři typy hráčů. Conqueror se snaží vítězit a pokořit hru, manager cílí na dosahování vlastního umění v taktice a strategii, wanderer ve hře vyhledává emocionální a estetické zážitky a participant usiluje o hraní s ostatními a o podílení se na

¹⁹ Průzkum byl proveden v roce 2007 (Švelch, 2007).

²⁰ V rámci studie Videogames in Europe provedenou Interactive Software Federation of Europe v roce 2012 bylo zjištěno, že v České republice je 44 % hráček v populaci lidí ve věku 16 až 64 let s přístupem k internetu, které hrály alespoň jednou za posledních 12 měsíců. Výzkum nebyl zaměřen pouze na hráče počítačových her, ale zkoumal také hráče na jiných platformách (ISFE, 2012).

příběhu. Další typologie hráčů navrhl například David Sirlin, Bart Stewart a Jackson a kolektiv (Hrabec, 2013, s. 20-21).

Hrabec (2013, s. 23) poukazuje i na další možnost členění hráčů podle osobních kompetencí ke hře. Nejschopnější hráči nesou nejčastěji označení progameri, profici, veteráni nebo hardcore hráči. Pomyslnou střední třídou jsou hráči, kteří znají pravidla hry, ale nijak svými schopnostmi nevybočují z herní komunity. Jedná se o početnou skupinu průměrných hráčů, pro které existuje anglické označení average joes²¹. Nejnižší jsou řazeni noobové, pro které je charakteristické, že mají velice špatné herní dovednosti, přemrštěné ego a dopouští se častých agresivních inzultací. Z hlediska herního skillu se na spodních příčkách žebříčku pohybují rovněž newbies. Tuto kategorii tvoří nováčci, kteří prozatím nejsou obeznámeni s herním prostředím, ale mají potenciál se v budoucnu zlepšit a přesunout se do jiné kategorie.

V souvislosti s diplomovou prací je nutné o hráčích počítačových her uvažovat jako o publicích, které mají své specifické potřeby vedoucí k rozdílným způsobům při vyhledávání a konzumování mediálních obsahů. Je přínosné se seznámit s dosavadním věděním o hráčích počítačových her a jejich typologií, protože dosavadní věděním poslouží k rozšíření backgroundu o dané problematice. Ve výzkumu ale není prostor pro ověřování konceptů ani přiřazování komunikačních partnerů do jednotlivých kategorií počítačových hráčů. Zásadní je sebeidentifikace komunikačních partnerů jako hráčů počítačových her.

2.2. Herní kapitál

Mia Consalvo (2007) přepracovává koncept „kulturního kapitálu“²² spojovaného s Pierem Bourdieu a v souvislosti s hraním her navrhuje koncept herního kapitálu, kterým je myšlen soubor všech informací, znalostí, zkušeností, objektů a textů obklopující jednotlivé hry a celý herní průmysl. Je proto logické, že herní kapitál je struktura, která se neustále dynamicky mění v závislosti na čase, na typu hráčů nebo na hrách. Jak Consalvo (2007, s. 4) uvádí: „*Věřím, že koncept herního kapitálu poskytuje klíč k pochopení, jak jednotlivci interagují s hrami, informacemi o hrách, s herním průmyslem a dalšími hráči.*“²³ Consalvo (2007, s. 4) si uvědomuje, že na hráče působí celá řada faktorů²⁴, která ovlivňuje nejenom výběr konkrétního

²¹ Hrabec (2013, s. 23) jako překlad uvádí průměrní Frantové.

²² „(...) který popsal systém preferencí a dispozic, který nakonec sloužil k třídění skupin podle třídy.“ (Consalvo, 2007, s. 4) Přeloženo z originálu: „(...) which described a system of preferences and dispositions that ultimately served to classify groups by class.

²³ Přeloženo z anglického originálu: „I believe that the concept of gaming capital provides a key way to understand how individuals interact with games, information about games and the game industry, and other game players.“

²⁴ Consalvo (2007, s. 4) uvádí například věk jedince, hráčské dovednosti, znalosti z jiných her, informace z magazínů, herní průvodce, modifikace herních titulů atd.

titulu ke hraní, ale i způsob hraní a jedincův požitok ze hry. Zásadním poznatkem je, že hry nejsou navrženy, prodávány, ani hrány v kulturním vakuu. Vnímá rovněž určitou reciprocitu, která se váže k hernímu kapitálu. „*Všechna tato znalost, zkušenosti a positioning pomáhá utvářet herní kapitál určitého hráče a ten zpětně napomáhá formovat budoucnost odvětví.*“²⁵ (Consalvo, 2007, s. 4) Jak uvádí (Burk. 2010, s. 37) pro vývojáře je existence herního kapitálu požehnáním, protože s růstem herního kapitálu se zvyšuje cena konkrétní hry a rovněž všech obchodních modelů, které jsou na ni navázány.

2.2.1. Paratext(y)

Francouzský literární teoretik Gérard Genette definoval paratext jako něco, co není pevnou součástí autorského textu, ale přesto ho napomáhá rámcovat, ovlivňuje čtenáře při interpretaci a je určitým způsobem spjat s autorským textem. V oblasti literatury se jedná například o obsah, název, recenze a mnoho dalšího. Autorka uvádí, že v digitálních médiích jsou hranice více fluidní, a to umožňuje vytvářet paratexty, které jsou mnohdy zajímavější než originální texty²⁶ (Consalvo, 2007, s. 8-9). Jako příklad je možné chápat právě let's play videa, která si vybuodovala svou vlastní diváckou základnu.

Paratexty herního kapitálu hráče obklopují, ovlivňují, tvarují a poskytují kontext k autorským textům. Paratexty mohou pocházet z dílen herního průmyslu a obecně komerční sféry²⁷, ale pro diplomovou práci jsou zajímavější paratexty, které Consalvo (2007) označuje jako hráčem vytvořený obsah, a jak Consalvo (2007, s. 178-179) uvádí, v herní komunitě je tento obsah mnohdy mnohem úspěšnější než ten komerční. Hráči tvořící obsahy²⁸, jako například herní průvodce, návody, slovníčky pojmů, popis herních strategií atd., za své paratexty zpravidla nedostávají zapláceno, přestože se mnohdy jedná o velice kvalitně zpracované paratexty, které mohou mít rozsah od několika řádků až po stovky stran. Pro takto kreativní hráče je odměnou pouze herní kapitál a uznání v rámci herní komunity. Participování těchto jedinců je možné vnímat také jako zaznamenávání kolektivní inteligence, kterou Jenkins (2006, 26-27) chápe jako určitou formu sdíleného vědění uvnitř virtuální komunity. Vychází

²⁵ Přeloženo z anglického originálu: „*All of that knowledge, experience, and positioning helps shape gaming capital for a particular player, and in turn that player helps shape the future of the industry.*“

²⁶ V tomto případě hry.

²⁷ Do této kategorie je řazen trailer uvolněný před začátkem prodeje konkrétního titulu, dále rozhovory s vývojáři v médiích, reklamy a mnoho dalších paratextů, které mají za cíl podpořit prodej nových her (Consalvo, 2007, s. 8).

²⁸ Obvykle dochází ke shlukování paratextů, vztahující se k určitému hernímu titulu nebo jinému zájmovému uzlu (herní studio, herní série, cosplay atd.), na jednom místě. Consalvo (2007, s. 179) uvádí jako příklad server GameFAQs.com, ale dodává, že autoři paratextů podléhají v takovém případě pravidlům serveru. Z vlastní zkušenosti mohu uvést další příklad, kterým je server lolking.net.

z předpokladu, že jedinci přináší své vlastní vědomosti a dovednosti, a díky tomu je možné ve sdíleném prostoru vytvořit něco na způsob encyklopedie, která obsahuje vědomosti všech členů.

„Když lidé vezmou média do vlastních rukou, mohou být výsledky nádherně kreativní, ale rovněž mohou znamenat špatné zprávy pro všechny zainteresované.“²⁹ (Jenkins, 2006, s. 17) Druhá část souvětí patří paratextům, které zásadním způsobem ovlivňují hru. Někteří hráči díky nim získávají výhodu, kterou není možné běžným způsobem získat, a tím se snižuje hratelnost titulů³⁰. Jedná se především o podpůrné programy a modifikování zdrojového kódu hry. V praxi to může znamenat, že hráč využívající tento druh paratextů v herním světě uvidí skrze překážky³¹, jeho herní postava bude mít speciální vlastnosti³², nebo bude herní postava „hrát“ i při neaktivitě hráče³³ (Consalvo, 2007, s. 119-128). Jak uvádí Burk (2010, s. 39), v takovém případě dochází k opatření ze strany majitelů práv primárních textů, aby nedošlo ke zneužívání a znehodnocení hry. Vlastníci práv, tak mohou do jisté míry kontrolovat a ovlivňovat paratexty, které se objevují okolo her. Burk zmiňuje případ, kdy společnost Blizzard tvrdě zakročila proti distributorům softwaru s označením Glider. Consalvo (2007, s. 129-132) poukazuje na to, že herní průmysl se proti jednotlivcům častěji brání vývojem vlastních ochranných mechanismů, které zamezují používání nepovoleného softwaru a tím chrání svá autorská díla. Podrobněji o problematice autorských práv v oblasti her v souvislosti s paratexty píše Burk (2010, s. 33-55).

S rozvojem webu 2.0, jak už bylo popsáno v kapitole o rozptýleném publiku, je možné vnímat změnu vztahu mezi publikem, producenty a obsahem. Pro publikum je mnohem snazší vytvářet a sdílet různé typy paratextů než tomu bylo dříve. A jsou to právě různé komunity fanoušků, umělci a další kreativní uživatelé, kdo objevují nové způsoby používání nových médií (Jenkins, 2006, s. 12). Příkladem může být vznik nového žánru let's play, který vznikl v rámci herní komunity, nikoliv z invence komerčních subjektů. V jiných případech postupuje

²⁹ Přeloženo z anglického originálu: „When people take media into their own hands, the result can be wonderfully creative; they can also be bad news for all involved.“

³⁰ Což znamená menší oblíbenost konkrétního herního titulu a s tím související nižší zisky vývojářských studií (Consalvo, 2007, s. 129).

³¹ Texturey.

³² Rychlejší pohyb, možnost procházení skrze zdi, neviditelnost, nesmrtelnost, speciální vzhled, speciální dovednosti atd.

³³ Hráč spustí program (nebo nástroj), který je nastavený, aby herní postava automaticky útočila na nepřátele, podporovala spoluhráče atd. Díky tomu může hráč získávat na herní postavě zkušenosti, herní peníze a další věci, a to i v době vlastní nepřítomnosti. Například během hráčova spánku. Označení těchto programů je různé podle jednotlivých her, mají však téměř totožné charakteristiky. V případě hry World of Warcraft je používán WoW Glider, ve hře Lineage II byl používán program s označením L2 Walker.

herní průmysl v intencích participativní kultury, která je: „*Kulturou, ve které jsou fanoušci a ostatní konzumenti pozváni k aktivní participaci na tvorbě a šíření nového obsahu.*“³⁴ (Jenkins, 2006, s. 290) Herní průmysl nabízí hráčské komunitě možnosti pro tvorbu vlastních paratextů, kterými rozvíjí herní kapitál. Ostatní členové herní komunity mohou mnohdy explicitně hodnotit paratexty, a tím tvůrcům paratextů vyjadřují „hmatatelné uznání“³⁵ v podobě ratingu, jindy není hodnocení explicitní, ale pouze imaginární, i tak pomáhá k třídění hráčů do pomyslných žebříčků podle získaného herního kapitálu. V některých případech, kdy se paratexty do určité míry osamostatní od autorských textů a vytvoří si vlastní publikum, jako tomu je například u let`s play videí, může docházet i k monetizaci paratextů jejich tvůrci. Mohlo by se jednat o porušování autorských práv, ale jak uvádí Burk (2010, 33-37) herní průmysl si je vědom, že většina paratextů může zvýšit hodnotu primárního textu. Pokud paratexty poškozují hru, má herní průmysl možnost opatření viz Consalvo (2007, s. 128-145) a Burk (2010, s. 33-57).

Hráči počítačových her aktivně vyhledávají, vytváří a sdílí vědomosti ohledně konkrétních her, protože jim to přináší výhody během hraní hry. Zároveň však herní kapitál ovlivňuje jejich přístup ke hrám (Consalvo, 2007, s. 83-86). Pro účely diplomové práce je důležité si uvědomit, že paratexty, včetně let`s play videí, neexistují ve vakuu. Podle výše uvedeného textu by mělo být zřetelné, že patří do struktury, ve které působí různé vazby a vztahy.

2.3. Let`s play (video)

Vznik fenoménu let`s play je datován k roku 2006 a je spojován s významným internetovým fórem Something Awful³⁶. Let`s play měl v té době už podobné rysy jako dnes, ale provedení bylo do značné míry odlišné. V počátcích se let`s play skládal ze statických obrázků doplněných o příběh autora ve formě textu. První „novodobý“ let`s play byl nahrán na fórum Something Awful v roce 2007 a jeho autorem je uživatel, který vystupoval pod přezdívkou Slowbeef. V té době už měl Let`s play podobu videa, ve kterém Slowbeef zachytil, jak hraje titul *The Immortal for the Nintendo Entertainment System*. Kromě prezentace vlastní herní zkušenosti Slowbeef dopřával svému publiku rovněž audio komentář. Publikací

³⁴ Přeloženo z anglického originálu: „Culture in which fans and other consumers are invited to actively participate in the creation and circulation of new content.“

³⁵ Nebo neuznání v případě, že komunita vyhodnotí paratext jako nepřínosný.

³⁶ Fórum je dodnes aktivní.

specifického audiovizuálního obsahu položil základy pro let`s play, jak ho známe dnes (Fjællingsdal, 2014).

Mělo by být akcentováno, že žánr let`s play nevznikl v hlavách vizionářů herního průmyslu. Let`s play je produktem herní komunity sdružující se na fóru Something Awful a později na platformě YouTube (Fjællingsdal, 2014). Herními tvůrci byl brzy potenciál let`s playů a symbiotického vztahu mezi let`s play videi a YouTube zaznamenán. Z toho důvodu byl pozměněn přístup některých herních vývojářů v produkci her. Sice stále vytváří počítačové hry primárně pro zábavu v podobě hraní, ale zároveň reflektují zájem trhu a uzpůsobují nové hry, aby byly atraktivní pro sledování prostřednictvím YouTube³⁷ a dalších platform. Uvědomují si totiž, že prostřednictvím let`s play videí mají zdarma zajištěný atraktivní propagační kanál (Pfeil, 2015).

Komplexní definice žánru let`s play play videí, která by precizně vymezila termín, pravděpodobně neexistuje. Na vině může být velké množství modifikací jednotlivých letsplayerů, kteří ve snaze o odlišení od ostatních tvůrců vkládají do svých let`s play videí vlastní invenci.

Pfeil (2015) popisuje let`s play jako video zaznamenávající herní situace³⁸ doplněné o hráčův audio komentář, ve kterém barvitě hovoří o tom, co se právě na obrazovce odehrává, nebo o přednostech a slabinách hrané hry. Let`s play obvykle diváka provádí celou hrou, a to humorným nebo informativním způsobem. Fjællingsdal (2014) dodává, že letsplayerův komentář se nemusí týkat pouze hry samotné. Letsplayeri během hraní mnohdy vypráví vtipy, sdílí své životní příběhy nebo reagují na sdělení od svých diváků. Podle Ligmana (2011, s. 7-8) letsplayeri využívají dostupných nástrojů a možností editace, aby ve výsledném let`s play videu zvýšili dramatičnost a tím se přiblížili filmové produkci. Jako příklad uvádí práci s herní kamerou³⁹. Dle Fjællingsdala (2014) se v let`s play videích mohou objevovat i statické obrázky v podobě screenshotů ze hry.

³⁷ Příkladem takové hry může být hra s názvem Goat Simulátor, která se po určitou dobu těšila vysoké oblibě letsplayerů a diváků.

³⁸ Jednoho, nebo více hráčů (Fjællingsdal, 2014).

³⁹ Myšleno ve smyslu zobrazování herní perspektivy, kdy je možné pomocí vstupních periférií (myši, klávesnice, joysticku, gamepadu atd.) měnit úhly zobrazování a tím i herní pohled. Díky tomu je možné se ve hrách rozhlížet doprava a doleva, případně nahoru a dolů, nebo zaměřit pozornost na konkrétní objekty. Další možností „práce s kamerou“ je změna zobrazování herního světa z pohledu první osoby (hráč vidí herní svět z perspektivy očí herní postavy) na pohled třetí osoby (hra je zobrazována pohledem kamery mimo herní postavu, která je standardně za zády herní postavy, ale je možné s ní rotovat kolem postavy).

Co se také v let`s play videích často objevuje, ale je v definicích opomíjeno, je to, že záznam hraní počítačových her je doplněn o video záznam z webové kamery⁴⁰, která zachycuje letsplayera během hraní. Díky záznamu mají diváci možnost vidět reakce letsplayera během hry. Finální verze let`s play videa je letsplayery nahrávána na internetový server YouTube, kde jsou videa v jakýkoliv čas dostupná pro publikum.

Let`s play videa bývají standardně rozdělována do jednotlivých epizod, které dohromady mohou vytvářet širší celky seriálové podoby, proto není náhoda, že někdy bývají let`s playe označovány za formu TV show, ve kterých mohou diváci interagovat s letsplayerem. Vzájemná interakce se může projevat tím, že sledující okomentuje let`s play video a tím letsplayerovi poskytne zpětnou vazbu. Publikum tak má možnost poukázat nejen na případné nedostatky, ale také nabídnout tip, co by mělo být zachyceno v dalším let`s play videu (Fjællingsdal, 2014).

Z výše uvedeného je zřetelné, že publikum let`s play videí má potenciál naplňovat intence aktivního publika, které zároveň využívá nabídnuté možnosti webu 2.0 k participování na tvorbě mediálních textů v širším významu.

Jak uvádí Fjællingsdal (2014), v let`s play videích jsou sice ústředním prvkem počítačové hry, ale zároveň je velmi důležitá i samotná osoba letsplayera. V některých případech je letsplayer dokonce považován za důležitější prvek než samotná hra.

Tematická různorodost let`s play videí je značná. Je možné nalézt let`s playe, které nostalgicky upozorňují na staré herní tituly, ukazují společnou zábavnou hru dvou (i více) letsplayerů, nabízí komentovaný návod na hru, demonstrují možnosti herních mechanik, nebo mohou být snahou o koncepční příběh fiktivního charakteru.

Konkretizace termínu let`s play videa byla nezbytná, protože se jedná o ústřední termín diplomové práce. Dle popisu historického vývoje je patrné, že se žánr neustále vyvíjí, přesto má v současné době relativně ustálenou podobu, od které se odchyluje jen v extrémních případech. Let`s play video je uživatelem vytvořený audiovizuální obsah zaznamenávající vlastní herní zkušenosti. Součástí záznamu herních situací je rovněž audiální komentář hrajícího letsplayera, který může být orientován na různorodá témata. Kromě herních situací je v let`s play videích mnohdy webkamerou zaznamenáno i chování letsplayera během hraní.

⁴⁰ Standardně je tento záznam z webkamery ve výrazně menším formátu a je umístěn v rohu samotného let`s play videa. Vzniká tím koláž dvou videí, která zachycuje rozdílné události. Hlavní část obrazu je věnována záznamu herních situací, v menší části je zachycena osoba letsplayera během hraní.

Sestříhané a zeditované let`s play video je následně publikováno na platformě YouTube, kde je volně přístupné pro potenciální diváky. V rámci diplomové práce bude let`s play video vnímáno jako paratext, protože jsou nedílně spjaty s herními tituly, ke kterým referují.

2.4. Eeaster egg(y)

Termínem easter egg je označován specifický herní prvek, který do herního kódu tajně vkládají vývojáři obvykle bez vědomí svého zaměstnavatele a herního vydavatele. Easter eggy mohou mít podobu tajných předmětů, speciálních zvukových efektů nebo pro běžného hráče skrytých prvků ve hře. Účelem easter eggu je snaha o pobavení nebo o předání osobního poselství vývojáře směrem k hráčům (Mäyrä, 2010). O dalším účelu easter eggů píše Gibbs, Mori, Arnold a Kohn (2012), kteří dodávají, že easter eggy mohou být rovněž specifickou formou památníku. Jako příklad uvádí, že po smrti spoluvůrců herního titulu Dungeons and Dragons bylo do hry Dungeon and Dragons Online vývojáři vložen easter egg, který měl uctít památku zemřelých.

Až několik stovek easter eggů identifikovali hráči v herním světě populárního titulu World of Warcraft. Jejich počet přitom nemusí být konečný, protože každý update nabízí vývojářům příležitost k vložení nových easter eggů. V případě hry World of Warcraft mají easter eggy většinou podobu aluzí a referencí na populární a herní kulturu (Gibbs, Mori, Arnold a Kohn, 2012).

Ačkoliv jsou easter eggy v herní komunitě velice populární a pro mnoho hráčů je důležitým prvkem her objevování a sdílení easter eggů s ostatními, zatím se této problematice nedostala adekvátní výzkumnická pozornost. Easter eggy nejsou doménou jen herních titulů, je možné je nalézt i v jiných produktech. Objevují se například ve filmech, knihách a různém softwaru (Gibbs, Mori, Arnold a Kohn, 2012).

Z výše uvedeného je patrné, že easter eggy jsou mnohdy vývojáři utajovány. Je to specifická součást herního titulu, která není běžně dostupná pro všechny hráče počítačových her. K nalezení easter eggu musí hráč obvykle vynaložit úsilí a získat ukryté indicie. V případě, že se hráči podaří easter egg nalézt, je to výjimečná událost, která přináší specifické herní prožitky a zároveň může ovlivnit i hráčovo postavení v rámci herní komunity, proto se domnívám, že existence easter eggů bude reflektována v let`s play produkci.

3. Metodika

V předchozí části textu byla vymezena teoretická východiska diplomové práce. Následující kapitola je věnována zevrubnému představení zvolené metodiky. Kvalitativní výzkum je ze své podstaty obvykle méně standardizovaný⁴¹ než výzkum kvantitativní, proto považuji za vhodné důkladné popsání metodiky, aby bylo možné v případě potřeby zopakovat zvolené postupy v budoucím výzkumu.

3.1. Výzkumný vzorek

Cílovou populací výzkumu jsou diváci let's play videí z řad hráčů počítačových her studujících Univerzitu Palackého v Olomouci. Velikost výzkumného vzorku nelze předem uměle určit, bude vycházet z dosažení teoretické saturace dat. Neboli, pro výzkum je zásadní získat dostatečné množství dat, která pomohou vysvětlit výzkumný problém.

Mělo by se pokračovat ve sběru dat, dokud se v získaných datech budou objevovat nové informace. Jedná se však o ideální příklad, kterého v některých případech není možné dosáhnout. Výzkumník je mnohdy omezen finančními možnostmi výzkumu a časovým tlakem. Celková saturace dat je však cíl, ke kterému by měl badatel směřovat (Sedláková, 2014, s. 102).

Měly by rovněž zaznít obecná omezení, která se vážou k záměrným výběrům. „Zjištění získaná na základě záměrných výběrů jsou vždy omezená. Pro všechny závěry z výzkumů užívajících záměrné výběry je proto potřeba přesně specifikovat, k jaké cílové populaci je lze vztahovat. Možnosti jejich zobecnění zpravidla nejsou velké. To ale není špatně, a pokud jste postupovali korektně, nemůže to být hodnoceno jako chyba (např. recenzentem), ani to nesnižuje vědecký přínos takových šetření.“ (Sedláková, 2014, s. 102-103)

3.1.1. Metoda sněhové koule

Pro výběr komunikačních partnerů byla zvolena metoda nabalování sněhové koule, která spočívá v tom, že výzkumník osloví jedince již zapojené do výzkumu, aby doporučili další vhodné osoby pro výzkum (Hendl, 2008, s. 152). V ideálním případě, by stačilo vyhledat jednu osobu, od které bych získal kontakty na další komunikační partnery. Sedláková (2014, s. 102), však upozorňuje, že praxe je odlišná od teorie. V reálných situacích se komunikační partneři

⁴¹ A z toho důvodu výzkumníky často modifikovaný.

často zdráhají poskytnout kontakt na další osoby, proto musí výzkumník tento postup obvykle doplnit o další způsob výběru komunikačních partnerů.

Jsem si navíc vědom, že kdybych v úvodu vybral pouze jednoho počátečního komunikačního partnera, výzkum by mohl probíhat na velice specifickém výzkumném vzorku, který se odlišuje od většinové populace. Proto v počátku zvolím tři komunikační partnery na základě účelového vzorkování, od kterých budu dál pokračovat metodou nabalování sněhové koule. Předpokládám, že tímto opatřením zajistím různorodější výběr, který bude věrněji reflektovat zkoumaný problém.

3.2. Polostrukturovaný rozhovor

Ke sběru dat bude využito polostrukturovaného rozhovoru, který dle Sedlákové (2014, s. 211) nejlépe vyhovuje potřebám většiny kvalitativních výzkumů. Hlavním benefitem je flexibilita při sběru dat. Výzkumník má možnost předběžné přípravy základní osnovy rozhovoru dle dostupných informací, zároveň může bezprostředně reagovat na průběh rozhovoru a připravené otázky dle potřeby modifikovat, vynechat, nebo vymyslet otázky nové. Dle Hendla (2008, s. 166-167) je důležité mít precizně připravený předpokládaný scénář rozhovoru, ve kterém bude zohledněno pořadí otázek. V počáteční fázi rozhovoru mohou být odpovědi ovlivněny případnou psychickou bariérou, která v průběhu konverzace zpravidla ustupuje.

Rozhovor bude zaznamenáván diktafonem a následně bude provedena transkripce audiálního záznamu do psané podoby, aby bylo možné podrobit získaná data zevrubné analýze. Některé významy mohou být posunuty neverbálními projevy, které diktafonem není možné zaznamenat. Výrazné odchylky neverbálních projevů u komunikačních partnerů budou zapsány mezi poznámky a následně budou zohledněny při analýze a interpretaci dat.

3.3. Zakotvená teorie

O vznik zakotvené teorie⁴² se v 60. letech 20. století zasloužili dva významní američtí sociologové: Barney Glaser a Anselm Strauss. Každý z autorů reprezentuje odlišnou tradici v americkém sociologickém výzkumu. Strauss byl ovlivněn chicagskou školou, kde působil. V univerzitním prostředí se setkával s pracemi opírajícími se o symbolický interakcionismus a pragmatismus. Zkušenosti měl rovněž s terénním výzkumem. Naproti tomu Glasera během

⁴² Mezinárodně uznávaným ekvivalentem je termín Grounded Theory.

studia na Columbia University ovlivnil Paul Lazarsfeld, který je považován za zlepšovatele kvantitativních metod. Výsledkem spolupráce mezi Straussem a Glaserem byl vznik zakotvené teorie (Strauss, Corbinová, 1999, s. 15-16), která měla kvalitativně zaměřeným výzkumníkům nabídnout dostatečně systematickou, rigorózní a flexibilní metodologii pro vědecké práce, aby závěry výzkumů nemohly být jednoduše odmítnuty (Hájek, 2014, s. 67). Strauss a Corbinová (1999, s. 17) zdůrazňují, že postupy zakotvené teorie jsou navrženy v souladu s požadavky na vědeckost. Pokud budou jednotlivé postupy pečlivě dodržovány, měla by vědecká práce splňovat požadavky na validitu, zobecnitelnost, reprodukovatelnost, přesnost, kritičnost, ověřitelnost a rovněž by v ní měl být soulad mezi teorií a pozorováním vnější reality. Jak uvádí Strauss a Corbinová (1999, s. 20), nepopíratelnou výhodou zakotvené teorie je fakt, že umožňuje výzkumníkovi formulovat teorie vycházející z empirického základu. A to všem badatelům bez ohledu na teoretické zaměření nebo disciplínu.

Pod termínem zakotvená teorie se neskrývá pouze určitá strategie výzkumu, ale rovněž způsob analýzy získaných dat (Hendl, 2008, s. 123). Hájek (2014, s. 67) dodává, že zakotvená teorie je současně označení pro metodu výzkumu i výsledek výzkumu. Podle Hendla (2008, s. 123-125) zakotvená teorie nabízí postupy pro provedení kvalitativní studie, která bude dostatečně flexibilní a zároveň systematická. Je to způsob, jak dosáhnout určité formalizace práce s informacemi. Výzkumníkovi by navíc postupy zakotvené teorie měly pomoci překonat předsudky a předpoklady, kterými by mohl být zatížen ve výzkumném procesu.

Metoda zakotvené teorie je vhodná ke zkoumání oblastí, které jsou prozatím nedostatečně teoreticky zpracované. Dále rovněž v případech, kdy určitý jev není dostatečně vysvětlený, nebo o něm máme nedostatek relevantních informací (Trampota, Vojtěchovská, 2010, s. 263-264).

Existuje hned několik pojetí zakotvené teorie. Hájek (2014, s. 68) uvádí, že došlo k rozdělení na dvě verze. Glaser zastává variantu zakotvené teorie, ve které by se měl výzkumník zcela vyvarovat předběžnému studiu dosavadních znalostí. V terénu by se měl věnovat sbírání všech dostupných dat, které by následně měly být podrobeny analýze s vědomím základních sociálních procesů. Naproti tomu druhou verzi zastává Strauss s Corbinovou, podle kterých by výzkumník měl mít určitou znalost prostředí a existující odborné literatury o tématu už před vstupem do terénu a následnou analýzou dat. Sedláková (2014, s. 402) píše o tom, že modifikací zakotvené teorie vzniklo na konci 20. století více, proto někteří autoři hovoří o erozi zakotvené teorie. V českém kontextu je nejznámější chápání zakotvené teorie, tak jak ho definovali Strauss s Corbinovou v publikaci, která byla do češtiny

přeložena v roce 1999. Pro účely mé diplomové práce se mi toto pojetí zdá nejvhodnější, proto z tohoto chápání budu vycházet v dalších částech textu.

Abych lépe přiblížil základní tezi zakotvené teorie, využiji slova autorů. „*Nezačínáme teorií, kterou bychom následně ověřovali. Spíše začínáme zkoumanou oblastí a necháváme, ať se vynoří to, co je v této oblasti významné.*“ (Strauss, Corbinová 1999, s. 14) Jak uvádí Sedláková (2014, s. 402-403), zakotvená teorie začíná kladením otázek, systematickým sběrem dat, analýzou získaných dat, dalším sběrem a opětovnou analýzou. Jsou to postupy, které se neustále opakují⁴³ až do úplné saturace dat, což v praxi znamená, že je nutné ve sběru (a analýze) dat pokračovat, dokud do výzkumu přináší nové informace a proměnné, které jsou relevantní pro výzkum. Ve výzkumu, který je veden v duchu zakotvené teorie, se jednotlivé fáze výzkumu vzájemně prolínají, proto je žádoucí, aby výzkumník prováděl analýzu získaných dat simultánně s interpretací, a dokonce i se sběrem dat a případným kladením si výzkumných otázek.

V průběhu výzkumu podle zakotvené teorie postupuje badatel převážně induktivně⁴⁴, ale občas musí postupovat také deduktivně. Zejména v ten okamžik, kdy porovnává doplňující data s prozatímními tezemi, které formuloval z dřívějších informací (Sedláková, 2014, s. 402-403).

Během shromažďování a analyzování dat si výzkumník zlepšuje schopnost, kterou Strauss a Corbinová (1999, s. 27-31) označují jako teoretickou citlivost. Je to schopnost badatele rozpoznat, co je v údajích důležitého pro výzkum, a co je naopak nepodstatné. Teoretická citlivost je určitá schopnost vhledu, která napomáhá výzkumníkovi v porozumění zkoumaného problému. Dostatečná teoretická citlivost je základním předpokladem pro vytvoření zakotvené teorie, která by byla dostatečně pojmově hutná a správně integrovaná. Mezi další zdroje teoretické citlivosti může patřit odborná literatura a profesní i osobní zkušenosti. Jak však upozorňuje Sedláková (2014, s. 403), širší znalosti tématu, které výzkumník získal studiem dosavadních poznatků o daném tématu, by neměly omezovat badatelovu kreativitu při interpretaci získaných dat. Použití již známých výkladových schémat by mohlo vést k výsledku, kdy by výzkumník ve zkoumaných datech objevoval pouze to, co

⁴³ Neustálé porovnávání dat mezi sebou, kdy se hledají rozdíly a pravidelnosti, vedlo k tomu, že se metoda zakotvené teorie občas rovněž nazývá metodou nepřetržitého porovnávání (Trampota, Vojtěchovská, 2010, s. 266).

⁴⁴ A právě tím byla zakotvená teorie v době vzniku přelomová, protože v soudobých sociologických a mediálněvědních výzkumech vedly deduktivní postupy (Sedláková, 2014, s. 402).

by najít chtěl. A to přímo odporuje myšlenke zakotvené teorie. Badatel by si měl udržet otevřenost vůči novým nápadům.

3.3.1. Kódování

Strauss s Corbinovou (1999, s. 40) pracují se třemi typy kódování: otevřeným, axiálním a selektivním. Rozdělení kódování na jednotlivé typy je nutné brát s rezervou, je totiž uměle vytvořené. Sice může docházet k postupnému stupňování kódování, kdy se začíná u otevřeného kódování, následuje axiální, a nakonec je celý proces uzavřen kódováním selektivním. V praxi však výzkumník mezi jednotlivými typy, často spontánně, přechází. Podtrhuje to dynamický a cyklický postup, který je pro zakotvenou teorii charakteristický.

Záměrem diplomové práce není utvoření celé nové teorie. Cílem je vytvoření typologie diváků let's play videí hrajících počítačové hry z řad studentů Univerzity Palackého v Olomouci, proto ve výzkumu použijí pouze dva typy kódování, a to otevřené a axiální. Podrobněji jsou popsány v následujícím textu.

Při otevřeném kódování se výzkumník poprvé hlouběji seznamuje s daty, rozpoznává hlavní charakteristiky zkoumaných jevů a problémů, a následně je konceptualizuje. Jedná se vlastně o prvotní hrubé roztřídění získaných dat (Trampota, Vojtěchovská, 2010, s. 266-267). Analyzovat je možné po slovech, řádcích, odstavcích, ale i celých textech. Podrobné analyzování po slovech a řádcích se hodí zejména v počátku výzkumu, kdy jsou utvářeny první pojmy a kategorie. Důkladná analýza výzkumníkovi ulehčí také další práci v terénu, protože bude vědět, na co se má při sběru dat zaměřit (Strauss, Corbinová, 1999, s. 51). Skutečnosti, které vykazují podobnou charakteristiku se zařazují pod stejné pojmy. K jejich označení může výzkumník použít totožná slova, která využili komunikační partneři. V takovém případě se jedná o takzvané „in vivo“ kódy. Je však možné použít i vhodná podstatná jména⁴⁵, která reflektují daný jev (Trampota, Vojtěchovská, 2010, s. 266-267). Nezkoušeným výzkumníkům se stává, že v první fázi zaznamenají až stovky pojmů. V takovém případě je vhodné celý proces zopakovat a podobné pojmy sloučit s podobnými. V dalším kroku výzkumník navrhne provizorní vztahy mezi pojmy, které se v současnou chvíli jeví jako potenciálně platné. Výzkumník tak seskupuje pojmy kolem určitého jevu, ke kterému se váží, a tím vytváří prvotní

⁴⁵ Pro pojmenování je možné využít i existujících termínů, které se vyskytují v odborné literatuře. Výzkumník však musí pevně dodržovat přesný význam, který je nutné také patřičně popsat. Tento způsob pojmenování může mít negativní dopad na probíhající výzkum (Strauss, Corbinová, 1999, s. 48).

kategorie a subkategorie. Nově vzniklé kategorie je nutné pojmenovat už abstraktněji než pojmy, které jsou v kategorii zastoupené (Strauss, Corbinová, 1999, s. 45).

Dále je v otevřeném kódování nutné rozvíjet vlastnosti a dimenze jednotlivých kategorií. „(...) vlastnosti jsou charakteristiky nebo znaky kategorie a že dimenze reprezentují umístění vlastností na nějaké škále.“ (Strauss, Corbinová, 1999, s. 48)

„Cílem axiálního kódování je složit kategorie tak, aby vytvořily strukturu odborného vysvětlení jevu.“ (Hájek, 2014, s. 71) Je to do značné míry syntetická aktivita, během které se výzkumník snaží podrobněji popsat jednotlivé kategorie a subkategorie, a následně nalézt vzájemné vztahy mezi nimi (Trampota, Vojtěchovská, 2010, s. 267). Sedláková (2014, s. 421) dodává, že by si měl výzkumník v této fázi výzkumu všimnout nejen pravidelností a podobností, ale také výjimek a nesrovnalostí. Jako pomůcku pro snazší hledání vztahů mezi kategoriemi (a subkategoriemi) v rámci zakotvené teorie navrhl Strauss s Corbinovou paradigmatický model⁴⁶, díky kterému může badatel o údajích systematicky přemýšlet a vzájemně je mezi sebou vztahovat složitými způsoby. Paradigmatický model má výzkumníkovi posloužit jako obecný model pro axiální kódování, ale neměl by analýzu zbytečně sešňerovat. Paradigmatický model ani není povinným stádiem výzkumu (Hájek, 2014, s. 71-73).

Během kódování je nutné opakovaně prověřovat platnost vztahů v datech a testovat induktivně formulované teze na novém souboru dat (Sedláková, 2014, s. 422).

Na závěr této kapitoly je vhodné zmínit, že Hájek (2014, s. 75) považuje obtížnost kódování v zakotvené teorii za nevýhodu, která může, zejména nezkušeným badatelům, dělat značné problémy. Poukazuje na fakt, že u výzkumníků bez větších zkušeností dochází velice často ke dvěma problémům. Buď jsou zjištění banální, nebo naopak sofistikované, ale v takovém případě jsou mnohdy spekulativního rázu. Sice mohou být významově adekvátní, ale velice těžko prokazatelné. K relevantnímu kódování je nutná zkušenost a hermeneutické nadání. Jiní autoři jsou optimističtější. „Ačkoliv obvykle začátečník nemůže očekávat, že udělá nějaké „velké“ objevy, pokud bude tvrdě pracovat a bude mít dostatek vytrvalosti, je schopen vytvořit něco, co bude přispěvkem jeho oboru.“ (Strauss, Corbinová 1999, s. 39)

⁴⁶ V anglickém originále paradigm model (Hájek, 2014, s. 71).

3.3.2. Poznámkování

Jak uvádí Strauss s Corbinovou (1999, s. 147), poznámky a první diagramy jsou publikovány pouze zřídka, ale jsou nedílnou součástí výzkumu. Badatelé napomáhají k orientaci v datech a mohou pomoci získat analytický odstup. Hendl (2008, s. 256) zdůrazňuje důležitost poznámek takto: „*Umění psaní poznámek je nedílnou částí zakotvené teorie.*“ Hendl (2008, s. 256) dodává, že poznámky mohou mít více podob. Nejedná se pouze o psaný text, mohou mít také formu diagramů, tabulek, nebo grafů. Výzkumník by měl s psaním poznámek začít hned při sběru dat a pokračovat až do dokončení výzkumné zprávy. Podle Strausse s Corbinovou (1999, s. 147) není ani časová tíseň badatele legitimním důvodem pro nevytváření poznámek.

Strauss s Corbinovou (1999, s. 167) uvádí, že adekvátně vedené poznámky badatelé významně pomohou při psaní výzkumné zprávy a prezentaci výzkumu. Strauss s Corbinovou (1999, s. 148-149) dodávají, že důležitost poznámek se projevuje už při samotné tvorbě záznamů. Výzkumníkovi umožní pracovat s myšlenkami pomocí volných asociací. V průběhu formulování poznámek může autor rovněž zaznamenat slabá místa, která zatím nejsou dostatečně propracovaná a vyžadují výzkumníkovu pozornost.

„V průběhu výzkumu se poznámky stále vyvíjejí. Má docházet k jejich integraci v rámci určitých okruhů. Podle toho, jak výzkumník soustřeďuje svůj pohled na různá témata, se poznámky rozčleňují do poznámkových řad.“ (Hendl, 2008, s. 257) Strauss s Corbinovou (1999, s. 147-149) doplňují, že z počátku mohou poznámky působit těžkopádně a triviálně, ale v průběhu výzkumu poznámky postupně získávají stále větší pojmovou hutnost, jasnost a přesnost. Nově vznikající poznámky v pozdější fázi výzkumu mohou popřít, doplnit, podložit a rozšířit poznámky předcházející. Aby bylo možné s poznámkami efektivně pracovat ve všech fázích výzkumu, je nutné je mít systematicky a časově uspořádané. Poznámky by měly zahrnovat identifikační údaje, podle kterých bude možné opětovně vyhledávání a ověřování údajů. V mém případě budu u poznámek uvádět datum zhotovení poznámky, odkaz na dokumenty, podle kterých záznam vytvořím a datum, kdy jsem data shromáždil.

Přes veškeré doporučení pro psaní poznámek Strauss s Corbinovou (1999, s. 151) upozorňují, že rigidní dodržování formy a správnosti není na místě. Výzkumník by měl postupovat systematicky a jeho poznámky by měly mít určitou formu a systematickост, ale toto snažení by nemělo omezovat přirozenou tvořivost a proud nových myšlenek.

3.4. Etika výzkumu

Během kvalitativního výzkumu je nutné dodržovat základní pravidla etiky. Výzkumník musí pracovat se získanými informacemi pouze takovým způsobem, na kterém se předem domluvil s komunikačním partnerem. Badatel je zároveň povinen získané informace adekvátně zabezpečit, aby nemohly být žádným způsobem zneužity (Sedláková, 2014, s. 174).

Podle dosavadních poznatků nepředpokládám, že bych musel v průběhu výzkumu řešit nestandardní etické problémy, proto na tomto místě uvedu pouze nejzákladnější etická pravidla. V případě, že bych se dostal do neočekávané situace, poradil bych se s odborným vedoucím práce a učinil odpovídající opatření.

Základním právem účastníků výzkumu je svoboda odmítnutí. A to v jakékoliv fázi výzkumu. O této možnosti musí výzkumník svého komunikačního partnera předem informovat. Před sběrem dat, by měl také výzkumník komunikačního partnera důkladně obeznámit o průběhu a okolnostech výzkumu. Od osoby účastnící se výzkumu je badatel povinen získat poučený (informovaný) souhlas, který může mít podobu buď aktivního, nebo pasivního souhlasu. Aktivní souhlas znamená, že účastník musí podepsat patřičný dokument a tím potvrdit účast na výzkumu. V případě pasivního souhlasu osoba účastnící se výzkumu podepisuje formulář pouze v případě, že se výzkumu už dále účastnit nechce (Hendl, 2008, s. 153-154). Pro účely své diplomové práce jsem se rozhodl pro pasivní formu souhlasu komunikačního partnera. Podle mého úsudku je pasivní souhlas pro kvalitativním výzkum, který chci provést, vhodnější.

Povaha výzkumu mi nedovolí, aby identita účastníků výzkumu zůstala pro mou osobu skryta, proto musím usilovat o zajištění maximální anonymity pro své komunikační partnery. Aby komunikační partneři ve výzkumu nevystupovali pod vlastními jmény, doporučuje Hendl (2008, s. 153-155) zvolit přezdívku, pod kterou budou prezentováni. Obdobným způsobem budou v případě potřeby anonymizovány i další osobní údaje, aby nedošlo k narušení soukromí.

Základním předpokladem by mělo být, aby výzkum neohrozil tělesné nebo psychické zdraví zkoumaných jedinců (Hendl, 2008, s. 155).

4. Analytická část

Následující stránky budou patřit stěžejní části diplomové práce. Postupně v nich budou představeny jednotlivé typy, které byly identifikovány v získaných datech. Sběr dat byl uskutečněn v několika fázích během měsíce března roku 2018. Výzkumný vzorek čítal dohromady 15 komunikačních partnerů⁴⁷ ve věku od 20 do 25 let. Zastoupení komunikačních partnerů z hlediska genderu je téměř vyvážené. Polostrukturovaný rozhovor byl veden se sedmi muži a osmi ženami. Prostřednictvím polostrukturovaných rozhovorů bylo dohromady získáno více než 355 minut audiozáznamu. Transkripce do písemné podoby bylo získáno přes 140 normostran textu, který byl následně analyzován pomocí metody zakotvené teorie.

V získaných datech byly analýzou objeveny čtyři typy diváků let`s play videí z řad hráčů počítačových her studujících Univerzitu Palackého v Olomouci, do kterých bylo zařazeno celkem 12 komunikačních partnerů. Nezařazení komunikační partneři poukazují na fakt, že nedošlo k úplné saturaci dat. Je velice pravděpodobné, že v populaci existuje větší množství typů, než kolik jich bylo nalezeno v diplomové práci. Výzkum je limitován finančními a časovými možnostmi výzkumníka, ale také rozsahem určeným pro diplomovou práci. Výsledky výzkumu mají pouze pravděpodobnostní charakter a s tímto vědomím je k nim nutné přistupovat. Studie plní roli sondy do, zejména v Českém prostředí, zatím málo probádané oblasti a přináší mnoho poznatků, které by bylo vhodné ověřit a rozvinout dalšími výzkumy.

4.1. Vytríbený znalec

Pro typ vytríbeného znalce je příznačný nedostatek času. Sice ho v některých případech také limituje nedostatečně výkonný hardware, podobně jako neukojeného komunitního experta a introvertního kompenzátora, ale hlavním rysem je omezené množství času, které může, nebo přesněji, chce věnovat let`s play videím a počítačovým hrám. Z toho plyne také orientace na maximalizaci vlastního zážitku. Prostřednictvím let`s play videí monitoruje situaci na herním trhu, aby si udržoval povědomí o oblasti počítačových her. Let`s play videa mu také pomáhají

⁴⁷ Jedna komunikační partnerka byla nakonec v průběhu sbírání dat z výzkumného vzorku vyřazena, protože bylo zjištěno, že nesleduje let`s play videa, ale herní streamy, které nejsou pro účely výzkumu relevantní. Komunikační partnerka se dostavila k polostrukturovanému rozhovoru, i když byla předem obeznámena s požadavky na komunikační partnery. Skutečnost byla odhalena až v průběhu rozhovoru, proto se jeví jako nejlepší východisko v rozhovoru pokračovat. Následná analýza odhalila, že Klaudie zná základní charakteristiku herního streamu a je schopná odlišit ho od let`s play videa, ale sama rozdělení audiovizuálních obsahů zaměřujících se na herní tituly nepřikládá patřičnou relevanci. Zjištění bylo přínosné pro diplomovou práci, protože poukázalo na fakt, že diváky nemusí být jednotlivé audiovizuální obsahy striktně rozlišovány. V průběhu dalšího sběru dat byl zvýšen důraz na konkretizaci požadavků a do polostrukturovaných rozhovorů byly v některých případech zařazeny doplňující otázky, které napomohly ke správné interpretaci odpovědí.

si hru více užít, protože se prostřednictvím těchto videí dozvídá informace o nových herních updatech a o skrytých možnostech hry. U let`s play videí oceňuje propracovanost a velké množství informací zhuštěných do krátkého časového úseku. Vytříbený znalec má i jiné zdroje informací o hrách. Nepatří mezi ně však herní streamy⁴⁸, jako tomu je u typu neukojeného komunitního experta, protože mu nevyhovuje časová závislost vysílání. Komunikační partneři spadající do typu vytříbeného znalce mají velice dobré znalosti o hrách, ale komunitu okolo let`s play videí vnímají spíše negativně. A ani se aktivně nezapojují do žádné komunity.

Tento typ byl v rámci výzkumu zastoupen nejhojněji. Po důkladné analýze do něho bylo zařazeno celkem pět komunikačních partnerů: 22letý Mojmir, 21letý Tibor, 21letý Oskar, 22letý Jiří a 22letý Luboš. Někteří vykazují v určitých oblastech i charakteristiky ostatních typů, většinou ale všichni spadají právě pod typ vytříbeného znalce.

K prvnímu kontaktu vytříbeného znalce s let`s play videi došlo v zásadě ze dvou ústředních důvodů. Prvním z nich byl zájem o rozšíření dosavadního vědění o hře, aby došlo ke zlepšení hrátelnosti daného herního titulu. „*Jo, bylo to, když jsem hrál, někdy v roce 2011, když jsem hrál celosvětově známou hru Minecraft, tak ta hra je specifická tím, že má spoustu možností, ale člověk si na ně musí přijít sám. A proto byly ty let`s playe právě super v tom, že tak vlastně nějak učily, jak tu hru hrát. Byly tam různé návody, jak dělat různé farmy na zvířata, na nepřátele a takhle, takže skrze tuhle tu hru.*“ (Oskar) Ke zlepšení hrátelnosti může vést také rada vložená do let`s play videa, díky které hráč snáze zvládne složitou herní situaci. Druhým klíčovým důvodem, proč vytříbený znalec začal sledovat let`s play videa, byla snaha o minimalizaci rizika spojeného s nákupem herního titulu. „*Jo, ty jo, jak mi bylo nějak 14-15, tak jsem si chtěl něco koupit, nějakou hru a nevěděl jsem, jestli za to chci vyházet prachy, takže jsem si našel videa, dostal jsem se takhle k nějakému let`s playi a začal jsem vlastně, a tím pokračuju dodnes, že než si něco koupím, tak se podívám na let`s play, abych si vybral a zjistil, co to je. Abych si nekupoval zajíce v pytli.*“ (Tibor)

V současnosti primární důvody pro sledování let`s play videí u vytříbeného znalce přetrvávají, i když je z dat patrné, že v průběhu let zrevidoval své priority, a proto klade větší důraz na informační naplněnost a na vystupování letsplayera. „*Když jsem byl ten puberták 14-15letý, nebo 16, tak jsem chtěl, aby to byli frajeři, takže jsem právě koukal na ty sprostáky ve*

⁴⁸ A když ano, tak jen ve velmi omezené míře. „*I streamy, občas i stream. Třeba jednou za měsíc to zhruba vychází.*“ (Luboš)

stylu FattyPilow a tak. Kde se mi líbilo, jak jsou jenom sprostí, nadávají a dělají ze sebe to. Ted' už jako v dospělosti e-e. Mám radši, když jsou slušní a prostě jsou dospělí, nemají potřebu vulgární mluvy, nebo nějakého takového expresivního chování.“ Podle získaných dat by však neměla být let`s play videa úplně nudná, proto by měla obsahovat i určité zábavní prvky, i když to není pro vytříbeného znalce hlavní důvod, proč by let`s play videa sledoval. Mnohem důležitější je propracovanost videí z hlediska informační nasycenosti a kvalitního technického zpracování. *„Měl by být hlavně, neměl by být jako natahovány. Měl by být zajímavý s tím svým obsahem. A jako zhuštěný do toho, aby tam nebyla moc hluchá místa. Třeba dříve jsem sledoval i videa, kde člověk jenom si řekl, tak ted'ka si budu půl hodiny jen natáčet a začal stavět někde nějaký most. Ale dnes už mi to přijde jako nudné (...).“* (Oskar) Výše uvedené je možné shrnout právě pod kategorii s názvem propracovanost. *„Mám rád, když je to prostě udělané tak, že to není nějaký floutek, který si prostě řekl, tak si nahraju let`s play ve svých 13, pustil to, ani to nesestříhal, nic. A dal to ven. Já mám rád, když člověk natočil vlastně, to, jak hraje, a potom nad tím strávil ten čas, aby to sestříhal, přidal i nějaký ten efekt, prostě pohrál si s tím, že jo. A já si myslím, že kdokoliv, kdo studuje média, nebo ho tohle zajímá, tak právě tohle to je pro něj důležitý docela.“* (Tibor)

Důležitý je pro vytříbeného znalce rovněž způsob komunikace letsplayera s diváky. *„(...) když tam sedíš a bleblalbe, mluvíš si pod vousy, nebo jako to, tak je to takové nudné. Takže jako umět vlastně komunikovat, i když tam třeba sedí čtyři hodiny sám za tím mikrofonem, tak jako to. Ale nevím asi jinak, co je pro mě hlavní. Ať je ten člověk v pohodě, na nic si nehraje a nějak to tak jako hraje se svým vlastním čistým svědomím a vědomím, no.“* (Luboš) Dalším faktorem je, aby byl letsplayer dostatečně erudovaný, aby dokázal prostřednictvím let`s play videa předat přínosné informace svým divákům. Vytříbený znalec pozitivně vnímá, když má letsplayer předem připravený komentář, který by měl být stručný, výstižný, informačně nasycený a částečně také vtipný. Let`s play videa, která považuje vytříbený znalec za dobrá, by měla být bez zbytečných vulgarismů a expresivních projevů.

V případě typu vytříbeného znalce se ukázala jako klíčová kategorie tříbení vlastního vkusu. Příslušníci typu průběžně revidují osobní priority a snaží se o omezení aktivit, které jim v současné době připadají zbytečné. Jedná se právě o sledování let`s play videí a hraní počítačových her. Spouštěčem toho to procesu byl v případě Oskara, mimo jiné, rozhovor s kamarádem na toto téma. *„Prostě je to v porovnání s jinými aktivitami ztráta času, protože to dokáže žrát dost času, pokud to není kontrolované. (...) Já to tak cítím. A pak samozřejmě doma rodiče mi to říkali. Ted' už s nima teda nebydlím, takže už mám volnost, ale hlavně ti rodiče. A*

když jsem se třeba bavil s někým, s kamarádem, tak jsme se jako tak utvrdili v tom, že bychom to třeba měli trochu omezit, protože u toho zvládneme sedět hodiny. Takže s kamarádama jsem se bavil, rodiče mi to říkali. A sám jsem si na to tak nějak přišel.“ V případě Jiřího vedl proces vlastního sebeuvědomění, jako i ostatní příslušníky tohoto typu, k záměrnému omezení sledovaného video obsahu. Došlo k procesu tříbení preferencí, který je pro tento typ charakteristický. A následně příslušníci typu pokračují ve sledování let`s play videí, které po zrevidování svých potřeb vyhovují osobním potřebám. *„No, jelikož jsem jich už hodně sledovat přestal. A bylo to skrz to, že už mě to nějak přestalo vnitřně bavit, no. A nevím, jestli to je tím, že jak stárnu, tak jako celkově vím, že to žere moc času, ale už jsem jich hodně sledovat přestal, protože už mi asi neměli, co dát. Myslím si, že jsem od nich prostě sledoval už hodně videí, pak už se stali třeba slavnější a začali vydávat nějaké právě ty videa z osobního života, kdy si kupují byty, jo, a takové věci. A to už mě moc nezajímá. To už prostě беру, že je to jejich život, že si to vybudovali, a pak, že vydávají nějaké věci, že prostě létají tam letadlami, že si teďka koupili nový byt, že se stěhují, to už si myslím, že už je jejich věc, a to už právě mě jako spíš už odrazuje, že se víc zaměřuju na to sledování těch nových her.“* (Jiří) Tendence směrem k tříbení vkusu znamenají u vytříbeného znalce změnu preferencí u konkrétního video obsahu a v jejím důsledku také k omezení počtu sledovaných letsplayerů, nebo k jejich nahrazení jinými, kteří dokáží nabídnout atraktivnější video obsah. *„Jako některé jsem přestal, protože třeba skončili, nebo změnili nějak ten content toho hraní a začali si tam třeba zvat nepravé hosty, co mi třeba nebyli sympatičtí, nebo tak. Ale tak prostě vystřídal jsem toho a našel jsem si druhého, který mně třeba dřív neseděl, ale teďka si udělal třeba zas jinací intro, koupil lepší vybavení, zvuk zní líp, kvalitnější, no.“* (Luboš)

Proces tříbení vkusu se projevuje i při výběru herních titulů a při samotném hraní, kde je opět zřetelné, že vytříbený znalec omezuje intenzitu hraní a sledování let`s play videí, ale klade zvýšený důraz na kvalitu. *„Je to dané tím, že momentálně už nemám na hry čas. A ani se mi do toho nechce tolik času dávat. Třeba hlavně u nějakých tří áčkových titulů, které jsou ještě k tomu RPGčka, kde jako člověk může jednoduše utopit stovky hodin, tak nechce se mi do toho jako sám dávat ten čas, takže si jako občas pustím nějaké video ze hry, kterou momentálně třeba ani nerozjedu, protože mám v Olomouci akorát nořas na školní práci. Takže se spíš chci podívat, jak ta hra vypadá a říkám si, hm, je to fajn, ale stejně na to nemám čas, takže takhle.“* (Oskar) Podobně svou situaci reflektuje i Jiří: *„Dříve aktivní, dříve fakt jako jsem fakt strávil, co jsem přišel třeba ze školy a odpoledne jsem hrál až do večera, pak jsem šel spát, šel jsem do školy a zas tak furt na novo, že jsem prostě fakt odpoledne trávil až do večera u počítače, že*

jsem si chodil jenom na záchod, na jídlo, jo, pití a tak, ale s přibývajícím věkem to hodně upadlo a zahraju si fakt už jenom občas. Takže teďka bych fakt už jako neřekl aktivní, spíš občasný hráč.“ A stejný trend je možné zaznamenat i u Mojmirá: „Jako nehraju taky úplně všechno, hraju takové ty lepší věci (...)“ Mojmir také sleduje let`s play videa, aby si doplnil znalost o dílech z herních sérií, které nehrál a nechce se k nim vracet, protože to vnímá jako zbytečnou ztrátu času. Má však potřebu znát celý narativ herní série, a proto si doplňuje znalost prostřednictvím let`s play videí, ze kterých získá potřebné informace rychleji. Dalším důvodem pro sledování let`s play videí je seznámení se s herním titulem před samotnou koupí. Díky tomu vytříbený znalec může odfiltrvat nekvalitní počítačové hry a zaměřit se pouze na herní tituly, které by měly splňovat jeho očekávání. „*Už úplně první poznatek je, jestli si tu hru vůbec koupím, nebo ne. Jo, co jsem si nějak začal vydělávat a mám nějaký peníze, tak si snažím hry spíš kupovat, než to stahovat a tak dále.*“ (Tibor)

Let`s play videa navíc napomáhají vytříbenému znalci rovněž v celkové orientaci na herním trhu, dokáže ocenit i kvalitní hry z ostatních žánrů, které on osobně nehraje. Dále přináší nové pohledy na herní scénu, které vytříbeného znalce podporují v procesu tříbení a přemýšlení o herní scéně. „*Jo, momentálně mě hodně baví VideoGameDonkey, který má takový svérázný styl. On je velmi kritický vůči hrám. A má hodně rád staré pecky od Nintendo. A vlastně poukazuje na to, na ty problémy, které ten aktuální video herní průmysl má. Že se tvoří spousta her, které, jako spousta obsahů, ovšem je tam jenom daný prostě, aby se prodloužila herní doba. Místo, aby to bylo jenom kratší a bylo to jenom ryze zábavné. (...) tak třeba natočil video, na které se třeba často dívám zpětně znovu, které se týká třeba obtížnosti ve video hrách. O tom prostě, jak třeba série Assasins Creed je nudná kvůli tomuhle. A já, protože jsem dříve býval velký fanoušek téhle série, tak i tak musím říct, jo, má pravdu. Protože tam je spousta obsahu, který tam vůbec být nemusí a vlastně není to zábavné, člověk jen musí dělat pořád dokola to samé. Takže asi nejvíc mě baví, pokud si to video dokážu pustit víckrát tím, že když si ho pustím víckrát, tak si to vlastně zopakuju a najdu v něm něco nového.*“ (Oskar)

Celkem čtyři z pěti komunikačních partnerů spadajících do typu vytříbeného znalce aktivně vyhledávají informace o herním prostředí i v jiných informačních zdrojích. Jedná se převážně o internetové magazíny, herní pořady na platformě YouTube a herní pořady vysílané na televizních stanicích. „*Recenze, člověk sleduje Bonus web, Games tiscalli, taky myslím ještě občas fungujou, i zahraniční nějaký prostě server si občas najdu, že jo. A potom tady přímo máš i redakce jako je IGN.com, která se o to přímo zajímá, takže i ty herní redakce docela dost. Potom i český Re-play, že jo. Dřív to byl Game Page, to je taky fajn. Já tomu říkám jako týdenní*

zprávičky o hrách, jo. A to se mi líbí. Dozvíš se tam všechno, co potřebuješ, co tě čeká, co se stalo. Seš v obraze.“ (Tibor) Pro vytříbeného znalce je prioritní, aby se nemusel přizpůsobovat „časovému diktátu“ informačního zdroje. Je pro něho důležitá časová svoboda. Z výše uvedeného je zřetelné, že žánr let`s play videí není výhradním zdrojem informací o herním prostředí. Pro vytříbeného znalce se jedná pouze o partikulární zdroj informací, který mu napomáhá v orientaci v herním prostředí a zprostředkovává přímou uživatelskou zkušenost s herním titulem. Podobně jako u sledování let`s play videí se i při zjišťování informací z jiných zdrojů objevuje tendence tříbení sledovaného obsahu, protože se jedná o činnost vedoucí k nežádoucí míře prokrastinace. „(...) mám na Facebooku video herní magazín, už jsem to trošku promazal, ale pořád tam mám, ale spíš už jen ty české jako Indian a Re-play. A u těch zahraničních jsem to promazal, protože jsem na to vždycky kliknul, a pak jsem se proklikal k další spoustě informací a proseděl jsem u toho strašnou spoustu času. Takže spíš už teď u těch českých si na těch magazínech, jsou nějaké zhuštěné informace, a pak ta videa, jinak nic, no.“ (Oskar)

Let`s play videa mohou vytříbenému znalci rovněž významně zvýšit hratelnost herních titulů, protože jsou vysoce nasycené informacemi. Vytříbený znalec skrze let`s play videa získává první informace o nových herních updatech, protože je to mnohem rychlejší způsob, než získávání informací prostřednictvím osobní zkušenosti s herním titulem. Čas investovaný do hraní počítačových her je omezený, takže vytříbený znalec nedokáže plně vnímat všechny změny a kvůli tomu je v nevýhodě vůči ostatním hráčům, kteří do hraní investují více času. Let`s play video v takovém případě funguje jako herní průvodce, který ve zkratce ukáže nové herní trendy a poslouží vytříbenému znalci k rychlejšímu zisku herního kapitálu, díky kterému dosáhne kvalitnějšího požitku ze hry, aniž by musel do hry investovat neúměrně více času. „(...) o víkendu ještě umím hrát LoLko, a protože vlastně nemám moc pravidelně čas hrát, tak nemůžu pořádně sledovat tu hru, ani zkusit metu, tak si umím občas něco třeba vyhledávat takové něco, co aktuálně je dobrý, nebo nějaké věci, které si nestihnu vyzkoušet, tak se podívám prvně, jestli to funguje, jestli to má vůbec cenu hrát nebo ne. Takže, takže se více méně se dá říct, že ještě umím sledovat LoLko, abych si jako by usnadnil vůbec to, co mám hrát s aktuálním metě jako.“ (Mojmír)

Hratelnost herních titulů ovlivňují let`s play videa i jiným způsobem. Nabízí dodatečné informace o počítačových hrách, které dovolují využití skrytých možností her. Všichni komunikační partneři spadající do typu vytříbeného hráče se shodují, že tento druh informací pravidelně využívají. Zajímají se o bugy, gliche, herní modifikace, easter eggy i o zajímavá

herní místa, která neobjevili během vlastního hraní počítačového titulu. Ze získaných dat je zřejmé, že let`s play video může u vytříbeného znalce zlepšit hratelnost u obtížných her, protože nabídne řešení nesnadných herních situací.

Jak by mělo být zřetelné z výše uvedeného, hlavním důvodem pro sledování let`s play videí není nedostatečně výkonný hardware. Přestože typ vytříbeného znalce v některých případech také nedisponuje dostatečně výkonným hardwarem, aby mohl hrát nejnovější hry, vnímá to tak, že osobní zkušenost s hraním her se nedá nahradit a raději zvolí jiný herní titul, který není tolik hardwarově náročný. „*Tak jasně, jasně, tak, když si to nemůžeš zahrát, tak si najdeš něco, co si zahrát můžeš a vytvoříš si k tomu to své pouto, no.*“ (Luboš) Vytříbený znalec let`s play videa a další herní paratexty využívá primárně pro zjištění informací o hrách, aby mohl efektivně využít čas, který chce danému titulu věnovat. Efektivní využití času a maximalizaci vlastního hráčského uspokojení podporuje vytříbený znalec i používáním specifických vstupních periférií, které běžní hráči nepoužívají. Oskar dokonce přinesl s sebou na schůzku, kde byl proveden polostrukturovaný rozhovor, retro ovladač připomínající staré ovladače od televizních her. Po skončení rozhovoru o ovladači ještě krátce hovořil a představoval jeho funkce.

Vytříbený znalec preferuje sledování let`s play videí od ověřených letsplayerů. Pravidelně jich sleduje méně než pět. Pouze Oskar je výjimkou, protože uvedl, že pravidelně sleduje asi dvacet letsplayerů. Odchylka od normálu může být způsobena odlišným chápáním slova pravidelně. Podle dostupných dat totiž nevěnuje sledování více času než ostatní komunikační partneři. V otázce vyhledávání let`s play videí je vhodné zmínit, že Tibor, Oskar a Luboš mají u oblíbených letsplayerů aktivovanou funkci odběr⁴⁹, která jim hlídá nově přidávaný obsah. Aktivně ji ale využívá pouze Tibor a Luboš. Celkový přístup k výběru a sledování let`s play videí vytříbeným znalcem reflektuje Mojmír: „*Dozvídám se o tom prostě tak, že když mám čas, nemám co dělat, tak prostě jako v hlavě projedu ta jména, která sleduju a podívám se na jejich kanály individuálně, protože jako ty odběry, tam jako není to tak, že bych to chtěl vidět hned, radši si najdu čas a najdu si to sám, než aby mi to vyskakovalo na mobilu a já se na to díval, to ne.*“

Vytříbený znalec sleduje české, ale i zahraniční let`s play videa. Jediný Mojmír sleduje let`s play videa od zahraničních tvůrců pouze v omezeném rozsahu, protože ho limituje

⁴⁹ V případě, že si uživatel platformy YouTube nastaví odběr na konkrétního kanál, dostane upozornění, když je publikované nové video.

nedostatečná jazyková vybavenost. Adekvátní důvod pro sledování zahraničního let`s play videa je pro Mojžíra nedostupnost české alternativy let`s play videa zabývajícího se konkrétním herním titulem. Výpovědi Jiřího a Tibora podporují tvrzení Mojžíra, že úspěšní zahraniční letsplayeri mají přednostní přístup k herním titulům ještě před oficiálním vydáním. *„A někteří ti zahraniční měli aji dříve přístup k určitým hrám. Jsou známější a sledovanější, tak třeba tu hru měli prostě týden před vydáním, než vyšla, a já už jsem se na ní mohl podívat. Podívat dříve v tu chvíli.“* (Jiří) Oskar si interpretuje vlastní zájem o zahraniční let`s play videa tak, že v České republice je pouze skrovný populační potenciál, ze kterého vzejde omezený počet kvalitních letsplayerů. V případě, že se zaměřuje na kvalitní video obsah, je nutné zaměřit svou pozornost i na zahraniční trhy. *„Jako Česká republika je malá, takže samozřejmě není tady tolik těch video tvůrců jako ve světě, takže... prostě nějakí kvalitní jsou Američani a nevadí mi to.“* (Oskar) S tím souvisí i další důvod pro sledování zahraničních let`s play videí, který zaregistroval Oskar: *„(...) hlavně v zahraničí se tím dá lépe uživit. A u nás, pokud se tím někdo živí, tak se spíš živí komplexně video tvorbou, která zahrnuje jako názorová videa a video blogy a prostě nějaký takový kontakt toho člověka s tím publikem. A u nás jako není moc těch kanálů, které se vyloženě zabývají jenom jako hrama.“* V souvislosti s velikostí potenciálního publika, si Michal všimá, že zahraniční letsplayeri oslovují podstatně větší množství diváků, proto mohou svá let`s play videa lépe monetizovat, a díky tomu mohou mít svá let`s play videa propracovanější.

V případě sledování zahraničních let`s play videí dochází rovněž k určité formě ospravedlnění činnosti, kterou vytříbený znalec často považuje za prokrastinaci. Dohromady čtyři z pěti příslušníků typu vytříbeného znalce se domnívají, že se sledováním zahraničních let`s play videí zlepšili, nebo už zlepšili, v anglickém jazyce. *„Minimálně, když už to sleduju, tak můžu takovou tou výmluvou, jakože aspoň poslouchám tu angličtinu. U těch českých jakoby poslouchám češtinu, jakože vysílají jen za tím obsahem. U té angličtiny si aspoň tu angličtinu naposlouchám.“* (Mojmír) Jediný Tibor o této eventualitě nehovoří, důvodem může být skutečnost, že se považuje za aktivního uživatele anglického jazyka, který nemá problém plynule komunikovat v cizím jazyce.

Už výše v kapitole bylo uvedeno, že vytříbený znalec se v let`s play videích orientuje převážně na informace o hrách, proto není překvapivé, že aktivně nevyhledává informace o letsplayerech. Čtyři z pěti komunikačních partnerů zařazených do typu vytříbeného znalce nehodnotí jako důležité informace o letsplayerech. *„Spíš mi nevadí, když vlastně o tom člověku nevím nic osobního. Prostě je to pro mě jako televizní kanál. Takže ne. Prostě, spíš mi nevadí,*

pokud ten člověk je anonymní a nikdy neukáže svou tvář, tak se mi to docela líbí, protože, když ten člověk ukáže tu svou tvář, tak si myslím, že se z něj už stává ta celebrita, kterou lidi jako sledují i na různých jiných médiích. A už to není tolik o těch hrách, ale je to o té celebritě.“ (Oskar) Jediný Tibor si občas další informace o vybraných letsplayerech dohledává. Jedná se však spíše o zajímavosti spojené s konkrétní osobou, která je v herním prostředí dlouhodobě známá. „*A mě hlavně potom jeho hlas přišel strašně povědomý, jednu dobu, že už ho vidám i v televizi, a tak nějak jsem si řekl. Sterakdary, hele to je přesmyčka Radek Starý a už jsem si i nějak začal zjišťovat takhle o něm víc. Ale tak, pokud třeba má někdo skrytou identitu, tak si chce člověk zjistit, kdo to je. Ale jinak, že bych si vyloženě vyhledával a musel znát každého, to ne.“* (Tibor)

Způsoby sledování let`s play videí jsou u typu vytříbeného znalce různé. Většina komunikačních partnerů zařazených do typu vytříbeného znalce sleduje let`s play videa na počítači, nebo notebooku. Pouze Oskar si let`s play videa pouští i na mobilním telefonu a má to spojené s dobou před spaním, kdy se mu ještě nechce spát. Vytříbený znalec aktivně sleduje let`s play videa v případě, kdy poskytují atraktivní obsah, kterým může být nový herní titul nebo první díly série let`s play videí, kde je počítačová hra představována. Aktivní sledování má Tibor a Luboš spojené s klidem a pohodou. „*Udělám si jídlo, jím, pohodička. A tak no, tak hodinku si vždycky dám takový ten odpočinek, relax. Nic nedělám jenom si tak sleduju, no. Užívám si tu chvíli.“* (Luboš) K pasivní recepci let`s play videí u vytříbeného znalce dochází, když sleduje méně atraktivní obsah, nebo obsah, který už jednou viděl. „*Tak buď u toho dělám právě něco do školy, což se mi toho teďka nahromadilo spoustu, ale jako to, nevím. Spíš jako kulisu to dělám tak, že to je třeba let`s play, ale už je to třeba několikátý díl z té jedné hry, takže už mě to tak jako moc nepálí, už o to nemám zas tak velký zájem (...)*“ (Luboš)

Možnosti interaktivity webu 2.0 u let`s play videí využívá vytříbený znalec jen v omezené míře. Hodnocení let`s play videí na platformě YouTube pomocí líků⁵⁰ využívá téměř pravidelně Tibor a Oskar, kteří touto aktivitou dávají zpětnou vazbu letsplayerovi. Like let`s play videa zároveň vnímají jako projev vděku vůči letsplayerovi. „*Liky dávám, to jsem jim dal vždycky. Často ho dávám ještě, než to video dozhlednu, protože mi to přijde jako taková zpětná vazba. Když se mi to vyloženě nelíbí, tak ho nedávám. A pokud mě to vyloženě uráží, tak dám dislike, ale to je... dal jsem dislike tak pěti videím za celý svůj život.“* (Oskar) Mojmír a Luboš

⁵⁰ Uživatel klikne na ikonu palce nahoru, když se mu video líbí. V případě, že se mu obsah nelíbí, může zvolit ikonu palce směřujícího dolů a tím dát najevo svou nespokojenost. Hodnocení se ukazuje pod videem vedle počtu zhlédnutí a názvu videa.

využívají možnost hodnocení pomocí líků pouze sporadicky. Jiří hodnocení u let`s play videí nevyužívá vůbec. Komunikační partneři zařazení do typu vytříbeného znalce využívají jen ojediněle možnost komentáře pod let`s play videem. „*Pokud mě to video opravdu nějak velmi nadchne, tak tam prostě napíšu, že se mi to hodně líbilo. Popřípadě, pokud je v tom videu nějaká výzva pro ty sledující, aby prostě něco napsali, tak už jsem také párkrát napsal, ale většinou tohle nedodržuju, protože se mi nechce.*“ (Oskar) A možnost sdílení využil pouze dvakrát až třikrát za celou dobu sledování Luboš, který byl ke sdílení motivován soutěží od letsplayera a sociální vazbou k dalšímu letsplayerovi. Ostatní se sdílení vyhýbají. Důvodem může být i nadměrné zahlcení sociálních sítí rozmanitým, často nežádoucím obsahem. „*(...) video jsem žádné jako extra nesdílel, protože přijde mi to spíš jako spam na Facebooku, no.*“ (Mojmír) Je zajímavé, že Jiří a Mojmír využívají možností interakce webu 2.0 u jiných typů videí. Neochota interakce vytříbeného znalce u let`s play videí může být způsobena vnímáním komunity, která se utváří kolem let`s play videí. „*Ne, v životě jsem neokomentoval žádné video jako na YouTube ohledně hraní her, nebo tak, protože nevím, jako nikdy jsem to tam neokomentoval, spíš mi to přijde, že to tam je plné trollů nebo haterů.*“ (Mojmír)

Vytříbený znalec vnímá komunitu utvořenou kolem let`s play videí převážně negativně a s tím souvisí i neangažování v rámci komunity. Ani jeden z komunikačních partnerů patřící do typu vytříbeného znalce nenavštívil žádný komunitní sraz a ani o to neprojevil zájem. „*No, mě to vždycky tak nějak nelákalo. Já jsem totiž vždycky viděl, co ti lidi z toho dělají, jakože z toho dělají něco úplně, nevím, jak to přesně popsat. A mně se ten styl moc nelíbí jako. Jako, určitě, kdybych takhle někam šel a potkal se s nějakým YouTuberem, tak bych se ho rád na něco zeptal, potrásl si s ním rukou, protože jsou mi sympatičtí ti lidi, takže jako to jo, ale že bych vyloženě vyhledával a jezdil na různé srazy, tak to mě nějak neláká. Za prvé ani cenově, většinou jsou drahé ty věci, pak jsou, myslím, že s nima nějaké tábory, to se mi taky moc nelíbí, to je taky předražené, a většinou tam jezdí děti, co jsou do toho úplně zbláznění, takže nevím. Oni se berou někteří ti YouTuberi jako slavní, ale jako pořád si myslím, že to jsou normální lidi jako my, takže takhle cíleně je nevyhledávám.*“ (Jiří) Ve vztahu vytříbeného znalce k letsplayerům a jejich komunitě je zřetelné, že neuznávají „kult osobnosti“, který se okolo letsplayera v některých případech vytváří. Komunikační partneři spadající do typu vytříbeného znalce uznávají spíše letsplayerův herní kapitál a jeho schopnost sdílení relevantních informací prostřednictvím let`s play videa.

Ani jeden z komunikačních partnerů spadajících do typu vytříbeného znalce neprojevil zájem o tvorbu vlastních let`s play videí. Luboš a Oskar dokonce explicitně přiznali, že nemají

dostatečné znalosti a dovednosti, aby dokázali vytvořit vlastní let`s play video. Vnímají produkci kvalitního video obsahu jako relativně složitý proces, který nezvládne běžný uživatel nových technologií. „*Tam jako přece jenom, to střihání toho videa, znalost celkově toho počítače, jak máš volit zvuk, programy a to, já myslím, že ne. Jako, neříkám, že se to nedá naučit třeba během měsíce, nebo tak, ale ne-e. Myslím, že bych to teď jako nedal.*“ (Luboš) Je pravděpodobné, že se do vnímání složitosti procesu produkce promítají vysoké nároky vytříbeného znalce na kvalitně zpracovaná let`s play videa po technické stránce. Vytříbený znalec ale nemá ani vnitřní potřebu tvorby vlastního let`s play videa. Pouze Tibor v minulosti zkusil vyprodukovat vlastní let`s play video, které podle jeho slov mělo u publika úspěch, ale vnitřně ho to neuspokojilo, a proto v další produkci nepokračoval. „*A jeden jsem vydal. A bylo to krátký. Lidem se to líbilo, ale já jsem tam hlavně dbal na to, aby tam byl humor, ale zas mě to nenadchlo tak, že bych to chtěl dělat pravidelně, takže jsem si to jednou zkusil a tím to zhaslo. Potom jsem se k tomu už nikdy nevrátil.*“ (Tibor)

Vytříbený znalec nevnímá žádné zásadní stigma spojené s hraním počítačových her a sledováním let`s play videí. S negativními reakcemi okolí se setkávali komunikační partneři spíše v dětství, kdy měli rodiče výhrady k množství času, který vytříbený znalec strávil u počítače. V současné době nezaznamenávají žádné negativní reakce. „*(...) co se týče mě, tak na mě lidé reagují v pohodě. Ví, že si občas něco zahraju, oni si taky něco zahrajou, tak to nějak neřeší. A co se týče YouTube videí, tak taky to dělá v dnešní době hodně lidí, takže s tím taky jako nemají problém.*“ (Jiří) Přesto je možné v získaných datech nalézt indicie, které svědčí o tom, že vytříbený znalec vnímá nastavení společnosti, která by stále mohla projevit negativní reakce vůči hraní počítačových her a sledování let`s play. „*Ale já o tom moc nemluví, takže třeba přítelkyni, se kterou jsem, ta se dozvěděla, že hraju, třeba až po půl roce. Jo, až jsme spolu začali nějak bydlet. A jinak je to všem asi nějak jedno, protože já o tom fakt jako nemluví (...)*“ (Tibor) Jediný Oskar zaznamenal občasně negativní reakce ze strany svého okolí, které přispěly k revizi jeho osobních priorit a následnému procesu tříbení. O tom však už bylo psáno podrobněji v části věnující se procesu tříbení.

Let`s play videa napomáhají vytříbenému znalci k orientaci na herní scéně. Poskytují speciální sortu autentických informací od samotných hráčů počítačových her. Vytříbenému znalci pomáhají informace získané z let`s play videí v procesu tříbení vlastního vkusu. Přispívají ke kritickému odstupu od herního titulu a k uvědomění si základních principů počítačových her. Příslušníci typu vytříbeného znalce využívají informace získané z let`s play videí pro rozlišování kvality a atraktivnosti jednotlivých herních titulů. Let`s play videa také

napomáhají maximalizaci herního požitku. Porstřednictvím let`s play videí se vytříbený znalec seznamuje s možnostmi hry, které zlepšují celkovou hratelnost herního titulu. Příslušníci typu vytříbeného znalce oceňují na let`s play videích vysokou nasycenost informacemi, celkovou propracovanost a připravenost erudovaných letsplayerů. Zcela zásadní je neomezená časová dostupnost let`s play videí, díky které nemusí vytříbený znalec přizpůsobovat svůj denní rytmus. Pro vytříbeného znalce je charakteristické, že si uvědomuje prokrastinační potenciál aktivit spojených s hraním počítačových her a získáváním informací o herních titulech, a proto dochází k soustavnému procesu tříbení. Vytříbený znalec se orientuje pouze na let`s play videa a herní tituly, které z jeho pohledu splňují požadavky na kvalitu. Dalším charakteristickým rysem je, že komunikační partneři spadající do typu vytříbeného znalce vnímají komunity utvářené kolem letsplayerů negativně, a to je jeden z důvodů, proč se vyhýbají aktivnímu členství v těchto komunitách.

4.2. Neukojený komunitní expert

Hráči počítačových her patřící do tohoto typu diváků let`s play videí vlastní špatný hardware, který jim neumožňuje hraní nejnovějších her. Spojuje je zájem o počítačové hry, zejména se zajímají o vše okolo dějových linií, ale mají i rozsáhlé znalosti o herním průmyslu. Za méně důležité považují řemeslné zpracování⁵¹ let`s play videí, které je naopak jedním z určujících znaků typu vytříbeného znalce. Kromě let`s play videí sledují také videa vysílaná živě, která jsou označovaná jako herní streamy. Mají osobní zkušenosti se sledováním letsplayerek, i když je sledují mnohem méně než mužské letsplayery. Negativně vnímají, jak je na ženy v oblasti let`s play videí nahlíženo. Velice dobře se orientují v komunitě, do které se aktivně zapojují. Petra, Marcela i Nela se setkaly s odsuzováním ze strany rodičů.

Na základě analýzy byly zařazeny do typu neukojeného komunitního experta tři komunikační partnerky. Jedná se o 23letou Petru, 23letou Marcelu a 22letou Nelu. Částečně by mezi neukojené komunitní experty mohla patřit i 25letá Markéta a 24letý Viktor, ale nakonec jsem se je rozhodl postavit mimo vymezené typy, protože vykazovali příliš mnoho odlišností.

První seznámení s let`s play videi má dva společné jmenovatele, a těmi jsou: zájem o počítačové hry a nedostatečně výkonný hardware bránící hraní nejnovějších herních titulů. První kontakt s let`s play videi je datován do doby, který Petra označuje jako období velkého

⁵¹ Práce se střihem, audiovizuální efekty, a celková technická vospělost.

rozvoje YouTube. Marcela upřesňuje, že to je minimálně pět až šest let, co viděla první let`s play video.

Adjektivum neukojený v pojmenování typu odkazuje k faktu, že problém s nedostatečně výkonným hardwarem přetrvává do současnosti u Petry, Marcely i Nely. A je to jeden z hlavních důvodů, proč sledují let`s play videa. Jak uvádí Petra: „(...) *ten osobní zážitek z té hry nic nenahradí, ale беру to tak, že žebráci nemohou být vybíraví.*“ Není to tedy náhrada samotné hry, jak to vnímá typ označený jako introvertní kompenzátor. Sledování let`s play videí napomáhá spíše k doplnění znalostí o hrách.

Substantivum expert referuje k tomu, že tento typ se zaměřuje především na získávání informací. Marcela explicitně odpovídá na otázku, co je pro ni na let`s play videích nejdůležitější takto: „*Dost je fajn, pokud něco o té hře ví předtím, než ji zapne. Protože hrát hru, která má za sebou rozsáhlou knižní předlohu a nevědět vlastně absolutně nic o tom, co hraje, tak to je vlastně takové jako. To ne.*“ Nela k tomu dodává: „*Když je to hraný tak, že tam ten člověk fakt jen proběhne přes celou tu pasáž a nijak neukáže zbytek těch možností, co tam jsou, tak to mě většinou ani tak nebaví. Ale, když ten člověk to nějak projde a okomentuje, tak je to pro mě o mnoho lepší, prakticky. (...) A vím, že mě to velmi bavilo, protože on má načtený všechn ten materiál a vždycky před začátkem toho videa to nějak ozřejmil člověku, k tomu jsou ještě nějaké seriály, filmy, kniha dokonce. Tak on tam o tom vždy mluvil, když se tam mělo něco dít, nebo potom, co se to stalo. A vím, že mě to velmi bavilo, protože on se do toho vžil, a že to nebylo takové ploché. A opravdu dělal každou tu úlohu, co tam měla být udělána, takže bylo to takové zábavné pro toho člověka. Nebylo to jen takový, že proběhl cestu a nic o tom neřekl.*“ Z Petřiných odpovědí je zřejmé, že má také ráda letsplayery, kteří ve videu poskytnou kontext a dodatečný příběh ke hře. Uvádí konkrétního autora let`s play videí vystupujícího pod přezdívkou Agraelus, který produkuje videa splňující její kritéria. Důležitost těchto informací dokládá věta: „*Tím pádem vlastně rozšiřuje i tu hru o nějakou další rovinu.*“ Petru naopak odrazují komentáře, které se netýkají hry. Kvůli politickým a sociálním názorům dokonce přestala sledovat některé letsplayery.

Preference obsahu zaměřeného na narativ a informace o počítačových hrách se projevuje i při způsobu výběru let`s play videí. Pro neukojeného komunitního experta je primární samotná hra, o kterou se zajímá, ale pokud je to možné, tak si let`s play video o té hře pustí od letsplayera, kterého už zná a ví, co od něho může očekávat. K orientaci v novém obsahu Petra, Marcela i Nela u nejoblíbenějších letsplayerů využívají možnost YouTube platformy

označované jako odběr. Neukojený komunitní expert se při výběru neomezuje pouze na česká let`s play videa, ale sleduje i zahraniční produkci. Převážně se jedná o anglicky komentovaná let`s play videa, ale v případě zajímavého obsahu není překážkou ani méně obvyklý jazyk. „*Jako, když mě to fakt zajímá, tak se na to podívám, jsou hry, které jsem fakt viděla i v angličtině, i v češtině, i ve slovenštině, a na Zaklínače jsem myslím narazila i na jednoho polského streamera.*“ (Marcela) Důvodem pro sledování zahraničních let`s play videí může být buď nedostupnost let`s play videí některých her v českém jazyce, nebo větší variabilita nabízeného obsahu. Díky tomu je v zahraniční produkci možné najít více specializovaných let`s play videí, které se na menším českém trhu nedokáží udržet. „*Prakticky, ty zahraniční se věnují víc té hře a nemluví úplně o něčem jiném. Anebo častokrát, když bratr kouká na naše české a slovenské, tak mi přijde, že ty český a slovenský se spíš zaměřují na tu show, kterou můžou udělat před kamerou pro diváka. Chápu, že to je pro někoho možná zajímavé, ale já si spíš ráda poslechnu nějaký komentář k té hře. Anebo, co se tam vlastně děje, co se dělo předtím a podobně.*“ (Nela) Neukojený komunitní expert má maximálně 5 oblíbených letsplayerů, které sleduje pravidelně. Je k nim loajální a obměňuje je pouze ojediněle. Kromě vlastních preferencí se při výběru neukojený komunitní expert spoléhá rovněž na tipy od komunity. Petra oceňuje, že mají kamarádi jiný rozhled než ona. Marcela těží ze svého zakotvení ve virtuálním internetovém prostředí, kde má hodně kontaktů, a kde sleduje tematické skupiny na sociálních sítích. „*(...) hodně se orientuju, co se týká herní komunity, skrz cosplay nebo skrz vlastní redakci, když jsem psala pro WoW fan a tak, takže mně automaticky v news feedu vyskočí nějaké ty hry, nějaké návrhy. Kamarádi jsou jako vývojáři v tady té české této herní... A když mi to nějakým způsobem vyskočí v tom news feedu, tak se na to nějak podívám a tak. Eventuálně, když mi to vyskočí na YouTube na hlavní stránce, na Twitchi, tak se většinou mrknu.*“ (Marcela)

Důležitost dějové linie a herního narativu pro tento typ diváků dokládá fakt, že jsou za určitých okolností ochotni sledovat let`s play videa bez letsplayerova komentáře. „*Ono, pokud se bavíme o těch RPGčkách, co jsem říkala na začátku, tak ony už mají většinou samy hodnotný a velký příběh. Takže vlastně, když přes to nemám žádný ten komentář, tak sice ty bojové pasáže jsou takové zdlouhavější a horší, protože to nehraju já, ale můžu si aspoň pořádně poslechnout ten příběh. Nemluví přes to, můžu se soustředit jen na to.*“ (Nela) Podle výpovědi je zřetelné, že se typ neukojeného komunitního experta zaměřuje na hraní her se silným narativem. Jedná se především o herní žánr role-playing game (RPG) a massively multiplayer online role-playing game (MMORPG). Jmenována byla například herní série Dark Souls a World of Warcraft. V souvislosti se zájmem o narativ je zajímavé, že neukojený komunitní expert cíleně

nevyhledává v let`s play videích easter egg, které mohou mnohdy herní příběh obohatit o skryté informace, jak je o tom psáno v kapitole Easter egg(y). Neukožený komunitní expert sice easter egg ve videích zaznamená a občas vyzkouší, ale nepatří to mezi hlavní důvody sledování let`s play videí. Kromě easter eggů zaregistruje rovněž reference na filmy a jiné hry související s konkrétním herním titulem.

V závislosti na množství nových atraktivních her a dostupných informací upravuje neukožený komunitní expert své sledovací návyky a množství času věnovaného sledování. „*Například minulý rok na podzim toho bylo celkem dost, co mě zajímalo, tak jsem se koukala více. A opravdu jsem koukala, že jsem dva, tři týdny hledala některé ty hry a zkoušela jsem se na ně dívat. A například tenhle rok toho vyšlo málo, na co jsem se koukala.*“ (Nela) Stejnou situaci zaznamenala i Marcela, která z důvodu dočasně omezené nabídky let`s play videí začala více sledovat herní streamy, kde oceňuje možnost větší interakce s komunitou a autorem streamu než tomu je u let`s play videí. V případě dostatku volného času a dostatečného množství let`s play videí dokáže neukožený komunitní expert sledovat let`s play videa několikanásobně delší dobu než je u jeho osoby standardní, jak vysvětluje Petra: „*(...) když nemám, co jiného dělat, a nemusím chodit do školy a takhle, tak jsem schopná to sledovat klidně nějakých deset, dvanáct hodin. Není žádný větší problém.*“ Stejnou praxi potvrzuje i Marcela. Z výše uvedeného, je patrné, že množství času věnovaného percepci let`s play videí je u typu neukoženého komunitního experta značně variabilní.

Neukožený komunitní expert sleduje let`s play videa dvojitým způsobem. Aktivně, kdy veškerá jeho pozornost patří sledovanému videu. A pasivně, kdy se věnuje jiné aktivitě a let`s play video má spíše jako kulisu. Jinou aktivitou může být plnění studijních povinností, šití kostýmů, nebo hraní počítačové hry. „*(...) já jsem si zvykla doma, že jsem měla dva monitory, a na jednom jsem měla puštěné něco, co jsem dělala, a na druhém jsem měla něco, jako telku vlastně puštěnou vlastně v pozadí. Telku jako doma nevedeme a tak, takže mám dva monitory a mám puštěný Twitch anebo YouTube a vlastně mám to do pozadí, když něco dělám, kdy dělám něco, kde se nemusím soustředit nějak extra na hru, že dělám prostě mechanicky nějaké questy a tak, tak to, co už umím, například, když expím, tak mám puštěný do pozadí většinou seriál anebo Twitch anebo prostě YouTube nebo něco takového. No a teď, když mám jen jeden monitor, tak vlastně jenom překlikávám, a vlastně jenom poslouchám (...) jsem nejdřív měla dva monitory, to jsem si zvykla a vlastně teď si nějak neumím odvyknout, že mi nic vlastně nehučí na té druhé straně.*“ (Marcela) Aktivní sledování je spojené s dostatkem volného času

a s let`s play videem o kvalitním herním titulu, který je dlouhodobě očekáván. V rozhovoru byla za takový případ označena počítačová hra Kingdom Come.

Typ neukojený komunitní expert částečně využívá možnost interaktivity na platformě YouTube, ale míra angažovanosti byla u komunikačních partnerů rozdílná. Petra, Marcela i Nela se shodly na tom, že používají poměrně pravidelně možnost hodnocení pomocí funkce like, kterou vnímají jako něco, čím udělají radost autorovi. *„Ale liky jako určitě, to je to nejmenší, co můžu udělat.“* (Marcela) Možnost komentáře pod let`s play videem na platformě YouTube využívá Petra a občas Marcela, pro kterou je rozhodující, jestli má k tomu konkrétnímu let`s play videu co říct. Považuje za zbytečné komentování video obsahu za každou cenu. Možnost sdílení přes sociální sítě ve většině případů ani jedna ze tří komunikačních partnerek nevyužívá. Petra však připouští, že let`s play video, které se jí zdá zajímavé, posílá skrze sociální síť skupině přátel.

V souvislosti s možnostmi nových technologií včetně webu 2.0 je důležité zmínit, že neukojený komunitní expert má dovednosti k tomu, aby vytvořil vlastní let`s play video, přesto sám aktivně žádná videa neprodukuje. Petra a Nela sice mají osobní zkušenost, protože si zkoušely vytvořit vlastní let`s play video, ale nikdy ho nepublikovaly. *„(...) ten komentář byl velmi špatně nahráný, kolikrát i ne úplně srozumitelný. A řekla jsem si, že... Byla to zajímavá zkušenost, docela mě to bavilo, asi by mě to bavilo, jakože víc se tomu věnovat, kdybych zainvestovala do té techniky, ale bylo to ještě v ročníku před maturitou, takže jsem si řekla, že na to nebyl úplně čas se na to věnovat, když jsem potom už i mohla zainvestovat do něčeho. I když teďka poslední rok... nad tím uvažuji, znovu, s tím, že mám podporu té komunity toho malého streamera, ale možná, když bude čas. Když se nebudu snažit balancovat práci a školu, tak možná, ale...“* (Petra) Marcela připouští, že by mohla udělat nějaké video ohledně výroby cosplay kostýmů nebo dějových linií, ale produkci let`s play videí odmítá s argumentem, že by divákům nedovedla poskytnout dostatečně kvalitní mediální obsah. Pochybnosti o svých schopnostech vytvořit pro komunitu zajímavý let`s play potvrzuje i Nela.

Důvodem k nespělosti pro produkci vlastních let`s play videí a jejich publikování na internetu, kde k nim má přístup kdokoliv, může být do dnešních dob přetrvávající stigma⁵² hráček počítačových her a letsplayerek. *„Znám spoustu holek, co jsou gamerky, i jako sportovní, co soutěží v e-sportech, ale furt mi přijde, že jsou ještě menšinou. A v let`s play*

⁵² O stigmatu v souvislosti s fanoušky píše Macek (2006, s. 13-15), kde popisuje, že na stigmatizovanou sociální skupinu většinová společnost často nahlíží jako na podivíny. Vnímá jejich jinakost, ale nedokáže ji pochopit.

komunitě to je stejné podle mě.“ (Petra) Situaci ilustrují data získaná z polostrukturovaných rozhovorů. Oskar ani Tereza dokonce nikdy žádnou letsplayerku nezaregistrovali. Oskar k tomu dodává: *„A ženy mají na tom YouTube většinou spíš nějaké beauty kanály.*“ Tibor, Nora, Mojmir a Markéta let`s play videa produkovaná letsplayerkami nesledují a ostatní se dívají na videa s letsplayerkami pouze ojediněle nebo nepravidelně. Navíc je vnímají spíše jako ozvláštňení let`s play videí někoho jiného. *„Sledovala jsem pár videí od Mortimer, ale ona je jako hodně asociovaná s GameGrumps, takže nevím, jestli se to nějak počítá do toho, nebo ne.*“ (Markéta) Typ diváků označovaných jako neukojený komunitní expert však zná i kvalitní letsplayerky, na které dokáže koukat i několik hodin. Pouze Nela žádnou letsplayerku nesleduje, protože ji vadí ženské hlasy, ale od komunity ví, že existují letsplayerky, které jsou schopné produkovat pro komunitu atraktivní let`s play videa.

Pozici neukojeného komunitního experta odpovídá také dobrá znalost prostředí. Petra, Marcela i Nela vnímají negativní fenomén, který se pojí s letsplayerkami. Kromě “normálních letsplayerek“, působí na YouTube scéně i autorky let`s play videí používající postupy a strategie, které jsem sjednotil pod kategorií ženské zbraně. Letsplayerky je aplikují ve snaze dosáhnout vyšší sledovanosti. V let`s play videích se snaží upoutat pozornost diváků svým vzhledem, může se to projevovat tak, že v let`s play videích mají podstatně větší záběr z webové kamery na svou osobu, než je obvyklé. V souvislosti s tím musí dojít ke zmenšení části videa zachycující události z hrané hry. Některé letsplayerky tohoto typu se dokonce před kamerou obnažují. V analyzovaných datech se objevují informace o tom, že podobné postupy a strategie používají i hráčky počítačových her. Typ neukojeného komunitního experta vnímá tuto situaci tak, že sice zmíněné letsplayerky získají vyšší počet zhlédnutí videa a hráčky individuální profit v konkrétní hře, ale zároveň tím poškozují image žen v této oblasti. *„(...) ženské letsplayerky mají ten problém, že existují určité osoby, které dělají špatné jméno tím, že točí let`s playe polonahé, a tak. V ten moment tam potom většinou ani tak nejde o tu hru, jako spíš o to, aby se ukázaly, což potom už podle mě ztrácí už význam toho let`s playe.*“ (Petra) Vliv na komunitu vnímá i Marcela, pro kterou to je jeden z důvodů, proč váhá s tvorbou vlastního video obsahu. *„A hlavně kvůli tomu, že ty ženské streamerky, co to dělají super, co točí co ostatní chlapi a dělají to dobře, tak ty jsou jako by neviditelné, protože tam ty lidi to nějakým způsobem nezajímá, dívají se na ně s despektem, protože jsou holky, co hrajou hry. A radši si pustěj ty holky, co jsou nahoře bez atd. Prostě, protože na ně se můžou koukat, i když hrajou blbě. Takže to je potom takové, že ty holky nám potom kazí jméno. A celý, celý ten vlastně, tu pověst jako hráček, protože to není jen problém těch streamerek a všeho, ale i všeobecně hráček, že prostě*

vyžívají tu možnost, že jsou holky. A můžou využít prostě to, že kluci se prostě nechají. A je to blbost, je to prostě, mě to vyloženě vytáčí až do nepřičetnosti za ty roky, co hraju, ale nic s tím nemůžu udělat, protože vždycky se někdo najde. Takže je to problém globální, není to jen tady, je to vlastně po celém světě, takže...“ (Marcela) K celému fenoménu, který se pravděpodobně objevuje i u jiného typu videí, má vtipný komentář i Nela: „Vím o jedné cosplayerce, která to tak dělala, že streamovala nahore bez, a možná i dole bez (smích), ale neviděla jsem ji a ani bych se na ni ani nepodívala. To mi přijde už jako spíš takové přilákávání lidí, a že už možná i za hranicemi nějaké té morální hranice, takže něco takového nevyhledávám a asi ani vyhledávat nebudu.“

Neukojený komunitní expert se v prostředí domova setkává s negativními reakcemi, které mohou mít souvislost s menším podílem letsplayerek mezi producenty let`s play videí. „(...) prostě stále doma nám jsou předhazovány určité genderové stereotypy, a tudíž holka hrající na počítači, jakože teenagerka, je stále se ještě míň vyskytující se jev než muž teenager hrající. Protože, co jsem si tak vypožorovala za ty roky, tak je to, až na pár výjimek většinou tak, že začínali většinou na té střední škole. A v ten moment jim ten hardware ještě kupovali rodiče, a co můžu říct i ze své zkušenosti, tak je to, že rodiče jsou ten počítač spíš ochotný koupit spíš svému synovi než své dceři. Ale jakože postupně se to stírá.“ (Petra) S verbální kritikou ze strany rodičů se setkaly všechny tři komunikační partnerky. V případě Petry došlo ještě k výraznějšímu projevu negativity rodičů vůči počítačovým hráčům. Když se dozvěděli, že si chce Petra koupit herní počítač, tak ji odmítli finančně podpořit. S příspěvkem při zakoupení notebooku, který nenesl označení herní, problém neměli. Nela si vysvětluje negativní reakce rodiny tak, že starší generace vnímá hry a vše s tím spojené jako něco opovrženého, co by mělo být doménou dětí, a nikoliv dospělých jedinců. Přitom, jak bylo uvedeno v kapitole o počítačových hráčích, podle studie ESA (2013) je průměrný věk hráčů 30 let. Přes veškeré výhrady je možné zaznamenat i pozitivní reakce ze strany rodičů. „No, jako otec, co byl, tak otec dělal s počítačema, a tak to mám vlastně vzpomínky od dětství, že mě bylo pět, bratrovi šest a už jsme s otcem hráli Age of Empires na počítačích, takže vlastně nám přirostla klávesnice k ruce, ještě jsme ani pořádně nechodili do školy. Takže otec byl na tohle jako fakt navázaný, že on rád hrával hry. A mamka, mamka si prostě musela zvyknout. (smích) A zvykla si, jakože ona je ráda, že jsme se skrz ty hry a tak, naučili anglicky celkem obstojně a tak, takže ona je ráda, že jsme se nějak na to nějak navázali. Stále lepší je si platit game time na WoWku než drogovat, takže v pohodě.“ (Marcela) V tomto ospravedlnění, že je lepší si platit herní čas ve hře World of Warcraft než užívat drogy, je vidět zřetelná paralela se zjištěním Janice Radway

(2011, s. 87-88) ve známém výzkumu zaměřujícím se na čtenářky romancí. V něm účastnice výzkumu Dot vysvětluje, že čtení romancí není ničím škodlivé. Jedná se pouze o způsob úniku z reality. A je to mnohem lepší, než kdyby brala prášky a pila alkohol, jak to dělaly jiné ženy, které tím řešily únik od každodenních rutin.

Je pozoruhodné, že i po více než 30 letech od výzkumu Janice Radway musí ženy před ostatními ospravedlňovat hospodaření se svým volným časem. Neméně zajímavé je, že emancipaci podporují podobnými argumenty, jaké byly používány před více než 30 lety u adopce jiného média.

Ze získaných dat je patrné, že neukojený komunitní expert se obává reakcí společnosti na jeho aktivitu sledování let`s play videí, hraní her a dalších činností, které jsou s těmito fenomény propojeny. Ani jedna ze tří komunikačních partnerek zařazených do typu neukojeného komunitního experta výše zmíněné aktivity nesděljuje širšímu okolí. Základním předpokladem pro sdílení informací ohledně sledování let`s play videí, hraní počítačových her a dalších přidružených aktivit, byl bližší vztah komunikační partnerky s konkrétní osobou. Další podmínkou byl sdílený zájem o tuto oblast. S přáteli, kteří splňují obě kritéria všechny tři komunikační partnerky hovoří o výše zmíněných aktivitách. Kromě komunikace face to face využívá neukojený komunitní expert také možnosti nových technologií a sdílí informace a zkušenosti prostřednictvím programů typu Skype, Discord a TeamSpeak.

Neukojený komunitní expert se částečně zajímá o osobu samotného letsplayera, kterého sleduje. Ze získaných dat je však patrné, že se explicitně distancuje od patologického jevu obecně známého jako stalking. Nela občas sleduje profesionální profily letsplayerů na sociálních sítích. Petra a Marcela se od aktivního vyhledávání plně distancují. Na druhou stranu rády přijmou informace o letsplayerovi, které na internetu publikuje samotný letsplayer a k divákům se dostanou přirozenou cestou skrze YouTube kanál, nebo skrze komunitu.

Dalším důležitým důvodem, proč neukojený komunitní expert sleduje let`s play videa, je určitá afinita ke komunitě (či více komunitám⁵³), která se váže ke sledování let`s play videí a celkově k zájmu o herní prostředí. V případě zkoumaného vzorku zařazeného do typu neukojeného komunitního experta je signifikantní zájem o herní narativ, hry samotné a o fenomén cosplay⁵⁴. Využití znalostí z let`s play videí ke cosplayi popisuje Nela: „*Takže*

⁵³ Marcela v polostrukturovaném rozhovoru explicitně zmínila, že se cítí být součástí mnoha komunit.

⁵⁴ „*Cosplay má rozdílnou historii ve dvou centrech herního průmyslu – v USA a v Japonsku. V Japonsku se fanoušci v 70. a 80. letech oblékali do kostýmů postav z manga a anime. Cosplay postupem času ale získával erotický, někdy až pornografický rozměr – modelky přecházely z pornografického průmyslu do cosplaye a naopak.*

prakticky, kdyby mi někdo řekl, jestli chci dělat z té a té hry dělat nějakou postavu, něco ušít nebo tak, tak se většinou podívám na ten let`s play a mám to rychlejší, než kdybych si to sama hrála. Prakticky. Protože už existuje mnoho filmových verzí těch let`s playů (...)“ Právě fenomén cosplay spojuje všechny tři komunikační partnerky. Nela a Marcela se dokonce aktivně podílejí na fanouškovských srazech a akcích, kde je možné se setkat s cosplay tematikou. „*Chodím pravidelně. Většinou právě kvůli cosplayi, nebo lidem s podobnými zájmy, jako mám já. Dokonce pomáhám i při organizování takového eventu. Ale to jsem v sekci věnované Japonsku, takže to s hrami nemá příliš společného. Ale vidím tam hodně lidí, kteří se přijdou podívat hlavně na ty konzole a hry, aby si je tam mohli vyzkoušet.*“ (Nela) Podobně je na tom také Marcela, která se účastní hned několika komunitních akcí. Zmiňuje různé turnaje v e-sportech, dále LanCraft a Animefest. Aktivně vystupuje na akci nazvané Y-games, kde pravidelně přednáší o příběhových liniích. Kromě toho je Marcela pevně zakořeněná ve virtuální komunitě prostřednictvím sociálních sítí, kde sleduje aktuální trendy v oblasti počítačových her. Dříve působila také v redakci fanouškovské webové stránky WoWfan.cz.

Zde dostává substantivum expert v názvu typu další rozměr, protože neukojený komunitní expert, není jen pasivní součástí komunity. Díky vlastním aktivitám a znalostem, může v komunitě aktivně vystupovat a zastávat vyšší pozici v hierarchii dané komunity. Postupné budování pozice v rámci virtuální komunity popisuje Petra: „*(...) všichni byli vlastně překvapení, že tu hru vůbec znám, a že ji hraju. A potom vlastně postupně jsem s i vydobyla mezi nima, vydobyla místo někoho, kdo toho ví hodně o těch hrách, na koho se třeba obrací, když třeba nepochopí úplně příběh té hry, tak se na mě většinou obrací a říká: „Hele, hele, a nemohla bys nám tohle jako objasnit? Nemohla bys nám vysvětlit, jak to bylo myšlený?“ Tím, že často sleduji i víc těch, jakože samozřejmě záleží, jak kterou hru, ale většinou, když mě ta hra zaujme, tak pak vyhledávám i nejenom let`s playe, ale i videa ohledně příběhu, ohledně postav, a potom většinou díky tomu jsem si jako „získala“ tuhle pozici. Ale je to něco, co jako člověka, který nějak není zainteresovaný do her, nijak neohromí, takže o tom nemluví.*“ Míra herního kapitálu přímo ovlivňuje pozici jednotlivce v herní komunitě. Svou nezanedbatelnou

Japonský cosplay je v současnosti rozdělený na čistě fanouškový a komerční, ve kterém si modelky mohou prodejem fotografií vydělávat. Euroamerický cosplay je ve srovnání s japonským více fanouškový, jeho kořeny lze najít např. v kostýmech fanoušků seriálu Star Trek . Cosplay nastoluje agendu především uvnitř herní komunity – cosplay se často předvádí na herních veletrzích a výstavách, prezentuje se však ve formě fotografií i na herních fórech nebo uměleckých sociálních sítích (opět na deviantART) a objevuje se i v herních médiích.“ (Švelch, 2012) Cílem cosplay aktivity je věrně reprezentovat existující, nebo fiktivní postavu. A to z hlediska vzhledu, ale i chování (McIsaac, 2012).

roli má také v komunitách, které souvisí s počítačovými hrami, jako tomu je například v komunitě obklopující fenomén cosplay. Ani v jednom případě se však nejedná o jediný faktor ovlivňující postavení v hierarchii. Ze získaných dat je zřejmé, že pomyslným žebříčkem je možné stoupat pomocí blízkých sociálních vazeb s autoritou v komunitě. „(...) jsou i takoví, kteří už naváží nějakou bližší..., nějaký bližší kontakt s tím streamerem nebo letsplayerem a v ten moment oni už jsou častěji zmiňováni, tudíž si je člověk zapamatuje a bere je jako určitou autoritu možná i v té komunitě.“ (Petra) Přestože Petra v jedné části rozhovoru explicitně uvedla, že je spíše tichým pozorovatelem v komunitě, protože se do ní nijak nezapojuje, po hlubší analýze je patrné, že je aktivním členem komunity. Mezi ostatními členy je známá z důvodu vysokého herního kapitálu. Udržuje osobní vazbu s jedním méně známým letsplayerem, věnuje se cosplayi a ostatní se na ni obrací s dotazy. Proto je možné ji považovat za komunitního experta podobně jako Nelu a Marcelu.

Závěr podkapitoly patří stručnému shrnutí, které je ze své podstaty notně zestručněné. Neukožený komunitní expert se poprvé seznámil s let`s play videi v době, kdy začala více expandovat platforma YouTube, znamená to, že let`s play videa sleduje už delší dobu přesahující pět let. Prvotní impulsy pro sledování let`s play videí byly dva. Nedostatečně výkonný hardware a zájem o problematiku počítačových her. Oba důvody vedoucí ke sledování sledování let`s play videí přetrvávají i v současné době. Navíc se k nim přidal ještě zájem o fenomén cosplay. A právě let`s play videa umožní neukoženému komunitnímu expertovi rychlý způsob seznámení se s herními postavami, které je nutné pro jejich věrohodné napodobování v rámci cosplay aktivit. V závislosti na dostupném obsahu se příslušníci typu neukoženého komunitního experta rozhodují pro sledování různých typů videí. Kromě žánru let`s play sledují také herní streamy. Velice dobře rozumí prostředí, ve kterém vznikají let`s play videa a vnímají faktory, které produkci těchto videí ovlivňují. V důsledku získaných informací a herního kapitálu si vybudovali pevné pozice autorit v komunitách souvisejícími s herním prostředím. Tyto komunity neukožený komunitní expert důvěrně zná, aktivně se do nich zapojuje a má k nim kladný vztah.

4.3. Eskapista

Sledování let`s play videí vnímá eskapista jako příležitost k vlastní relaxaci, zábavě a úniku od rutinního života. Dominantní kategorií zmiňovaného typu je eskapismus⁵⁵, pod kterou

⁵⁵ Vybrání vhodného pojmenování kategorie, a následně i celého typu, byl poměrně složitý proces. V první fázi se jevilo jako příhodné české označení oddech, od kterého by bylo možné odvodit název typu oddechovač. V dalším stádiu analýzy se však pojmenování jevilo, a to hned z několika důvodů, jako čím dál méně vhodné. Důležitou roli

je pro účely diplomové práce sjednocen zájem o únik od rutinního života, zábavu a relaxaci. Je to ústřední kategorie, která je prostoupena celou charakteristikou zkoumaného typu. Pro eskapistu je příznačné, že let`s play videa jsou sekundárně využívána pro udržování a rozšiřování sociálních vazeb. Let`s play videa eskapistovi slouží rovněž jako tutoriál pro předběžné seznámení s herním titulem. Eskapista je počítačovým hráčem, který je herní komunitou běžně označován jako newbie⁵⁶. Nemá dostatečné herní dovednosti, znalosti a zkušenosti, proto je pro eskapistu bezproblémové hraní počítačových her bez předběžného seznámení prakticky nemožné. Eskapista je loajální k oblíbeným letsplayerům, kterých pravidelně sleduje přibližně pět. Je limitován nedostatečnou jazykovou vybaveností, proto preferuje české letsplayery. Kromě let`s play videí eskapista sleduje i další letsplayerovu produkci publikovanou na platformě YouTube, prostřednictvím které se dozvídá dodatečné informace o letsplayerech. Eskapistou je v let`s play videích preferované letsplayerovo autentické vystupování bez vulgarit před erudovaným, informačně nasyceným a precizně připraveným komentářem. Pro eskapistu je charakteristické, že využívá možnosti interaktivity webu 2.0. Hodnotí let`s play videa pomocí funkce like/dislike a účastní se diskuzí pod videem. Naproti tomu participace na komunitních akcích souvisejících s herní problematikou a let`s play videi není eskapistou vyhledávána, protože by musel překročit vlastní komfortní zónu, což nekoresponduje s potřebami a požadavky. Klíčová kategorie typu se promítá také v nevoli eskapisty k produkci vlastních let`s play videí.

Typ s označením eskapista je ve výzkumném vzorku reprezentován dvěma komunikačními partnerkami, jmenovitě se jedná o 22letou Terezu a 20letou Noru.

První kontakt s let`s play videi proběhl u každého komunikačního partnera zařazeného do typu eskapisty rozdílně. Nora se seznámila s let`s play videi nezáměrně. O existenci let`s play videí sice věděla od svého sociálního prostředí, ale neměla žádnou vnitřní potřebu k získání vlastní zkušenosti s tímto typem audiovizuálního obsahu. Ke sledování let`s play videí Noru přivedla náhoda. „*Já jsem koukala na nějaké normální YouTube videa a tam na straně se objevilo nějaké video toho Home Sheep Home od GoGa, takový let`s playe na nějakou online*

v rozhodování sehrála i snaha zamezit nadměrnému zavádění nových termínů. Ve finální etapě analýzy byla ústřední kategorie pojmenována označením eskapismus a od toho odvozené pojmenování typu eskapista. V Mediálních studiích je eskapismus plně etablovaný termín, který je úzce spojen právě se zábavou, relaxací a únikem od rutinního života. Dle Reifové (2004, s. 53-54) je eskapismus odvozeným tvarem od anglického escape znamenající únik. V oblasti Mediálních studií se jedná o divákův únik od vlastních problémů a starostí jedince každodenního života prostřednictvím mediálních obsahů, které se podílí na konstrukci ontologického bezpečí. Mediální obsahy poskytují divákovi privátní časoprostor umožňující, aspoň v určitém časovém horizontu, vymanit se od tlaku povinností obklopujících jedince v každodenním životě.

⁵⁶ Viz kapitola nazvaná Hráč/ka počítačových her.

hru. A potom mě dostalo, jak to bylo vtipné. A ani jsem to nečekala. Jsem na to klikla, nebo nevím, jestli se mi to nějak samo nespustilo, ani nevím. Ale přišlo mi to vtipné, tak jsem sledovala další a další a další.“ (Nora) Odlišným způsobem se seznámila s let`s play videi Tereza, která let`s play video vyhledala cíleně, aby se seznámila s herním titulem. „To bylo na střední škole, přibližně v druhém ročníku, kdy jsem měla spolužačku, která hrála dost často World of Warcraft. A mě ta hra zaujala, ale chtěla jsem vidět, jak to hrajou i jiní lidé, jaký mají na to názory, prostě různé rady, tak jsem takhle začala shánět různé let`s playe ohledně téhle hry a pomocí toho jsem se dostala i k jiným hrám a jiným let`s playům.“ (Tereza)

V současné době jsou let`s play videa pro eskapistu dominantně zdrojem zábavy, relaxace a uvolnění, ale také nabízí únik od všedních rutin. V rámci diplomové práce byly tyto důvody shrnuty pod kategorií eskapismus, která tvoří pomyslnou červenou nit vinoucí se skrze celou charakteristiku hráčů počítačových her spadajících do typu eskapisty. „*Buď jako vyplnění volného času, nebo když potřebuju nějak zrelaxovat ohledně školy. Když už mám dost učení a potřebuju nějaký oddych.*“ (Tereza) Identické důvody se opakují i ve výpovědi druhé komunikační partnerky zařazené do zmiňovaného typu. „*Asi kvůli té zábavě a odreagování se. Já teda nesleduju jen let`s playe, ale i další videa. A ty let`s playe to je vlastně, že, i kvůli tomu, že jsem si zvykla na to, že mám ráda, když někdo točí třeba hororové hry a já nesnáším horory, ale hororové hry mě baví, takže si to docela užívám.*“ (Nora) Dalším dominantním důvodem je eskapistova nedostatečná kompetence pro bezproblémové hraní počítačových her. Pro zajištění adekvátní hratelnosti herního titulu je nutné předběžné seznámení s herním titulem prostřednictvím let`s play videí. Eskapistu je možné považovat za hráče, který je v hráčské komunitě běžně označován jako newbie. Eskapista nemá dostatečné kompetence k ovládnutí vstupních periférií, není obeznámen se základními herními principy herních žánrů a celkově má nízký herní kapitál. „*No, tak když už tu hru stáhnu, tak už aspoň vím, jak při ní postupovat, kde, co, a jak mít, protože to je lepší, než když si stáhne člověk hru, o kterou v životě neviděl, o které neslyšel, a pak si tam na začátku připadá jako Alenka v říši divů, vůbec neví, co, kde, jak je. Takhle je to aspoň užitečnější, že už jsem viděla tu hru přímo v chodu, a že vím, jak tam pokračovat.*“ (Tereza) Problémy s ovládnutím vstupních periférií na elementární úrovni a nedůvěru ve vlastní schopnosti dokládají Nořina slova: „*A já jsem trochu neznalec na to, jak se pohybuje w, a, d, a nevím čím ještě, a když jsem to zkoušela, tak jsem narážela do stěny, takže se to nedalo moc hrát. (...) Asi bych se koukla na ten let`s play, protože vím, že než bych se to naučila hrát, tak by to trvalo. Ale možná, že potom, když bych se koukla na ty let`s playe, kde by mi někdo ukázal, jak to hrát, tak bych si zahrála tu hru. Ale naopak asi spíš ne, to bych byla*

ztracená. “ Nízký herní kapitál dokládá i eskapistova neznalost termínů a označení, které se v herním prostředí rutině používají. V rámci polostrukturovaného rozhovoru musely být Tereze vysvětleny základní charakteristiky bugu a easter eggu, aby byla schopná zodpovědět otázku.

V získaných datech byl identifikován i sekundární důvod pro sledování let`s play videí, který do určité míry koreluje s výše uvedenou potřebou eskapismu. Eskapista využívá informace získané z let`s play videí k navazování a udržování sociálních vazeb. *„Tak se sestrou, s přítelem, se spolubydlíci, a tak jako různě, protože většinou ti lidi, které znám, kteří ty let`s playe sledují, tak sledují podobné, nebo ty stejné YouTubery, takže se i o těch YouTuberech můžeme bavit, jako co nového od nich vyšlo, co je od nich dobré, abych se podívala třeba zpětně ještě.“* (Tereza) Podobná praxe je zřetelná i u druhé komunikační partnerky. *„Mluvím s těma, který to zajímá, ale i s těma, který to nezajímá. Já se snažím vždycky, když mě něco nadchne, tak to musím někomu sdělit (...) No, většinou tady spolubydlíci, vždycky, když vyjde nějaké video, tak když ho ocením, tak vím, že ho ocení i ona, tak jí ho pošlu. Anebo si o tom potom vyprávíme, když se potkáme.“* (Nora) Komunikace, udržování a navazování sociálních vazeb přináší eskapistovi určitou formu komfortního požitku, který vzniká přirozeným způsobem. Nemusí být do této aktivity investováno neúměrné množství času a dalších prostředků, jako tomu je v případě osobní návštěvy komunitních akcí. Participace na komunitním srazu, nebo na obdobné komunitní akci, by pro eskapistu znamenala, že by musel překročit komfortní zónu, a to je nežádoucí. Eskapista se chce odreagovat, uvolnit se a zažít zábavu v komfortním prostředí domova. *„(...) hodně jich dělá srazy, jakože i letsplayeri (...) Ale nešla jsem zatím na žádný, protože jsou většinou daleko. A já jsem líná.“* (Nora)

Zaznamenány však byly i další sekundární důvody pro sledování let`s play videí. Eskapista se prostřednictvím let`s play videí seznamuje s herními tituly, následně dochází ke zlepšení orientace na herní scéně a kvalifikovanějšímu výběru počítačových her, které přesněji odpovídají eskapistovým požadavkům. *„(...) když hledám nějakou novou hru, která by mě zajímala a bavila. Ted' jsem takhle pomocí toho našla Guild Wars, anebo Kingdome Come, takže Guild Wars momentálně hraju a Kingdome Come mám v plánu na prázdniny (...)"* (Tereza) Důvodem ke sledování let`s play videí je rovněž eskapistův zájem o herní scénu. *„A asi kvůli tomu zájmu o tu hru, kterou jsem normálně nehrála.“* (Nora) Eskapista propojuje rovněž své oborové zaměření s herními tituly, ve kterých se zaměřuje na prvky související s jedincovou odborností. *„A já jsem původně jako odmaturovaný grafik, takže i tady z tohohle hlediska mě to docela dost zajímá. Grafika a vývoj té grafiky v průběhu různých let, jak se vyvíjí a podobně.“* (Tereza)

Let`s play videa jsou pro eskapistu primárním zdrojem informací o hrách a herní scéně obecně. Eskapista na let`s play videích oceňuje, že je možné si je přehrát v libovolný čas, a že mají kratší stopáž než ostatní alternativy. „*Když už najdu nějaký let`s play nebo stream přímo, tak se na něj podívám, když na něj mám čas, ale většinou si to dohledávám potom jako třeba týden, dva týdny zpátky, protože moc času na to nemám kvůli škole.*“ (Tereza) Obě komunikační partnerky sporadicky zhlédnou i herní stream, ale preferují let`s play videa, protože lépe pokrývají jejich potřeby. „*(...) když to ten YouTuber potom sestříhá a dá to na ten svůj kanál, tak se na to kouknu ráda, protože mi přijde, že ty let`s playe jsou takové vtipnější potom, když si s tím dá tu práci a vymaže ty nudné části.*“ (Nora) Další eskapistovo získávání informací o herním prostředí je velmi nesystematické. Na platformě YouTube sice vyhledává další audiovizuální obsahy související s herní problematikou, ale nevyhledává konkrétní informace. Eskapista nahodile přehrává audiovizuální obsahy a nové informace samovolně vstřebává bez většího vynaložení energie. „*No, většinou jsou i videa, jako zajímavosti o hrách. (...) ale většinou mi stačí jen YouTube na to shromáždování těch informací. A není to nějaké násilné většinou, že by mě přímo zajímala nějaká informace, protože já o nich většinou nevím, dokud mi to někdo nepoví.*“ (Nora) Eskapista, na rozdíl například od vytříbeného znalce, nevyhledává informace o herní scéně v tematických a odborných periodikách. Pro eskapistu jsou dostačující informace zprostředkované skrze různý audiovizuální obsah umístěný na platformě YouTube.

Eskapista není expertem v herní problematice, přestože v některých případech má o herním titulu hlubší znalosti než letsplayer, kterého sleduje. „*(...) někdy vím o té hře víc než ten člověk, co jí hraje. Protože on to hraje tak, že si to občas zahraje, ale já vím třeba i nějaké zajímavosti k tomu. A přitom jsem to nikdy nehrála, tak to je docela zábavné.*“ (Nora) Skutečnost, že eskapista má v některých případech rozsáhlejší vědomosti o herních titulech, zní zvláště. Jak bylo uvedeno v odstavci výše, eskapista sám systematicky nevyhledává informace v odborných a tematických periodikách. Veškeré informace získává z audiovizuálního obsahu publikovaného na YouTube a od svých sociálních vazeb. Jev je možné vysvětlit eskapistovými požadavky na let`s play video a samotného letsplayera. Eskapista preferuje zábavu, relax, odreagování se a autenticitu před erudovaným a připraveným komentářem letsplayera. Právě těmto požadavkům je uzpůsoben eskapistův výběr let`s play videí. „*Že to není takové hodně předvídatelné, že se tam třeba stane něco, co člověk fakt nečeká a i toho YouTubera to docela překvapí, takže je třeba vidět, že ty let`s playe nenakoukal u někoho jiného, že jinak by ho to nepřekvapilo a věděl by o tom dopředu. Takže to je takový hodně zajímavé, no.*“ (Tereza)

Výběr sledovaných let`s play videí podléhá více kritériím, které reflektují priority typu eskapisty. Eskapista od let`s play videí očekává komfortní relaxaci, únik od reality a zábavu. Komunikační partnerky zařazené do typu eskapisty nemají dostatečné znalosti cizích jazyků umožňující sledování let`s play videí od zahraničních producentů. Vynakládání úsilí pro překlad nekoresponduje s potřebami zmiňovaného typu. Nedostatečná jazyková vybavenost navíc omezuje zábavní potenciál zahraničních let`s play videí. Z těchto důvodů eskapista preferuje sledování let`s play videí v českém jazyce. „*Spíš ty české, protože je to pro mě takové odpočinkové, a kdybych musela ještě jako sledovat tu angličtinu a překládat to, nebo si hledat slovíčka, abych tomu vůbec pořádně rozuměla, tak by to pro mě nebyl skoro žádný odpočinek, protože bych tomu musela věnovat ještě větší pozornost, takže spíš české.*“ (Tereza) Obdobně argumentuje také Nora, která akcentuje ztrátu zábavního potenciálu v průběhu vlastního překladu. „*(...) vím o zahraničních, ale moc je nesleduju. Ani nevím proč. Mně přijde, že mám radši, když tomu hovoru rozumím, že to nemusím překládat. (...) já nedokážu ocenit ten vtip, takže hlavně kvůli tomu (...)*“ (Nora) K výběru let`s play videí s komentářem v cizím jazyce se eskapista uchyluje pouze v případě, kdy se chce seznámit s nově vycházejícími herními tituly, které zatím nebyly zpracovány českými letsplayery. V takové situaci se eskapista zaměří zejména na vizuální rozměr let`s play videa, který mu zprostředkuje autentickou herní zkušenost. „*(...) to se přímo nesoustředím na to mluvené slovo, ale spíš na tu hru, jak vypadá, jestli by mě vůbec zajímala. A prostě jak probíhá ta hra a podobně.*“ (Tereza) Rozdíly v kvalitě mezi tuzemskou a zahraniční produkcí let`s play videí eskapista nevnímá, ale pozoruje možný vliv zahraničních letsplayerů na tuzemskou produkci, který je způsoben faktem, že zahraničním letsplayerům jsou dostupné herní tituly s časovým předstihem před oficiálním vydáním počítačové hry. Čeští producenti let`s play videí od nich mohou přebírat různé prvky prezentace, protože v době produkce vlastních let`s play videí už mohou být seznámeni s herními tituly prostřednictvím zahraničních let`s play videí. „*Spíš v tom, že se k tomu dostanou dřív, vidí to dřív, takže pak je možné, že ti naši letsplayeři sledují ty videa těch zahraničních a je možné, že je nějakým způsobem ovlivňují, takže možná v tomhle jedině. Ale jinak kvalitativní rozdíl asi ne.*“ (Tereza)

Důležitým kritériem pro eskapistův výběr let`s play videa je také hlas letsplayera. „*Určitě, kdyby ten tvůrce měl nějaký nepřijemný, protivný hlas, tak se na to nedívám, protože by mi to tak nějak nepřipadalo jako uklidňující, ale spíš iritující, takže bych se na to nedívala.*“ (Tereza) Nora dokonce v polostrukturovaném rozhovoru přiznává, že některé letsplayery přestala sledovat kvůli nevyhovujícímu hlasovému projevu. V minulosti byla pro Noru jedním

z rozhodujících faktorů i vizáž letsplayera. „(...) je pravda, že u některých jsem se musela ze začátku přemáhat, že mi nebyli tak úplně sympatičtí, ale nakonec jsem zjistila, že to není tak důležité.“ (Nora) Podstatným prvkem je naopak další aspekt, který s hlasovým projevem přímo souvisí, a tím je letsplayerův komentář. Zatímco pro introvertního kompenzátora je letsplayerův mluvený komentář ve většině případů nadbytečný⁵⁷, pro eskapistu je klíčovým zdrojem informací o herním titulu a subjektivních poznatků letsplayera. Pro eskapistu je mluvený komentář nedílnou součástí let`s play videa. „Tak ty komentáře jsou většinou důležité, protože člověk aspoň ví, jaký má na to ten YouTuber pohled, jak hru bere, jestli ho ta hra vůbec baví. Z tohohle důvodu jsou důležité ty komentáře. (...) Pokud tam hraje v pozadí jen nějaká hudba, tak to hned vypínám, protože jakože ten komentář je docela důležitý, protože tam komentuje celá ta hra, chyby v té hře, jaké ten člověk najde a podobně.“ (Tereza) Nora si dokáže představit hypotetickou situaci, kdy by byla svolná sledovat let`s play video bez mluveného komentáře, ale sama preferuje let`s play videa s mluveným komentářem. „(...) u některých her je to takové diskutabilní, protože ty hry jsou také komentované, takže je možné, že to bych měla jako úplně plnohodnotný film. Ale většinou ne, většinou je ten komentář důležitější u toho.“ (Nora)

Dalším významným prvkem výběru je celkový projev letsplayera. Eskapistou je vyžadováno autentické vystupování bez vulgarit, komentářů se sexuálním podtextem a dalších odchylek od standardních sociálních norem. „No třeba mi hodně vadí, když ti lidé u toho hodně nadávají, když jsou sprostí, tak to člověk nemá chuť se na to dívat vůbec. Takže pokud o tom, o té hře mluví nějak normálně lidským způsobem, tak v pohodě, ale kdyby měl neustále nadávat, vriskat, tak to asi ne, no. Takže chování je také hodně důležité.“ (Tereza) Deviantní vystupování některých letsplayerů, které je pro eskapistu nepřijatelné, ale v některých let`s play videích se objevuje, přibližuje ve své výpovědi Nora: „No, že tam mají takové poznámky o sexu, nebo něco takového. Nebo prostě, úplně, třeba o fekáliích a takové věci, tak to vůbec. To nesnáším, ale to se většinou nestává.“

Eskapistův výběr let`s play videí má minimálně tři podoby. Volba let`s play videa může být skutečně na základě doporučení od přátel, kteří mají obdobný vkus a hodnoty. Jejich doporučení je pro eskapistu rozhodné. „Od těch se většinou o těch hrách dozvídám, takže oni jsou pro mě takoví stěžejní v tomhle, že mi zrovna řeknou, hele vyšla tahle a tahle hra, podívej se na to, je to zajímavé. Pošlou mi třeba nějaké ukázky z té hry, takže když se mi líbí ta hra podle ukázek, tak začnu hledat, jestli jsou nějaké let`s play už (...)“ (Nora) V druhém případě

⁵⁷ A je vnímán jako rušivý element, který brání absolutnímu vnoření do audiovizuálního obsahu. Podrobněji viz kapitola s označením Introvertní kompenzátor.

výběr odpovídá aktuálnímu zájmu o konkrétní herní titul. „(...) *když už mě zajímá nějaká hra, tak si vyhledám přímo k ní. Když o nějaké hře slyším, že vyšla nová, tak jí hledám a podle toho, co najdu první, tak zkusím ten první výběr.*“ (Nora) V třetím případě je eskapistův výběr určen produkcí konkrétních letsplayerů. Eskapista sleduje pravidelně přibližně pět oblíbených letsplayerů. Důvodem k ukončení sledování let`s play videí oblíbených letsplayerů může být pro eskapistu změna letsplayerova zaměření, které znatelně ovlivní produkci let`s play videí. Následná let`s play videa nemusí odpovídat eskapistovým požadavkům a nárokům. „(...) *takže jsem přestala sledovat ty jejich let`s playové videa, protože například GoGo už je netočí, netočí série, ale natočí jen jeden díl nějaké střilečky, a to mě nebaví. (...) Ale jako je pravda, že když zas něco natočí, tak se na to kouknu. Ale zatím jsem ho přestala sledovat.*“ (Nora) Tato situace je ojedinělá. Eskapista je ke svým oblíbeným letsplayerům velice loajální. Nora přestala dočasně sledovat pouze jednoho letsplayera, Tereza ze svého seznamu oblíbených letsplayerů za celou dobu nikoho nevyřadila. „*Oni většinou natáčí furt nové věci, takže je co sledovat. Není důvod, to přestat sledovat. Je to takové nové většinou.*“ (Tereza) U některých z oblíbených letsplayerů mají obě komunikační partnerky zařazené do typu eskapisty nastavený odběr kanálu na platformě YouTube, aby byly uvědomeny v případě nově publikovaného let`s play videa na odebíraném kanále. Tereza však sama vlastní potřebu odběru v další části polostrukturovaného rozhovoru zpochybňuje. „*Odběr mám asi na tři z nich. Ale tak jako, když už mám chuť něco takového najít, tak si je přímo vyhledám, že ani nepotřebuju přímo ten odběr. Vyhledám si je, podívám se, co mají nového, nebo třeba i starého, že teď třeba sleduju videa, která jsou tři roky staré, ohledně her a tak. Odběr ani nepotřebuju mít, protože si to dohledávám.*“ (Tereza)

U eskapisty byly zaznamenány dva způsoby sledování let`s play videí. V případě, že sleduje nový obsah, který ještě neviděl, věnuje sledování pokaždé plnou pozornost. „(...) *když už to sleduju, tak se tomu chci pořádně věnovat. (...) takže mám spíš puštěný jen ten let`s play a nic jiného.*“ (Tereza) Je pravděpodobné, že tento způsob aktivního sledování reflektuje potřebu eskapisty uniknout od rutin každodenního života. Eskapista chce při sledování let`s play videa relaxovat a bavit se. Let`s play video je eskapistou v některých případech vnímáno jako alternativa ke sledování filmů. „*Já to beru jako malej film, že když to má nějaký příběh hlavně ta samotná hra. Hra, co je taková emotivní, tak to beru fakt jako film, že to tak působí.*“ (Nora) K druhému způsobu sledování se eskapista uchyluje v případě, že už let`s play video viděl a splnilo jeho očekávání. Následně dochází k opakovanému sledování konkrétního let`s play videa, při kterém už je ale eskapistova pozornost pouze partikulární. Při opakovaném sledování se eskapista věnuje primárně jiné činnosti a let`s play video funguje jako kulisa

v pozadí. „(...) když mě to baví, tak jsem schopná si to pouštět znovu a znovu někde do pozadí. Takže se u toho třeba učím a mám to jako kulisu. Ale poprvé vždycky aktivně.“ (Nora) Oblíbené let`s play video může být eskapistou sledováno i několikrát, některá videa dokonce eskapista zná i nazpaměť. Na takovém let`s play videu je oceňován humor a osobité vystupování konkrétního letsplayera. „Asi tím vtípem. Vždycky tou povahou toho člověka, když vím, že tam vždycky něco zaperlí, tak prostě vím, že mě to úplně dostane, a je úplně jedno, co to teda hraje. A nevím proč, ale potom, nevím, jestli jsem si zvykla na ten hlas, nebo na něco, ale do toho pozadí mi to tak vždycky pasuje, mít to jako kulisu. (...) a když se mi to třeba načítá na boku nějaký, který vím, že jsem viděla, vím, že mě zaujaly, tak si to prostě přidám a je mi to jedno jaký to je díl. Já už to poznám nazpaměť, takže mně je to jedno, no.“ (Nora)

Eskapista rád komparuje let`s play videa zachycující stejnou počítačovou hru od různých autorů. Oceňuje odlišné pohledy na herní titul a rozdílná zpracování let`s play videí. „Tak každý autor je něčím specifický, že má nějaké jiné chování. Někaké jiné nápady prostě v té hře, že třeba mi nevadí sledovat jednu hru od tří letsplayerů, protože po každý se ten člověk rozhodne jinak, udělá něco jinak. Je to takové zajímavější, vidím tu hru z více pohledů.“ (Tereza)

Eskapista sleduje let`s play videa dominantně o samotě, ale v některých případech tuto aktivitu sdílí s ostatními lidmi. „Sleduju to sama. Když přijede sestra, tak se sestrou. Většinou ale sama.“ (Tereza) Kolektivní sledování let`s play videa se sestrou, která se o let`s play videa rovněž zajímá, je racionální trávení společného času. Naopak Nora vykazuje až extrémní vnitřní potřebu sdílet sledování atraktivních částí let`s play videí s ostatními lidmi, i když si plně uvědomuje jejich nezájem o let`s play videa a herní problematiku obecně. „A jako, když mě něco zaujme, tak já jsem schopná to ukázat i osobám, který to taky zajímá, ale i těm, který to nezajímá. Já to třeba strkám i mamce a tu to vůbec nezajímá, ale já ji to prostě musím pustit.“ (Nora) Příležitostné kolektivní sledování let`s play videí je charakteristické pro typ eskapisty, u ostatních typů nebylo zaznamenáno.

Osoba letsplayera je pro eskapistu z mnoha důvodů důležitá, jak už bylo uvedeno výše, přesto o něm aktivně nevyhledává dodatečné informace. Všechny informace, které jsou pro eskapistu relevantní, se dozví prostřednictvím produkce letsplayerů, která se skládá z let`s play videí, ale často rovněž z dalších audiovizuálních obsahů publikovaných na platformě YouTube.

Mezi oblíbené audiovizuální obsahy patří například vlog⁵⁸. Právě sledování jiných žánrů videí oblíbených letsplayerů je charakteristické pro typ eskapisty. „*Že bych si to nějak googlila, tak to vůbec, protože se mi to zdá, že ten letsplayer je zároveň teda YouTuber většinou, takže ty informace těm fanouškům stejně většinou sdělí. Ale adresu jeho nepotřebuju vědět, to je mi na nic. A jeho... někdy mě třeba zajímá, co dělají za práci, protože oni většinou nejsou přece jen na plný úvazek. Takže mě vždycky zaujme, když ten člověk mluví, třeba co studuje, kam chodí do práce, to mě docela zajímá.*“ (Nora) Výrazné je eskapistovo distancování se od zjišťování letsplayerových osobních údajů, které by mohlo vzbuzovat formu deviantního chování označovaného jako stalking.

Možnosti interaktivity webu 2.0 využívá eskapista, v poměru k ostatním objeveným typům, poměrně často. Nejčastěji dochází k hodnocení let`s play videa prostřednictvím funkce like a dislike. Využívání této možnosti je mnohdy podporováno letsplayery, kteří v let`s play videích apelují na diváky, aby video ohodnotili a poskytli tím základní zpětnou vazbu. „*Likuju to skoro vždycky, když mě to baví a nezapomenu na to. Ale oni to vždycky připomenou na konci.*“ (Nora) Eskapista se také aktivně účastní diskuzí pod let`s play videem prostřednictvím vlastních komentářů. Důvodů k zapojení do diskuze může být několik. Důvodem může být eskapistova potřeba slovního ohodnocení let`s play videa, zájem o hlubší porozumění některé situace znázorněné v let`s play videu, nebo snaha o poskytnutí relevantní rady ostatním členům virtuální komunity, či přímo letsplayerovi. „*Komentáře píšu, když mi něco není jasné, nebo tam něco zaperlí a mně to přijde vtipné, tak mu to jako ohodnotím, že to bylo vtipné. Anebo, když se tam na něco přímo ptá, tak mu odpovím, když znám odpověď.*“ (Nora) Je pozoruhodné, že eskapista se v diskuzích často setkává s relevantní odezvou ze strany letsplayera⁵⁹. I přes kladnou zkušenost si eskapista zároveň uvědomuje složitou úlohu letsplayera, který není schopen reagovat na všechny podněty v internetové diskuzi. „*Většinou odpovídají. Ti aktivní, většinou odpovídají, jako například ten Smusa odpovídá, když už najde, jako na všechno neodpoví, takže to není v jeho možnostech, ale když už najde něco zajímavého, tak odpoví.*“ (Tereza) Příslušníky ostatních objevených typů podobná zkušenost v polostrukturovaných rozhovorech nebyla zmiňována. Jeví se jako pravděpodobné, že větší míra relevantní odezvy koreluje s výběrem sledovaných letsplayerů a nároky na jejich produkci, ale i na samotnou osobu letsplayera.

⁵⁸ Video blog, zkráceně vlog, je moderní forma internetového blogu. Místo textu autor využívá k prezentaci svých myšlenek audiovizuální obsah (IT SLOVNÍK, 2018).

⁵⁹ Vytříbený znalec vnímá diskuzi pod let`s play videem naopak negativně. Komentáře jsou hodnoceny jako nerelevantní, nedostatečně informačně nasycené a plně vulgarit.

Pro eskapistu je charakteristická nevole k produkci vlastních let`s play videí. Jak už bylo několikrát zdůrazněno, eskapista hledá v let`s play videích únik od rutinního života, zábavu a sekundárně také informace o herním titulu. Produkci vlastních let`s play videí vnímá jako náročnou aktivitu, která nekoresponduje s eskapistovými požadavky a potřebami. „*Já mám tolik starostí ve škole, a ještě se štvát se stříháním videa a podobně, to fakt ne.*“ (Tereza) Eskapista zároveň vnímá vlastní nedostatečný herní kapitál, proto nechce prezentovat vlastní herní zážitky prostřednictvím let`s play videa. „*Ne, ne, ne, to ne. To já si hraju jako sama pro sebe a neotravuju s tím lidí. Akorát, když přijde sestra, tak hraju s ní, ale ona na to moc není. Ona, když už hraje, tak jediné se mnou, sama nehraje. Takže, ale nenatáčím, to fakt ne.*“ (Tereza) Nora ve výpovědi také přiznává obavu z případného neúspěchu. „*Asi i ze strachu trošku, protože vím, že naše komunita je taková menší a vím, že v Americe to je takové lehčí, lehčeji si najdou ty fanoušky, protože tam je větší výběr těch lidí samozřejmě. Ale tady, když se někomu moc nelíbíš, tak už to prostě nejde nějak moc napravit.*“ (Nora) Překážkou naopak nejsou technické kompetence potřebné k produkci vlastních let`s play videí. Obě komunikační partnerky zařazené do typu eskapisty by po technické stránce byly schopné vyprodukovat let`s play video. „*(...) zvládla bych to, ale musela bych na to mít čas a náladu hlavně (...)*“ (Tereza) Problém není spatřován ani v nedostatečném hardwaru. „*Mám docela dobrý počítač, akorát mikrofon bych musela sehnat, ale jinak počítač je v pohodě.*“ (Tereza) Aby bylo shrnuto výše uvedené, eskapistovi nebrání žádné okolnosti v produkci vlastních let`s play videí, pouze nemá žádnou vnitřní (a ani vnější) motivaci pro tuto aktivitu.

V souvislosti se sledováním let`s play videí a hraním počítačových her na eskapistu není vyvíjen žádný sociální tlak. „*Většinou těm lidem to je buď jedno, tak se nevyjadřujou, anebo řeknou, je super, jaká ta hra je, nebo že ji hrál taky.*“ (Tereza) Potenciální konflikt s ostatními lidmi může nastat pouze v případě, kdy dochází k zanedbávání eskapistových povinností v důsledku nadměrného sledování let`s play videí a hraní počítačových her. „*(...) doma, to je všem tak nějak jedno, pokud dělám věci do školy, jak mám, tak je to všem jedno. A kdybych kvůli těm hrám zanedbávala školu, tak se asi fakt někdo ozve, ale takhle je to v pohodě, zatím.*“ (Tereza)

Eskapista vyhledává let`s play videa primárně za účelem relaxace, úniku od rutinního života a rovněž kvůli zábavě. Sekundárně kvůli zájmu o herní tituly a obecně o herní problematiku. Let`s play videa mohou být eskapistou využita pro utváření a udržování sociálních vazeb. Pro eskapistu je charakteristické, že patří mezi hráče počítačových her označovaných jako newbie. Hraní počítačových her bez předchozího seznámení s nimi

prostřednictvím let`s play videí je pro eskapistu jen velmi těžko představitelné. Eskapista není dostatečně obeznámen se základními herními principy, nemá mnoho vlastních zkušeností s herními tituly a bez předchozí instruktáže má zřetelné problémy s ovládním vstupních periférií. Eskapista má rovněž nedostatky v terminologii obklopující herní problematiku. V let`s play videích preferuje autenticitu a zábavu před erudovaným a precizně připraveným komentářem. Eskapista sleduje dominantně let`s play videa od českých producentů, protože je při výběru limitován nedostatečnou jazykovou vybaveností, která mu brání v plnohodnotném a komfortním sledování zahraničních let`s play videí. Pravidelně sleduje tvorbu přibližně pěti oblíbených letsplayerů, ke kterým je loajální. Důvodem pro ukončení pravidelného sledování by byla pouze radikální změna letsplayerovy produkce. Kromě let`s play videí sleduje i ostatní audiovizuální produkci od oblíbených letsplayerů publikovanou na platformě YouTube. Pro eskapistu je příznačné využívání možnosti interaktivity webu 2.0. Aktivně se účastní diskuzí pod let`s play videem a využívá funkce hodnocení prostřednictvím tlačítka like a dislike. Příspěvky v diskuzi jsou eskapistou vnímány jako relevantní a přínosné, čímž se odlišuje například od vytříbeného znalce, který má na diskuzi opozitní názor. Pro eskapistu je charakteristické stranění se vlastní produkci let`s play videí a participaci na komunitních akcích. Zmíněné aktivity nekorespondují s eskapistovými potřebami a požadavky, které jsou pro účely diplomové práce shrnuty pod kategorií s označením eskapismus.

4.4. Introvertní kompenzátor

Základní rysy typu se odráží v samotném názvu. Zcela zásadní je potřeba adekvátní kompenzace vlastního herního zážitku. Introvertní kompenzátor nedisponuje dostatečně kvalitním hardwarem, aby se mohl seznámit s moderními herními tituly osobně a získat nezprostředkovanou herní zkušenost. Ostatní typy zaznamenané v diplomové práci vnímají let`s play videa jako zdroj autentických informací o herním titulu, ale nevnímají ho jako náhradu vlastního herního zážitku, i když ve většině případů také nevlastní dostatečně výkonný hardware. V tom se introvertní kompenzátor zásadně liší. Absence vlastního herního zážitku je kompenzována prostřednictvím let`s play videí, na která jsou introvertním kompenzátořem kladeny specifické požadavky. Jsou preferována let`s play videa, která umožňují introvertnímu kompenzátořovi se plně vnořit do herního titulu a zažívat autentické herní prožitky. Jak už bylo naznačeno v úvodu odstavce, druhým určujícím znakem hráčů počítačových her spadajících do typu introvertního kompenzátořa je introvertní povaha, která se projevuje v mnoha oblastech spojených se sledováním let`s play videí. Jako příklad je možné uvést nevoli k participaci v rámci komunit spojených s let`s play videi, ale i herními tituly. Dalším projevem introvertní

povahy je nelibost ke sdílení informací, zkušeností a emocí spojených s herním prostředím. Úvodní odstavec byl využit pro základní vymezení typu introvertního kompenzátora, o dalších rysech bude psáno v následujícím textu.

Do typu introvertního kompenzátora byli po analýze získaných dat zařazeni dva komunikační partneři. Jedná se o 22letou Kateřinu a 20letého Tadeáše. Jsem si vědom, že hranice vymezující typ introvertního kompenzátora mohou být v některých částech rozostřené, přesto jsem typ do diplomové práce, po hlubší úvaze, zařadil. Základní kontury typu jsou natolik výrazné, že se značně odlišují od dalších tří nalezených typů, které jsou v diplomové práci uvedeny.

Jedním z důvodů, proč introvertní kompenzátor poprvé vyhledal let`s play video, byl zájem o rozšíření dosavadního vědění o hře, které by vedlo ke zlepšení hratelnosti herního titulu. Let`s play video zafungovalo jako herní průvodce, díky kterému bylo možné snáze splnit obtížné herní situace. Erudovanost a příjemné vystupování letsplayera následně motivovalo introvertního kompenzátora k opětovnému vyhledávání let`s play videí. Dalším důvodem byl nedostatečně výkonný hardware neumožňující hraní moderních herních titulů. Situaci autenticky ilustrují Tedeášova slova: „*Ono to původně bylo tak, že jsem, jsme doma s rodičema nikdy neměli moc dobrou počítač, takže jsem třeba jako nemohl hrát ty nejnovější hry. A co mi teda zbylo než se na ně aspoň dívat na tom YouTubu, jak je hraje někdo jiný.*“

Právě kompenzace vlastního herního zážitku je jedna z ústředních kategorií, která definuje typ introvertního kompenzátora. Komunikační partneři spadající pod typ neukojeného komunitního experta a typ vytříbeného znalce se musí také vyrovnávat s nedostatečně výkonným hardwarem, přesto nikdo z nich nevnímá let`s play video jako kompenzaci vlastního herního zážitku. Let`s play videa jsou pro ně primárně zdrojem doplňujících informací, které mohou ovlivnit hratelnost herního titulu, zábavy a předmětem diskuzí v rámci komunity. Typ introvertního kompenzátora z let`s play videí získává doplňující informace o hře a zábavu, ale zároveň je možné na let`s play video nahlížet jako na kompenzaci vlastního herního zážitku. „*(...) mě zajímá ta hra. A ne třeba už moc ten člověk, který tu hru hraje, nebo nějaký ten jeho komentář. Jo, že to fakticky většinou beru jako náhražku toho hraní té hry. Takže už tam nepotřebuju tu třetí osobu, tu třetí stranu, která by mi do toho kecala. Do toho prožitku.*“ (Tadeáš)

Z potřeby vlastního (a intenzivního) zážitku zprostředkovaného skrze audiovizuální tvorbu vyplývají specifické požadavky introvertního kompenzátora na let`s play video, které v extrémních případech mohou vyvolat otázku, zda audiovizuální materiál ještě splňuje definice žánru let`s play videa. Důraz je kladen na to, aby vystupování letsplayera nezastínilo záznam hraného herního titulu a potěšení introvertního kompenzátora s tím spojené. Introvertní kompenzátor usiluje o to, aby dosáhl podobného stavu, jako kdyby herní titul hrál osobně. V diplomové práci je tento stav sjednocen pod kategorií s označením kompenzace, která je umožněna celkovým vnořením pozorovatele do let`s play videa. Aby introvertní kompenzátor vnoření docílil, upřednostňuje let`s play videa bez záznamu z kamery, která zachycuje letsplayera během hraní⁶⁰. Preferuje letsplayery s klidným hlasem a vystupováním. V extrémním případě dokonce vyhledává i let`s play videa bez mluveného komentáře⁶¹. „Většinou se ani nekoukám na někoho, kdo má face cam na streamu nebo na let`s playi, protože mě to, ne rozrušuje, jak bych to řekla, aaa... nemůžu si vzpomenout na to slovo. (...) Prostě se do toho nemůžu tolik zabořit, do té hry, když vidím prostě obličej ještě někoho dalšího, takže většinou poslouchám ten hlas, nebo ještě jak jsem říkala, že no comentary let`s playe, takže opravdu nemám ráda, když potom někdo začne křičet v nějaké hororové hře a začne prostě přehrávat. To už mi teďka poslední dobou strašně vadí, takže vlastně většinou takové ty klidné hlasy (...)“ (Kateřina) Důležitost absence mluveného komentáře dokládá ve své výpovědi i Tadeáš, který podle svých slov sleduje až 90 % let`s play videí bez komentáře. „(...) veškerý informace, který potřebuju vyplývají z toho hraní té hry, jo. Třeba zrovna na tu Subnauticu jsem to sledoval s komentářema, protože tam člověk potřebuje říct, hele, tohlenc, to je nový, tohlenc, to zlepšili, tohlenc, to teďka funguje nějak jinak, ale říkám. Jinak skoro vždycky to bylo bez toho komentáře, protože pro mě je zbytečnost.“ (Tadeáš) Kateřina sice vyhledává let`s play videa s mluveným komentářem častěji, ale nevyžaduje soustavný komentář během celého videa. „(...) to ani jako nijak nevadí, když tam třeba pět minut nemluví a jenom se soustředí na tu hru, protože jako mám radši, když se do té hry zakoukám, abych měla nějaké immersion (...)“ (Kateřina)

Pokud se introvertní kompenzátor rozhodne pro sledování let`s play videa s mluveným komentářem, očekává od letsplayera informačně nasycené poznámky vztahující se k hernímu titulu. Komentář by měl být věcný, odborný a výkladový. „(...) zároveň musím mít nějaké

⁶⁰ Anglicky někdy označované jako face camera. Podrobněji v kapitole Let`s play (video).

⁶¹ Mluvený komentář doplňující záznam herních situací je často zmiňován v základních definicích let`s play videa. Viz kapitola Let`s play (video).

třeba takové poznámky ohledně hry, jako: „Jo, tohle je dobrá mechanika, tady máme jako ten narativ prostě funguje, nefunguje, a tak.“ Ne prostě jenom: „Jo ted' jsem zabočil a jdu tam a tam.“ Takže vlastně musím si ještě od té hry odnést ještě něco víc než jen to, o co tam jde, a jak se to hraje.“ (Kateřina) Mluvený komentář je introvertním kompenzátorem vyžadován také u let`s play videí, která zachycují postupný vývoj herního titulu. V takovém případě je let`s play video vnímáno jako průvodce jednotlivými verzemi počítačové hry. Jsou v něm ukazovány (a vysvětlovány) provedené změny a jejich dopad na hratelnost titulu. V takovém případě není mluvený komentář považován za rozptylující, naopak, je introvertním kompenzátorem pro letsplayerovi vyžadován, aby dokázal lépe pochopit herní principy a ukázkou herního titulu si mohl užít v maximálním možném rozsahu. „(...) třeba se dívám na ty hry, který jsou v beta verzi, ale třeba vyšly ty bety a postupně ten vývojář ještě tu hru dodělává, když už jí ale ostatní hry hrajou. A mě vlastně baví sledovat ten vývoj té hry. To, jak se postupně dodělává ta grafika, přidávají se tam nové věci, takže takhle jsem třeba sledoval hru Subnautica, která prostě vyšla skoro jako alfa. A postupně se dodělávala, takže to mě bavilo sledovat, jak se ta hra dodělává.“ (Tadeáš) V let`s play videích s mluveným komentářem jsou introvertním kompenzátorem negativně vnímány letsplayerovy nevěcné projevy, které mohou mít podobu křiku, nadávek, vyluzování různých zvuků, ale i monologu netýkajícího se herního titulu.

V souvislosti s mluveným komentářem je vhodné zmínit fakt, že introvertní kompenzátor preferuje zahraniční let`s play videa, ve kterých letsplayeři hovoří anglicky. Kateřina ani nemá větší přímou zkušenost s českými producenty let`s play videí. Dokonce i ostatní audiovizuální obsah na platformě YouTube preferuje od zahraničních producentů. Kateřina cizí jazyk nevnímá jako jazykovou bariéru, protože angličtinu ovládá. „A ani nevím proč, prostě, to bych ti nedokázala vysvětlit, prostě ta angličtina mě přitahuje víc než čeština.“ (Kateřina) Naproti tomu Tadeáš dokázal explicitně pojmenovat důvod, proč preferuje let`s play videa od zahraničních producentů. Hlavním důvodem je kvalita obsahu, která je podle jeho úsudku vyšší. „Zdá se mi, že dělají jako kvalitnější content. A třeba ti čeští letsplayeři, o kterých jako vím, to mají většinou s tím komentářem, což já nechcu. Takže sleduju ti zahraniční, kteří to dělají bez komentáře.“ (Tadeáš)

Dalším kritériem pro výběr let`s play videa je pro introvertního kompenzátora informační nasycenost let`s play videa a herní schopnosti letsplayera, které se odráží v plynulé hře umožňující vnoření do herního záznamu. „Jako opravdu nemám náladu, když prostě určitýho bosse musí zahrát pětkrát, takže buď to aspoň vystříhat, anebo aby to bylo aspoň nadvakrát a ne prostě, aby to bylo celý video jenom ten určitý fight, to už... To bych ani

nemusela sledovat. A potom... ehm... jako taky určitě, jak je to nastříhané. Třeba u streamů mi to nevadí, protože to je jasný, že je to na živo, ale když třeba na YouTubu, tak když je to hodinu dlouhé video a od začátku do konce se tam prakticky nic neděje, takže aby to mělo aspoň nějakou hlavu a patu se strháním, ale zase jako nesmí vynechat nějaký důležitý momenty, to je jasný (...)“ (Kateřina)

Kompenzace vlastního herního zážitku není jediný důvod ke sledování let`s play videí introvertním kompenzátořem. V datech je možné rozeznat další důvody, které se vyskytují i u ostatních typů uvedených v diplomové práci. Introvertní kompenzátoř vyhledává let`s play videa, aby si doplnil informace o dalších dílech v herní sérii, které si nemůže kvůli nedostatečně výkonnému hardwaru zahrát. „*A dívám se na to jako vyloženě kvůli tomu ději. Jo. Když teďka vyšel nověj Assasin, já mám ty Assasins Creed celkem rád, a zkrátka nerozjedu ten Assasin, tak se na to dívám kvůli tomu ději, protože chci vědět, jak ten děj pokračuje v tý nový hře.*“ (Tadeáš) Let`s play video je introvertním kompenzátořem vyhledáváno také ve složitých herních situacích, kdy je využíváno jako herní rádce poskytující důležité informace napomáhající úspěšnému vyřešení herního problému. „*A třeba dívám se na útržky videí, když nevím, jak se dostat tam k tomu, já nevím, chestu nebo tak se podívám, jak to hrál někdo jiný. A jak se tam teda dostat.*“ (Tadeáš) S tím souvisí i Tadeášova touha využít všech možností, které herní titul nabízí. Díky let`s play videím dochází k maximalizaci herního požitku. „*(...) jsem takový ten hráč, co chce tu hru projet na sto procent, že chce dostat všechny ty sběratelský věci, co jsou v tom herním světě, jo.*“ (Tadeáš) Introvertní kompenzátoř sleduje let`s play videa také proto, aby se informoval o herních titulech a ověřil si kvalitu počítačových her. „*Většinou, když ta hra vyjde, tak se chci kouknout, o čem to je, jestli to je, jestli vážně to za ty peníze opravdu tak dobré, jak se říká. A jo no, teďka jsem takhle začala dívat na streamy toho Kingdom Come, protože jasně, nemůžu to hrát, nemám na to peníze momentálně ani, tak jsem se jenom chtěla kouknout, jak to vypadá, a jestli to je vážně tak dobré, jak všichni říkají.*“ (Kateřina) V citaci je možné zachytit určité projevy nedůvěry k ostatním členům herní komunity, případně i k celé společnosti. Podobné náznaky je možné vnímat i v další promluvě, ve které je explicitně vysloven další důvod pro sledování let`s play videí. „*Ty easter eggy jo, to se chci kouknout, jo, jako hezký našla jsem to taky, tak je to tam opravdu, ne že by to tam nějak domontovali.*“ (Kateřina)

Určitá míra nedůvěry vůči ostatním lidem je patrná i při výběru let`s play videí. „*Většinou ne, to ani nedávám seriály prostě, když mi někdo doporučí, tak od toho většinou ruce pryč.*“ (Kateřina) Kateřina využívá možnosti odběru kanálu s let`s play videi, kterou umožňuje

platforma YouTube. Nereaguje však neprodleně na výzvu funkce. Odebíraný kanál je používán spíše jako seznam let`s play videí, ze kterého je utvářen přednostní výběr. „*Jo, to většinou prostě zapnu YouTube a kouknu se, když to mám v odebíraných, jestli vydali něco novýho, zapnu si to. Ne, že bych prostě čekala, jo teďka přesně v 16 hodin vydává nový video, tak se na to kouknu. To ne.*“ (Kateřina) Tadeáš sice funkci odběru nevyužívá, ale při vyhledávání let`s play videí postupuje obdobným způsobem. Let`s play video požadované hry se primárně pokouší najít v YouTube kanálu oblíbeného letsplayera, teprve pokud je neúspěšný, pátrá po herním titulu skrze vyhledávač na platformě YouTube.

Kateřina pravidelně sleduje tři, maximálně čtyři letsplayery. Tadeáš dokonce pouze jednoho, který vyhovuje jeho nárokům. Ani jeden z komunikačních partnerů patřících do typu introvertního kompenzátora nevyhledává o letsplayerovi dodatečné informace. Oba se orientují zejména na počítačovou hru a zprostředkovaný herní zážitek. Jak bylo uvedené výše, osoba letsplayera je mnohdy spíše překážkou, proto není překvapivé, že introvertní kompenzátor další informace aktivně nevyhledává. „*Prostě chlápek hraje hru a já se na to dívám, abych tu hru mohl také nějak zažít.*“ (Tadeáš)

Sledování let`s play videí mají oba komunikační partneři patřící do typu introvertního kompenzátora spojené s relaxem. „*Většinou večer prostě, když se snažím odreagovat, tak se kouknu na pár videí.*“ (Kateřina) Tadeáš obvykle věnuje percepci let`s play videa veškerou pozornost. V případě, kdy má let`s play video méně atraktivní pasáže, přistupuje k nekontinuálnímu sledování, které nebylo zaznamenáno u žádné další výzkumné jednotky. „*Ted`ka třeba jsem koukal ten Far Cry 5, tam ta storyline je tak rozkouskovaná, takže je třeba pravda, že občas ty videa přeskakuju, jo, že vyloženě dělám to, že mám vždycky jednu ruku na té šipce doprava, a to přeskakuje po pěti sekundách, takže já po těch pěti sekundách přeskakuju to video a třeba zastavuju a pouštím si v celku jenom ty segmenty, který jsou důležitý. Takže, nedělám to tak vždycky, ale občas u některých videí to tak dělám, že to jenom tak rychle projedu.*“ (Tadeáš) Ostatní komunikační partneři v méně atraktivních částech let`s play videí tříštili svou pozornost do dalších činností, ale pokračovali v kontinuálním sledování. Kateřina sice nedělí pozornost mezi více činností, ale u některých let`s play videí dochází k většímu vnoření do herních situací. Míra vnoření je odvislá od žánru herního titulu. „*Třeba, když je to nějaká ta střílečka, tak samozřejmě nedávám tolik pozor, ale když je tam hodně textu, tak jo, čtu to s tím letsplayerem a snažím se tomu porozumět víc (...)*“ (Kateřina) Vysoká míra koncentrace introvertního kompenzátora na let`s play video pravděpodobně souvisí s potřebou vnoření do herního záznamu, který slouží jako kompenzace vlastního herního zážitku.

Množství času věnovaného sledování let`s play videí introvertním kompenzátorem je variabilní, ale většinou osciluje mezi jednou a dvěma hodinami. Vyhrazený čas je ovlivněn, mimo jiné, obvyklou stopáží let`s play videí. „*Ten kanál, který sleduju nejvíc, on se jmenuje nějak MikeIceAndFire, nebo tak nějak, a ten většinou udělá to, že první díl toho jeho walkthrough má hodinu. A pak to třeba dělí do půlhodinových videí nebo tak, takže většinou zkouknu tu první hodinu, podle ty vlastně poznám, jestli se mi třeba ta hra líbí, jestli to budu sledovat dál, nebo ne. A pak jako by většinou, spíš jako tu jednu hodinu zkouknu, pak dělám zas něco jinýho, pak se zase vrátím. Asi tak po těch hodinových částech, že vždycky jako by dva ty segmenty, dvě ty půlhodinový videa, a pak si zas dělám něco svého, a pak se k tomu zas třeba vrátím.*“ (Tadeáš) Dalšími faktory, které ovlivňují kvantum času věnovaného sledování let`s play videí, je množství volného osobního času a jedincova ochota k prokrastinaci. „*Klidně i pár hodin, když se opravdu nudím, ale většinou nerada sedím celý den u počítače, takže to tak je asi nejdýl dvě hodiny (...)*“ (Kateřina)

Dalším důležitým rysem typu introvertního kompenzátora je, že téměř nevyužívá možnosti interakce na platformě YouTube. Jak už bylo několikrát uvedeno, primárním důvodem sledování let`s play videí je kompenzace vlastního herního zážitku, případně zisk informací ovlivňující hratelnost herního titulu. Hráči spadající do typu introvertního kompenzátora aktivně nevyhledávají příležitosti komunikace s producentem, nemají ani potřebu sdělovat online komunitě vlastní postřehy a zkušenosti. „*(...) já celkově ty komentáře moc nedávám, protože je to spíš takový pro mě, nemám potřebu už jako nějak dál komunikovat nějaké svoje pohledy nebo emoce na ten YouTube, nebo k tomu tvůrci. (...) Na ty videa mi fakt jako přijde, že nic není co říct. Prostě chlápek hraje hru a já se na to dívám, abych tu hru mohl také nějak zažít. Jo, a to je celý, k tomu už jako není nějak moc co říct.*“ (Tadeáš) Zatímco Tadeáš možnost interakce prostřednictvím komentování let`s play videí na platformě YouTube téměř nevyužívá, Kateřina let`s play videa komentuje. Její aktivity by bylo možné souhrnně označit jako trolling⁶². „*Většinou si jako dělám srandu z těch lidí, nebo z toho určitého YouTubera zase.*“ (Kateřina) Ani jeden z komunikačních partnerů spadajících do typu introvertního kompenzátora u let`s play videí však nevyužívá možnost sdílení přes platformu YouTube. Hodnocení prostřednictvím like a dislike, využívá u let`s play videí sporadicky pouze Kateřina. Tadeáš like a dislike u let`s play videí nevyužívá vůbec, i když přiznává, že u ostatní YouTube tvorby někdy tuto eventualitu využije. Podle získaných dat se jeví jako

⁶² „*Jedná se o výraz z IT terminologie, který lze označit za slangový, konkrétně znamená nevyžádanou činnost v diskuzních fórech, komentářích a v podstatě v každé existující internetové diskuzi. Trolling spočívá v nevyžádaných, nevhodných, často i sprostých příspěvcích do diskuze.*“ (IT SLOVNÍK, 2018)

pravděpodobné, že se v tomto trendu odráží požadavky introvertního kompenzátora na kvalitní let`s play video, ve kterém by měl letsplayer fungovat převážně jako zprostředkovatel herního zážitku. Introvertní kompenzátor je orientován primárně na herní titul, proto nemá potřebu hodnotit let`s play video (a ani osobu letsplayera), které hru pouze „zprostředkovává“, i když může mít i další přidanou hodnotu.

Nápadným atributem introvertního kompenzátora je právě introverze, která se částečně objevovala už v předešlé části textu zaměřené na popis typu. Kateřina sice připouští, že herní tituly zobrazované v let`s play videích se občas stávají předmětem diskuzí, ale sama explicitně přiznává, že v reálném světě nerada komunikuje s lidmi, protože trpí něčím, co ona sama označuje jako sociální úzkost, právě proto se značná část komunikace odehrává především prostřednictvím internetu. „*Jo, tak to je většinou na nějakých forách, jako komentování, ne že bych si vyloženě psala furt s někým každý den furt o tom. Prostě, reddit, tumblr.*“ (Kateřina) Nevole k sociálnímu kontaktu a následné komunikaci je patrná i u druhého komunikačního partnera zařazeného do typu introvertního kompenzátora. „*Moc nemám s kým, jako by. Neznám moc nikoho, kdo by to taky sledoval, takže moc ne. Je to takový spíš jako pro mě. A spíš mě baví se udržovat nějak v tom vědění, co zrovna za ty hry vyšly, jestli jsou dobrý, jestli jsou špatný (...)*“ (Tadeáš) Introvertní povaha popisovaného typu diváka let`s play videí je zřetelná i v oblasti komunitní (ne)angažovanosti. Komunikační partner by sice uvažoval o návštěvě komunitního srazu, ale odrazuje ho forma obvyklých komunitních setkání. Většinou jsou takové akce navštěvovány velkým počtem lidí a jsou doplněny různými typy show, na kterých je vyžadována určitá míra návštěvníkovy aktivity. „*Zase nemám ráda takové ty srazy, protože... nerada mluvím s lidmi in real life, protože mám tak trochu social anxiety, takže přes internet tu bariéru dokážu aspoň trochu odrovnat, ale potom... Možná ted'ka, to ale není vyloženě let`s play, ale je to vlastně stream Dračího doupěte, kdy je to vlastně zahraniční komunita, tak jsem byla asi před pár měsíci na srazu českých fanoušků, ale naštěstí to bylo jenom pár lidí, takže jsem se tam mohla aspoň trochu relaxovat a nemusela jsem se s nimi moc bavit.*“ (Kateřina)

Označení popisovaného typu věrně reflektuje důvody, proč ani jeden z komunikačních partnerů nejeví zájem o produkci vlastního let`s play videa. Jak už bylo několikrát zdůrazněno, hlavním důvodem sledování let`s play videí je kompenzace vlastního herního zážitku. Introvertní kompenzátor neprojevuje zájem o vytváření sociálních vztahů s komunitou, ani o sdílení vlastních pocitů a zkušeností. Navíc nevlastní dostatečně výkonný hardware vhodný pro hraní počítačových her, ale ani pro tvorbu kvalitního audiovizuálního obsahu. „*Ted'ka momentálně mám jenom starý notebook, takže to by se na tom nedalo udělat nic.*“ (Kateřina)

Jako hlavní důvod, proč introvertní kompenzátor ani neuvažuje o produkci vlastního let`s play videa, se jeví introvertní povaha. „*Já nemám ráda poslouchat svůj vlastní hlas z videí, a abych to pak ještě musela nějak editovat, to nemám nějak vlastní sebedůvěru v sobě. A nemám ráda, když se potom na mě lidi dívají, co dělám, takže.*“ (Kateřina) Tadeáš navíc připouští i vlastní nekompetenci v procesu výroby audiovizuálního obsahu. „*Ne, nejsem, jako úplně tak dobrý v těch technologiích. Ve střihání, nebo já nevím, co všechno je k tomu potřeba, takže ne. A nemám ani ambice s tím nějak začínat. Mám jiný záliby, jiný věci, kterým věnuju pozornost. A tohlenc to mezi to prostě nepatří.*“ (Tadeáš)

Je vhodné uvést, že let`s play videa nejsou pro introvertního kompenzátora jediným zdrojem informací o herních titulech. Od let`s play videa je očekávána určitá sorta informací, se kterou introvertní kompenzátor předem kalkuluje. V případě nejistoty ohledně kvality herního titulu, vyhledává základní informace a názory na počítačovou hru v jiných zdrojích, skrze které se s herním titulem předběžně seznámí. „*(...) gameinformer mě teďka napadá. Někdy si čtu i nějaký review, možná ještě, než se začnu dívat na ty let`s playe, jestli to má nějaký smysl.*“ (Kateřina) Prostřednictvím let`s play videí je kompenzován vlastní herní zážitek, který je zároveň doplněn o další sortu informací vytvářející výraznější povědomí o herním titulu. Pokud není let`s play video dostatečně informačně nasycené a neposkytne introvertnímu kompenzátorovi veškeré požadované informace, pak následuje další krok vyhledávání, již zcela konkrétních informací. „*(...) když mi třeba ten YouTuber neukázal, co jsem potřebovala vědět, jako, jaký to má game mechanismy, když nevím, protože to tam prostě nevíš, jak se to hraje, jaké to má ovládání, tak většinou si to potom ještě najdu, nebo jakou to má platformu a tak.*“ (Kateřina) Tadeášem je preferováno získávání informací skrze audiovizuální produkci, která je umístěna na YouTube. Oceňuje zejména časovou flexibilitu a možnost selekce obsahu v online prostředí, díky kterému může sledovat jen jím preferované obsahy. „*Jako já mám fakticky radši, když ten content můžu sledovat tak, jak já chcu, což mi YouTube umožňuje, že mi třeba umožní se podívat jenom na tu jednu hru, kterou já potřebuju (...)*“ (Tadeáš)

Dominantním atributem popisovaného typu je introvertní povaha, která ovlivňuje hráče počítačových her sledujících let`s play videa hned v několika oblastech. Introvertní kompenzátor nevyhledává aktivně sociální kontakt s ostatními hráči, a když už se rozhodne komunikovat, preferuje spíše komunikaci v internetovém prostředí. Introvertní charakter je také důvod, proč se aktivně neúčastní komunitních akcí. Zároveň, introvertní kompenzátor nemá motivaci produkovat vlastní let`s play video, protože nechce být viděn, slyšen, ani posuzován potenciálním publikem. Nemá žádné důvody pro sdílení informací, zkušeností a emocí

spojených s hraním počítačových her. Dalším důležitým faktorem, který spoluutváří charakteristiku typu introvertního kompenzátora, je absence dostatečně výkonného hardwaru, který by umožňoval hraní moderních herních titulů. Nemožnost získání vlastního herního zážitku je kompenzována prostřednictvím let`s play videí. Od této skutečnosti se odvíjí požadavky introvertního kompenzátora na ideální let`s play video, do kterého by měl mít možnost se plně vnořit a tím dosáhnout co nejvěrnějšího, byť zprostředkovaného, herního zážitku. Za rozptylující prvek znemožňující vnoření je považován záznam z kamery zachycující hrajícího letsplayera, proto introvertní kompenzátor primárně vyhledává let`s play videa, která neobsahují záznam z této kamery. V některých případech může být vnímán jako rušivý element dokonce i letsplayerův komentář. Není výjimkou, že se introvertní kompenzátor z toho důvodu rozhodne pro sledování let`s play videa s omezeným, nebo dokonce žádným, komentářem.

Závěr

V diplomové práci se postupnými kroky povedlo naplnit primární cíl, kterým bylo vytvoření typologie diváků let`s play videí z řad hráčů počítačových her studujících Univerzitu Palackého v Olomouci. Pozornost výzkumu byla prioritně orientována na důvody vedoucí ke sledování let`s play videí, na faktory ovlivňující výběr let`s play videí ke sledování, na využívání možností interaktivity webu 2.0, na vztah diváků ke komunitám utvářejících se kolem let`s play videí a herního prostředí, ale zřetel byl brán i na další kontext intervenující do aktivity sledování let`s play videí. Naplněním těchto dílčích cílů diplomové práce bylo možné definovat čtyři unikátní typy, které tvoří výslednou typologii zohledňující důvody a kontext sledování let`s play videí.

Členění práce na jednotlivé segmenty odpovídá běžným standardům. Po úvodu následuje stručné shrnutí dosavadních poznatků, na které navazuje úsek pojednávající o použité metodice. Pro diplomovou práci je zcela zásadní následující analytická část, kde jsou důkladně popsány všechny čtyři objevené typy. Důležitosti analytické části odpovídá rozsah značně přesahující 60 normostran textu. Poslední pasáž je věnována závěrečnému shrnutí, kritické reflexi a nastínění dalších možností budoucího výzkumu.

Ve výzkumném vzorku byl nejhojněji zastoupen typ, pro který bylo zvoleno označení vytříbený znalec. Do zmiňovaného typu bylo zařazeno celkem pět komunikačních partnerů. Pro vytříbeného znalce je charakteristické, že si uvědomuje prokrastinační potenciál aktivit spojených s hraním počítačových her a získáváním informací o herních titulech. Prokrastinace je pro vytříbeného znalce nežádoucí, proto dochází k soustavnému procesu tříbení, který vede ke snižování časové investice do aktivit spojených s herním prostředím, ale zároveň k maximalizaci vlastního zážitku. Vytříbený znalec se orientuje na let`s play videa, která jsou vysoce nasycená informacemi, celkově propracovaná a doplněná o precizně připravený erudovaný audiální komentář. Oceňována je rovněž neomezená časová dostupnost let`s play videí. Let`s play videa jsou pro vytříbeného znalce zdrojem autentických informací, které napomáhají v orientaci na herní scéně. Díky získaným informacím a kritickému odstupu je schopen provést kvalifikovanější selekci herních titulů, aby vybrané počítačové hry plně vyhovovaly jeho požadavkům. Prostřednictvím let`s play videí se vytříbený znalec rovněž dozvídá informace o skrytých možnostech hry a o změnách v herních titulech způsobených updaty, které následně uplatňuje během hraní. Pro vytříbeného znalce je příznačné, že se velice dobře orientuje v herní problematice, o kterou se dlouhodobě aktivně zajímá. Informace o

herním prostředí záměrně vyhledává i v dalších zdrojích. Významným atributem vytříbeného znalce je rovněž jeho převážně negativní vztah ke komunitám utvořených kolem let`s play videí a herních titulů.

Druhým nejpočetněji zastoupeným typem je neukojený komunitní expert, do kterého byly zařazeny tři komunikační partnerky. Adjektivum neukojený odkazuje k faktu, že příslušníky typu při hraní počítačových her limituje nedostatečně výkonný hardware, který může v některých případech vést ke sledování let`s play videa. Dalším výrazným atributem je aktivní participace v komunitách souvisejících s herním prostředím, kde je díky vysokému hernímu kapitálu považován za autoritu. Neukojený komunitní expert pravidelně navštěvuje komunitní akce, na kterých mnohdy prezentuje odbornou přednášku, případně se zapojí jiným způsobem. Příslušnice typu se rovněž zabývají fenoménem cosplay. A právě let`s play videa umožní neukojenému komunitnímu expertovi rychlý způsob seznámení se s herními postavami, které je pro věrohodné napodobování v rámci cosplay aktivit nezbytné. Dalším důvodem pro sledování let`s play videí je zájem o problematiku počítačových her, zejména pak o dějové linie. Pro neukojeného komunitního experta je příznačné, že velice dobře rozumí prostředí, ve kterém vznikají let`s play videa a vnímá faktory ovlivňující produkci. Příslušnice typu vnímají i komplikovanou pozici seriózních letsplayerek, která je dlouhodobě poškozována nevhodným chováním některých osob ženského pohlaví. Neukojený komunitní expert sleduje dominantně produkci mužských letsplayerů, ale má zkušenosti i se sledováním letsplayerek. Na závěr charakteristiky je nutné zmínit, že zájem o let`s play videa u neukojeného komunitního experta kolísá v závislosti na atraktivnosti dostupného obsahu.

Dalším objeveným typem je eskapista, který je ve výzkumném vzorku reprezentován dvěma komunikačními partnery. Eskapista vyhledává let`s play videa primárně za účelem relaxace, úniku od rutinního života a rovněž kvůli zábavě. Sekundárně mohou let`s play videa posloužit k udržování a rozšiřování sociálních vazeb, protože představují atraktivní téma k hovoru s lidmi s totožnými zájmy. Let`s play videa jsou pro eskapistu rovněž formou herního tutoriálu. Eskapista je počítačovým hráčem, který je herní komunitou označován jako newbie. Nemá dostatečné herní dovednosti, znalosti a zkušenosti, aby byl schopný bezproblémově začít hrát nově zvolený herní titul bez předchozího seznámení se s ním prostřednictvím let`s play videí. Pro eskapistu je charakteristické, že je při výběru let`s play videí limitován nedostatečnou jazykovou vybaveností, proto preferuje let`s play videa od českých producentů. Eskapistou je v let`s play videích rovněž preferované letsplayerovo autentické vystupování bez vulgarit před erudovaným, informačně nasyceným a precizně

připraveným komentářem. Pro eskapistu je specifické, že se neorientuje pouze na let`s play videa, ale vyhledává i další produkci oblíbených letsplayerů, která nemusí souviset s herní tematikou. Eskapista využívá možnosti interaktivity webu 2.0. Kromě toho, že hodnotí let`s play videa prostřednictvím funkce like a dislike, se rovněž aktivně účastní diskuzí pod let`s play videem, které navíc vnímá jako relevantní a přínosné. Eskapista se naopak straní participací na komunitních akcích a vlastní produkci let`s play videí, protože v nich nespátřuje potenciál k zábavě, relaxaci a úniku od rutinního života.

Posledním objeveným typem je introvertní kompenzátor, který byl ve výzkumném vzorku zaznamenán dvakrát. Introvertní kompenzátor nedisponuje dostatečně kvalitním hardwarem, aby se mohl seznámit s moderními herními tituly osobně a získat nezprostředkovanou herní zkušenost. Absence vlastního herního zážitku je kompenzována prostřednictvím let`s play videí. Od této skutečnosti se odvíjí specifické požadavky introvertního kompenzátora na ideální let`s play video, do kterého by měl mít možnost se plně vnořit a tím dosáhnout co nejuvěrnějšího, byť zprostředkovaného, herního zážitku. Z toho důvodu introvertní kompenzátor preferuje let`s play videa neobsahující záznam z kamery zachycující osobu letsplayera během hraní, která nese anglické označení face camera. Za rozptylující prvek znemožňující vnoření je introvertním kompenzátorem v některých případech považován i letsplayerův audiální komentář, proto není výjimkou, že se rozhodne pro sledování let`s play videa s omezeným, případně žádným, komentářem. Dominantním atributem popisovaného typu je introvertní povaha, která příslušníky typu ovlivňuje hned v několika oblastech. Introvertní kompenzátor nevyhledává aktivně sociální kontakt s ostatními hráči, a když už se rozhodne komunikovat, preferuje spíše komunikaci v internetovém prostředí. Introvertní povaha je rovněž důvod, proč se neúčastní komunitních akcí. Dalším projevem introvertního charakteru je nevole k produkci vlastních let`s play videí, protože introvertní kompenzátor nechce být viděn, slyšen a ani posuzován potenciálním publikem.

Je potřebné zmínit, že diplomovou práci limitovalo hned několik faktorů, proto nebylo možné dosáhnout úplné saturace dat. Limitace byla způsobena finančními a časovými možnostmi výzkumníka, ale rovněž rozsahem určeným pro diplomovou práci. S potenciálními omezeními bylo počítáno už od prvních fází výzkumu, převážil však zájem o prozkoumání atraktivní oblasti, které dosud nebyla věnována adekvátní pozornost výzkumníků. Je velice pravděpodobné, že ve zkoumané populaci existuje větší množství typů, než bylo zaznamenáno v nově vytvořené typologii. Pokud však bude k závěrům studie přistupováno s vědomím, že

výsledky mají pouze pravděpodobnostní charakter, mohou být velmi užitečným východiskem pro nadcházející výzkumy.

Studie sice plní pouze roli sondy do, především v Českém prostředí, doposud nedostatečně probádané oblasti, ale přitom relativně komplexně mapuje důvody a kontext sledování let's play videí zkoumané populace. Hlavním přínosem diplomové práce je obohacení vědního oboru o nově vytvořenou typologii diváků let's play videí z řad hráčů počítačových her studujících Univerzitu Palackého v Olomouci. Domnívám se, že by bylo vhodné získané poznatky využít pro tvorbu nástroje pro kvantitativní šetření zaměřené na populaci diváků let's play videí hrajících počítačové hry z řad studentů ostatních vysokých škol. Zajímavé výsledky by mohl rovněž přinést kvalitativní výzkum odvozený z diplomové práce, který by zkoumal populaci diváků let's play videí studujících vysokou školu, kteří však nepatří mezi aktivní hráče počítačových her. Následně by bylo relevantní provést komparaci získaných výsledků s závěry mé diplomové práce. Nosný by rovněž mohl být kvalitativní výzkum orientovaný na specifickou pozici letsplayerek mezi producenty let's play videí mužského genderu.

Seznam použitých zdrojů:

AARSETH, Espen. 2001. „Computer Game Studies, Year One“ in Game studies The International Journal of Computer Game Research. Vol. 1 (1). [21-3-2018]. ISSN:1604-7982 Dostupné z: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>

AGRAELUS: Agraellovo Let's Play Šílenství. In: youtube.com [online]. Aktualizace: 20.3.2018 [cit. 20-03-2018]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/user/TheAraelus/about>

BACH, Martin. Počítačové hry a média v ČR. In: Game industry: vývoj počítačových her a kapitoly z herního průmyslu. Praha: D.A.M.O., 2011, s. 119-122. ISBN 978-80-904387-1-2.

BÁRTEK, Tomáš. Co je zajímavého na elektronickém sportu. In: Gamestudies.cz [online].Praha: FSS MU, 3.12.2012 [cit. 19-03-2018]. ISSN 1805-9155. Dostupné z: <http://gamestudies.cz/popularne/co-je-zajimaveho-na-elektronickem-sportu/>

BERGER, Peter L. a LUCKMANN, Thomas. Sociální konstrukce reality: pojednání o sociologii vědění. 1. vyd. Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury, 1999. 214 s. ISBN 80-85959-46-1.

BIOCCA, Frank A. Opposing Conceptions of the Audience: The Active and Passive Hemispheres of Mass Communication Theory. Annals of the International Communication Association [online]. Routledge, Volume 11, 1988, p. 51-80 [cit. 18-08-2018]. Dostupné z: http://my.ilstu.edu/~jkshapi/Biocca_Active%20Audience.pdf

BRUNS, Axel. Towards produsage: Futures for User-Led Content Production. In: QutePrints: a university for the real world [online]. Queensland University of Technology: 2006 [cit. 18-08-2018]. Dostupné z: https://eprints.qut.edu.au/4863/1/4863_1.pdf.

BURK, Dan L. Copyright and paratext in computer gaming. In: Emerging Ethnical Issues of Life in Virtual Worlds. North Carolina: Information Age Publishing, Inc., 2010, s. 33-54. ISBN: 978-1-60752-377-2.

BURTON, Graeme a Jan JIRÁK. Úvod do studia médií. Brno: Barrister & Principal, 2001, 391 s. ISBN 80-85947-67-6.

CONSALVO, Mia. Cheating Gaining Advantage in Videogames. London: The MIT press Cambridge, Massachusetts. 2007. ISBN: 978-0-262-03365-7. Dostupné z: https://is.muni.cz/el/1421/podzim2014/IM082/um/Consalvo_Cheating_Gaining_Advantage_in_Videogames.pdf

DONOVAN, Tristan. Replay: The History of Video Games. Lewes: Yellow Ant. 2010. ISBN: 978-0-9565072-0-4.

FISKE, John. Understanding Popular Culture. London: Routledge, 1992. ISBN 9780415078764.

FJÆLLINGSDAL, Kristoffer. Let's Play: A Modern Social Gaming Dimension?: Exploring a "New" Aspect of the Gamer as a Social Entity. In: Medieforskerkonferansen - 20 år med www - perspektivr og konsekvenser. Trondheim: Norwegian University of Science and Technology, october 2014. [23-03-2018] Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/298615442_Let%27s_Play_A_Modern_Social_Gaming_Dimension_Exploring_a_New_Aspect_of_the_Gamer_as_a_Social_Entity

Gamestudies. O spolku. Gamestudies.cz [online]. © 2012-2016 [23-03-2018]. ISSN 1805-9155. Dostupné z: <http://gamestudies.cz/o-nas/>

GIBBS, Martin, et. al. Tombstones, Uncanny Monuments and Epic Quests: Memorials in World of Warcraft. In: Game Studies: the international journal of computer game research [online]. September 2012, volume 12, issue 1 [cit. 30-03-2018]. ISSN: 1604-7982. Dostupné z: http://gamestudies.org/1201/articles/gibbs_martin

Google Trends. Visualizing Google data: Let's play. [online] [20-3-2018]. Dostupné z: <https://trends.google.com/trends/explore?date=today%205-y&q=let%60s%20play>

HÁJEK, Martin. Čtenář a stroj: vybrané metody sociálněvědní analýzy textů. Vyd. 1. Praha: Sociologické nakladatelství (SLON), 2014. 226 s. Studie. ISBN 978-80-7419-161-9.

HENDL, Jan. Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace. 2., aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2008. 407 s. ISBN 978-80-7367-485-4.

HRABEC, Ondřej. Herní styl a jeho tisíc podob. In: Game industry 3. [Praha]: D.A.M.O., 2013, s. 11-36. ISBN 978-80-904387-4-3.

Ipsos MediaCT. Videogames in Europe: consumer study. In: isfe.eu [online]. Czech Republic: November 2012 [cit. 25-03-2018]. Dostupné z: https://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/czech_republic_-_isfe_consumer_study.pdf

JANDOUREK, Jan. Sociologický slovník. Vyd. 1. Praha: Portál, 2001. 285 s. ISBN 80-7178-535-0.

JENKINS, Henry. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York: New York University Press, 2006. ISBN-10: 0-8147-4281-5. Dostupné z: <https://www.hse.ru/data/2016/03/15/1127638366/Henry%20Jenkins%20Convergence%20culture%20where%20old%20and%20new%20media%20collide%20%202006.pdf>

JIRÁK, Jan, KÖPPLOVÁ, Barbara. Média a společnost: stručný úvod do studia médií a mediální komunikace. Praha: Portál, 2003, 208 s. ISBN 80-7178-697-7.

LI, Xing. The League of Legends Worlds final reached 60 milion unique viewers. In: dotesports.com [online]. 17 november 2017 [cit. 19-03-2018]. Dostupné z: <https://dotesports.com/league-of-legends/news/lol-worlds-final-viewership-18796>

LIGMAN, Kris. Let's Play Super Rutgers RPG: Interactivity by Proxy in an Online Gaming Culture. Game Behind the Video Game, Rutgers School of Communication, Newark, NJ, 2011. [23-03-2018]. Dostupné z: <https://direcritic.files.wordpress.com/2011/04/kris-ligman-lets-play-superrutgers-rpg.pdf>

LoL esports: Events by the numbers. In: lolesports.com [online]. 2017 [cit. 19-03-2018]. Dostupné z: https://www.lolesports.com/en_US/articles/2017-events-by-the-numbers

MACEK, Jakub. Web 2.0 jako imaginaire aneb ke kritice ideologie novosti. In: ProInFlow: Časopis pro informační vědy [online]. Brno: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Vol 4, No 1 (2012) [cit. 8-04-2018]. ISSN 1804-2406. Dostupné z: <https://www.phil.muni.cz/journals/index.php/proinflow/article/view/812>

MACEK, Jakub. Fandom a text. Praha: Triton, 2006. ISBN: 80-7254-856-5.

MÄYRÄ, Frans. Gaming Culture at the Boundaries of Play. In: Game Studies: the international journal of computer game research [online]. April 2010, volume 10, issue 1 [cit. 30-03-2018]. ISSN: 1604-7982. Dostupné z: <http://gamestudies.org/1001/articles/mayra>

MCISAAC, Molly. What is cosplay and why do people do it?. [online]. 2012 [cit. 23-04-2018]. Dostupné online z: <http://ifanboy.com/articles/what-is-cosplay-and-why-do-people-do-it>

MCQUAIL, Denis. Úvod do teorie masové komunikace. Vyd. 2. Praha: Portál, 2002, 447 s. ISBN 80-7178-714-0.

MORLEY, David. The Nationwide Audience: Structure and Decoding (1980). In: The Nationwide Television Studies. London: Routledge, 1999. s. 117-299. ISBN 0-415-14879-0.

O'REILLY, Tim. What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. In: Oreilly.com [online]. O'Reilly Media, Inc., 30.9.2005 [cit. 8-04-2018]. Dostupné z: <http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>

PFEIL, Darren Mathew. Let's Play, Let's Infringe? Let's Play Videos Uploaded to YouTube, Copyright Infringement, and the Fair Use Defense. Law School Student Scholarship. Paper 700, 2015. [23-03-2018] Dostupné z: http://scholarship.shu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1701&context=student_scholarship

Press Releases: Women Comprise Nearly Half of Gamer Population. In: theesa.com [online]. Los Angeles: June 11, 2013 [cit. 25-03-2018]. Dostupné z: <http://www.theesa.com/article/women-comprise-nearly-half-gamer-population/>

RADWAY, Janice A. Reading the Romance. In: pdfdrive.com [online]. 2011 [cit. 19-08-2018]. Dostupné z: <https://www.pdfdrive.com/reading-the-romance-e33630205.html>

SEDLÁKOVÁ, Renáta. Výzkum médií: nejužívanější metody a techniky. Vyd. 1. Praha: Grada, 2014. 539 s., [4] s. obr. příl. Žurnalistika a komunikace. ISBN 978-80-247-3568-9.

SRP, Honza. Film Ready Player One dělá z „kultury křiplů“ obyčejný mainstream. In: bonusweb.cz [online]. MAFRA, a.s, 29.března 2018 [cit. 29-03-2018]. Dostupné z: https://bonusweb.idnes.cz/ready-palyer-one-02t-/Magazin.aspx?c=A180328_135020_bw-novinky_srp

STRAUSS, Anselm L. a CORBIN, Juliet. Základy kvalitativního výzkumu: postupy a techniky metody zakotvené teorie. Vyd. 1. Boskovice: Albert, 1999. 196 s. Scan; sv. 2. ISBN 80-85834-60-X.

ŠEBEŠ, Marek. Dívat se na publikum trochu jinak Revue pro média [online]. Brno: Spolek přátel vydávání časopisu Host, 2004. s. 31-33 [cit. 19-08-2018]. ISSN 1214-7494. Dostupné z: <http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Revue10/RPM-10-recenze.pdf>.

ŠVELCH, Jaroslav. Počítačové hry a nastolování agendy. In: Gamestudies.cz [online]. Praha: FSS MU, 3.12.2012 [cit. 23-04-2018]. ISSN 1805-9155. Dostupné z: <http://gamestudies.cz/odborne/pocitacove-hry-a-nastolovani-agendy/>

ŠVELCH, Jaroslav. Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích. Praha: Fakulta sociálních věd UK, 2007. 66 s. Pražské sociálně vědní studie. Mediální řada, MED-009. [23-03-2018]. ISSN 1801-5999. Dostupné z: <http://publication.fsv.cuni.cz/publication.php?id=3669>

TRAMPOTA, Tomáš a VOJTĚCHOVSKÁ, Martina. Metody výzkumu médií. Vyd. 1. Praha: Portál, 2010. 293 s. ISBN 978-80-7367-683-4.

Trolling. In: it-slovník.cz [online]. © 2008-2018 [cit. 18-08-2018]. Dostupné z: <https://it-slovník.cz/pojem/trolling>.

VÁLEK, Jiří. Streamování počítačových her v České republice: kvalitativní studie. Praha: 2015. 103 s. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze. Mgr. Jaroslav Švelch, Ph.D.

Vlog. In: it-slovník.cz [online]. © 2008-2018 [cit. 18-08-2018]. Dostupné z: <https://it-slovník.cz/pojem/vlog>.

VOLEK, Jaromír: Proměny chování publik: Postkritická perspektiva, in Média dnes: Reflexe mediality, médií a mediálních obsahů, Univerzita Palackého v Olomouci, Olomouc 2008, ISBN 978-80244-2023-3.

WYRWOLL, Claudia. Social Media: Fundamentals, Models, and Ranking of User-generated Content. Hamburg. Springer Fachmedien Wiesbaden. ISBN 978-3-658-06983-4.

Seznam příloh

Příloha č. 1 – Polostrukturovaný rozhovor s komunikační partnerkou (šifrované jméno – Tereza)

Příloha č. 2 – Polostrukturovaný rozhovor s komunikačním partnerem (šifrované jméno – Oskar)

Přílohy

Příloha č. 1 – Polostrukturovaný rozhovor s komunikační partnerkou (šifrované jméno – Tereza)

Vnímáš nějak rozdíly mezi let`s play videem a streamem?

Jako nějaké rozdíly mezi tím určitě jsou, že ten let`s play si můžeš dohledat aji zvlášť a tak. A ten stream je takový, jakože můžeš aji komunikovat s tím letsplayerem a tak, že je to jako přímo teď hrané. Rozdíl mezi tím je. Pro mě nějak extra ne. Když už najdu nějaký let`s play nebo stream přímo, tak se na něj podívám, když na něj mám čas, ale většinou si to dohledávám potom jako třeba týden, dva týdny zpátky, protože moc času na to nemám kvůli škole.

Takže preferuješ let`s playe, protože máš volnější ruku, kdy si to pustit?

Ano.

A jinak ti to je jedno, jestli si pustíš stream?

I ten stream se dá dohledat později, ale koukám spíš na ty let`s playe, protože to je pro mě takové časově náročné.

A při tom streamu je možnost chatu a interakce s autorem, tak to nějakým způsobem využíváš, nebo to je pro tebe nějakým způsobem důležitý?

Jako důležité to není, ale možná je to takové, nebo pro mě to důležité není, je to takové jiné, že je možnost s tím člověkem komunikovat a on má přímo možnost ti na to odpovědět, že nemusíš čekat třeba týden, než odpoví na tu otázku.

Ale pro tebe konkrétně to teda není důvod pro to sledovat streamy?

Přesně.

Vzpomeneš si, jakým způsobem ses dostala poprvé k let`s play videím?

To bylo na střední škole, přibližně v druhém ročníku, kdy jsem měla spolužačku, která hrála dost často World of Warcraft a mě ta hra zaujala, ale chtěla jsem vidět, jak to hrajou i jiní lidé, jaký maj na to názory, prostě různé rady, tak jsem takhle začala shánět různé let`s playe ohledně téhle hry a pomocí toho jsem se dostala i k jiným hrám a jiným let`s playům.

Takže to byl vlastně zdroj informací o té hře?

Ano, nejdříve to bylo přímo o téhle hře a postupně sledováním těch videí jsem se dostávala k dalším, podobným hrám, ale zatím to nevedlo k tomu, že bych si je stahovala a hrála další, ale zatím jsem se jen dívala na videa. Postupně hrála ten World of Warcraft a nějak se jako vzdělávala, takže to pro mě mělo takovéhle vzdělávací účinky ohledně té hry.

A nejdříve jsi tedy sledovala ty let`s play videa a potom jsi až začla hrát?

Ano, abych vůbec věděla, jestli mě ta hra bude bavit. Jestli si ji mám stahovat a věnovat tomu čas.

Proč dneska sleduješ let`s playe?

Tak zase z toho samého důvodu. Buď jako vyplnění volného času, nebo když potřebuju nějak zrelaxovat ohledně školy. Když už mám dost učení a potřebuju nějaký oddech. Anebo, když hledám nějakou novou hru, která by mě zajímala a bavila. Teď jsem takhle pomocí toho našla Guild Wars, anebo Kingdome Come, takže Guild Wars momentálně hraju a Kingdome Come mám v plánu na prázdniny, protože jelikož se věnuju historii a dějinám umění, tak by se mi tato hra by se mi jako docela hodila ze středověku. Mělo by to být autentické. Takže také ne jenom kvůli zábavě, ale občas také jako kvůli škole. Kvůli historii. A já jsem původně jako odmaturovaný grafik, takže i tady z tohohle hlediska mě to docela dost zajímá. Grafika a vývoj té grafiky v průběhu různých let, jak se vyvíjí a podobně.

A to tě zajímá jen u těch her ta grafika, nebo i jakým způsobem to zpracuje ten tvůrce?

No hlavně u těch her. Já jsem jako reklamní grafik, takže takhle nějak těm věcem ohledně zpracování nerozumím, nemám ohledně toho vzdělání, ale jako líbí se mi to, že ti lidé dokáží něco takového udělat, aby to fungovalo, takže jako ze zájmu spíš.

Ty už jsi na to částečně odpověděla, ale podle jakého klíče si vybíráš let`s play videa, který budeš sledovat?

Tak mě třeba nebaví takové ty hry, jako je Minecraft, jakože jenom chodíš a něco děláš. Mě baví takové ty dobrodružné hry, jako například ten World of Warcraft, Guild Wars a tak, kde se chodí různě po světě a objevují se různá místa. A podobně. A musí to být taky nějaký zajímavý příběh ohledně toho, a podobně.

Takže sleduješ i ty let`s playe, nebo ty videa, která nesouvisí s tou hrou, kterou hraješ?

Přesně, nějaké podobné hry.

Sleduješ nějaké konkrétní autory?

Když já si nepamatuju všechny jména.

Stačí třeba číslo, kolik jich sleduješ.

Tak asi pět, přibližně.

A máš na ně odběr? Nebo jakým způsobem...

Odběr mám asi na tři z nich. Ale tak jako, když už mám chuť něco takového najít, tak si je přímo vyhledám, že ani nepotřebuju přímo ten odběr. Vyhledám si je, podívám se, co mají nového, nebo třeba i starého, že teď třeba sleduju videa, která jsou tři roky staré, ohledně her a tak. Odběr ani nepotřebuju mít, protože si to dohledávám.

Je pro tebe důležitější ten konkrétní autor nebo ta konkrétní hra?

Tak každý autor je něčím specifický, že má nějaké jiné chování. Někaké jiné nápady prostě v té hře, že třeba mi nevádí sledovat jednu hru od tří letsplayerů, protože po každý se ten člověk rozhodne jinak, udělá něco jinak. Je to takové zajímavější, vidím tu hru z více pohledů.

A když si sedneš prostě k počítači a řekneš si, budu sledovat let`s playe, tak jakým způsobem to vyhledáváš?

Tak jako podle toho, co nějak najdu první. Protože mně jde většinou tak nějak o to, abych vyplnila ten volný čas, nebo když už mě zajímá nějaká hra, tak si vyhledám přímo k ní. Když

o nějaké hře slyším, že vyšla nová, tak jí hledám a podle toho, co najdu první, tak zkusím ten první výběr. A když mě ta hra zaujme, tak hledám potom i od jiných lidí, ať to mám takové kompletní ty informace a z jiných pohledů, ať vím, jestli mám tu hru vůbec stahovat, nebo se o ní nějak víc zajímat. Pokud mě nebaví už ten první let`s play, tak se na ni vykašlu a jdu dělat třeba něco do školy, nebo hledat jinou hru.

Necháš si třeba poradit i od nějakých kamarádů?

Jo, to určitě. Od těch se většinou o těch hrách dozvídám, takže oni jsou pro mě takoví stěžejní v tomhle, že mi zrovna řeknou, hele vyšla tahle a tahle hra, podívej se na to, je to zajímavé. Pošlou mi třeba nějaké ukázky z té hry, takže když se mi líbí ta hra podle ukázek, tak začnu hledat, jestli jsou nějaké let`s playe už, pokud ta hra právě vychází, jako například Kingdome Come, tak moc let`s playů není, ale i některé české se najdou, a to jsou většinou začátky té hry, ale i tak se to dá, že je to zajímavé.

A jakým způsobem sleduješ ty let`s playe? Aktivně je sleduješ, nebo je máš puštěné třeba jako kulisu?

Tak kulisu k tomu nemám, protože když už to sleduju, tak se tomu chci pořádně věnovat. A nějak, abych to jako vnímala, a kdybych k tomu měla nějakou další kulisu, tak bych spíš vnímala tu kulisu než ten let`s play, takže mám spíš puštěný jen ten let`s play a nic jiného.

Já jsem to myslel třeba tak, že by sis to pustila večer před spaním, ležela jen a byla to jen kulisa k něčemu.

Jo, to tak jako většinou je, před spaním. Do té doby většinou dělám věci do školy a předtím spaním mám čas, kdy si lehnu, pustím si ty let`s playe a chvílku na to koukám, a pak si třeba řeknu. Jo, tuhle hru si třeba za týden stáhnu, je fakt dobrá.

Takže to sleduješ sama, nebo i v nějakém kolektivu?

Sleduju to sama, Když přijede sestra. tak se sestrou. Většinou ale sama.

Mluvíš s někým o těch videích, který sleduješ?

Tak se sestrou, s přítelem, se spolubydlicí, a tak jako různě, protože většinou ti lidi, které znám, kteří ty let`s playe sledují, tak sledují podobné, nebo ty stejné YouTubery, takže se i o těch YouTuberech můžeme bavit, jako co nového od nich vyšlo, co je od nich dobré, abych se podívala třeba zpětně ještě. A podobně, takže určitě o tom s někým komunikuju. Když už to sleduju sama, tak stejně o tom s někým povídám.

Takže tu komunitu považuješ za důležitou součást?

No, tak je to pro mě takové oddechové, takže i ten oddech je dost důležitý. A tady tímhle se dá dobře odpočnout od školy.

Byla jsi třeba i někdy na nějakém srazu?

Ne, to ne. To zas takhle aktivní nejsem.

Reaguješ nějakým způsobem na let`s play videa?

Jakože bych pod ně psala něco?

Třeba. Nebo liky, sdílení.

Sdílení, to nesdílím. Liky občas dám, když se mi to opravdu líbí. Ale ke sdílení, k tomu jsem zatím ještě nějak nedošla. A komentáře dávám jen, když mě zajímá třeba otázka na něco, tak se tam zeptám a čekám, jestli se mi dostane odpovědi. Ale to jenom tak občas.

A jaké s tím máš zkušenosti?

Většinou odpovídají. Ti aktivní, většinou odpovídají, jako například ten Smusa odpovídá, když už najde, jako na všechno neodpoví, takže to není v jeho možnostech, ale když už najde něco zajímavého, tak odpoví.

Sleduješ zahraniční, nebo tuzemský, nebo to střídáš?

Spíš ty české, protože je to pro mě takové odpočinkové, a kdybych musela ještě jako sledovat tu angličtinu a překládat to, nebo si hledat slovíčka, abych tomu vůbec pořádně rozuměla, tak by to pro mě nebyl skoro žádný odpočinek, protože bych tomu musela věnovat ještě větší pozornost, takže spíš české.

A viděla jsi teda nějaké zahraniční, nebo vůbec?

Zahraniční jenom v tom případě, kdy se snažím najít něco o hře, která právě vychází a Češi o tom ještě nic nenatočili, v tom případě jo, ale to se přímo nesoustředím na to mluvené slovo, ale spíš na tu hru, jak vypadá, jestli by mě vůbec zajímala. A prostě jak probíhá ta hra a podobně.

A vnímáš nějaký kvalitativní rozdíl mezi těma zahraničníma a tuzemskýmá letspayerama?

Kvalitativní ani nějak extra ne. Spíš v tom, že se k tomu dostanou dřív, vidí to dřív, takže pak je možné, že ti naši letspayeri sledují ty videa těch zahraničních a je možné, že je nějakým způsobem ovlivňují, takže možná v tomhle jedině. Ale jinak kvalitativní rozdíl asi ne.

Co je pro tebe u let`s play videí nejdůležitější? Vybavíš si třeba nějaký konkrétní moment, kdy sis říkala, jo to je fakt pecka?

Tak nejdůležitější. Tak jako, když ta hra dokáže něčím překvapit prostě, že to není takové, že si člověk předem dokáže vědět, jak to dopadne. Ale, že je to takové jako nečekané občas, že to člověk nedokáže předpovídat, to mě zajímá i u filmů, ale hlavně u těch her, no. Že to není takové hodně předvídatelné, že se tam třeba stane něco, co člověk fakt nečeká a i toho YouTubera to docela překvapí, takže je třeba vidět, že ty let`s playe nenakoukal u někoho jiného, že jinak by ho to nepřekvapilo a věděl by o tom dopředu. Takže to je takový hodně zajímavé, no.

Takže je pro tebe důležitá přirozenost?

Přesně tak, protože když si to někdo nakouká, oni třeba na začátku říkají: „Ještě jsem tu hru nezkoumal, nevěděl jsem o tom.“ A když se tam pak ukáže něco, co nepředvídal, tak to jde poznat, jestli si to už nakoukal, nebo ne.

A jsou pro tebe důležitý ty komentáře?

Tak ty komentáře jsou většinou důležitý, protože člověk aspoň ví, jaký má na to ten YouTuber pohled, jak hru bere, jestli ho ta hra vůbec baví. Z tohohle důvodu jsou důležité ty komentáře.

I pod těma videama je to důležité, protože aspoň člověk vidí reakce těch lidí, jak to vidí, jak je to zajímavá a tak podobně.

Podívala by ses teda i na nějaký let`s play bez komentáře?

Bez komentáře, to asi ne. Pokud tam hraje v pozadí jen nějaká hudba, tak to hned vypínám, protože jakože ten komentář je docela důležitý, protože tam komentuje celá ta hra, chyby v té hře, jaké ten člověk najde a podobně.

A je pro tebe důležitý hlas toho tvůrce?

Určitě, kdyby ten tvůrce měl nějaký nepříjemný, protivný hlas, tak se na to nedívám, protože by mi to tak nějak nepřípadalo jako uklidňující, ale spíš iritující, takže bych se na to nedívala.

Jakým způsobem využíváš poznatky z let`s play videí při vlastní hře?

No, tak když už tu hru stáhnu, tak už aspoň vím, jak při ní postupovat, kde, co, a jak mít, protože to je lepší, než když si stáhne člověk hru, o kterou v životě neviděl, o které neslyšel, a pak si tam na začátku připadá jako Alenka v říši divů, vůbec neví, co, kde, jak je. Takhle je to aspoň užitečnější, že už jsem viděla tu hru přímo v chodu, a že vím, jak tam pokračovat. Víم, kde, co a jak.

Takže nejdůležitější je to seznámení pro tebe s tou hrou?

Ano.

A třeba nějaký buggy a easter egg a tak, cíleně sleduješ nějaký let`s play videa, abys viděla nějaký specialitky z té hry?

Ted' nevím, jak to myslíš.

Třeba já nevím, že třeba v Counter Striku jde prostřelit někde nějakou zed'.

Tak tyhle hry nehraju.

Nebo easter egg, že třeba někde je nějaká speciální level, kam se dá dostat nějakým speciálním způsobem, kterej není běžnej pro ty hráče, že to tam schovali vývojáři jenom pro ty největší fanoušky.

Tak takovéhle věci jsem zatím nenašla, nebo jako v počítačových hrách, když jsem přímo já hrála, tak ne, ale v těch let`s playích se občas něco takovýho ukáže, že ten YouTuber najde fakt nějakou skrytou věc a je z ní úplně nadšeněj.

A tak to ani nezkoušíš potom, nebo to zkusíš?

Jako Counter Strike a tak, to jsem nezkoušela.

Ale tak jako spíš, když tam něco objeví, to je jedno v jaké hře.

Tak v Guild Wars jsem zatím nenašla u těch letsplayerů, že by něco takového jako objevili. A většinou se prolézá všechno, takže je všechno docela překvapivé a člověk ani nepozná, jestli našel něco úžasnýho, co je jako nedostupné. Takže jsem zatím takovéhle věci nenašla v těch hrách.

Jak důležitý je pro tebe chování letsplayera?

No, podobně jako ten hlas. Pokud se ten člověk chová nějak protivně, nebo nepříjemně, tak bych se na něj asi jako nedívala, no. Stejně jako mi vadí...

A co to znamená nepříjemný?

No třeba mi hodně vadí, když ti lidé u oho hodně nadávají, když jsou sprostí, tak to člověk nemá chuť se na to dívat vůbec. Takže pokud o tom, o té hře mluví nějak normálně lidským způsobem, tak v pohodě, ale kdyby měl neustále nadávat, vriskat, tak to asi ne, no. Takže chování je také hodně důležité.

Dohledáváš si nějaké dodatečné informace o těch konkrétních letsplayerech?

Hm, to jsem zatím nedělala nějak. Ne, ne, mně stačí jenom, jak se prezentují na YouTube, protože podle toho člověk docela pozná dost, ale že bych si hledala nějaké informace, jako bydliště, věk, a podobně, tak to mě fakt nezajímá takové věci.

Je něco, kvůli čemu bys přestala sledovat tvorbu nějakého konkrétního letsplayera?

Tak jediné, kdybych přestala hrát ty hry, kdybych úplně ustoupila od her, tak bych asi přestala aji sledovat letsplayery, nebo prostě, minimálně o hodně míň než teď. Jinak to zatím asi nehrozí, pokud studuju, tak potřebuju nějaký oddech, takže je to takové. Jako, kdybych začala pracovat a byla víc vytížená, tak s tím určitě seknu. Ale teď v dohledné době to nehrozí.

A stalo se ti to už někdy, že jsi přestala sledovat nějakého konkrétního letsplayera?

Konkrétního letsplayera asi ne.

Takže furt sleduješ těch pět, co sleduješ od začátku.

Oni většinou natáčí furt nové věci, takže je co sledovat. Není důvod, to přestat sledovat. Je to takové nové většinou.

Zkoušela jsi někdy vytvořit vlastní video?

Vlastní video jako let`s playové?

Ano.

Ne, ne, ne, to ne. To já si hraju jako sama pro sebe a neotravuju s tím lidi. Akorát, když přijde sestra, tak hraju s ní, ale ona na to moc není. Ona, když už hraje, tak jediné se mnou, sama nehraje. Takže ale nenatáčím, to fakt ne.

A neláká tě to?

Ani ne. Já mám tolik starostí ve škole a ještě se štvát se stříháním videa a podobně, to fakt ne.

A myslíš si, že bys to zvládla, kdybys chtěla?

No, jako myslím, že určitě, když mám tu reklamní grafiku. My jsme se tam učili i stříhat videa, nahrávat zvuk a tak podobně, jelikož je to hlavně obor téhle grafiky, se dělá nejčastěji. Takže zvládla bych to, ale musela bych na to mít čas a náladu hlavně, takže nevím, jestli bych zvládla hrát hru, natáčet ji, a ještě k tomu přidávat svůj vlastní komentář tak, aby se to lidem líbilo, protože většinou, já tu hru většinou nijak nekomentuju, když ji hraju, tak jsem potichu u ni. Byl by to takový tichý let`s play hodně. Takže by se tam asi hodila dát ta hudba asi. Bylo by to lepší.

A hardware na to máš, kdybys chtěla?

Jo, to mám. Mám docela dobrý počítač, akorát mikrofon bych musela sehnat, ale jinak počítač je v pohodě.

Jsi říkala, že máš vlastně nějaký známí, se kterými to sleduješ ty let`s playe a mluvíš o tom, ví o tobě širší okolí, že sleduješ let`s play, nebo že hraješ hry vůbec?

Tak jenom lidé, které znám, se kterými si o tom povídám. Jinak asi ani ne. Já se tím nijak neprezentuju, že hraju hry. Většinou si ti hráči dávají na Facebook třeba fotky z her, to já nedělám, to je moje soukromé, to je taková moje soukromá odpočinková věc, protože je třeba možné, že někteří, kdyby zjistili, že to hraju, tak mě furt otravovali, pomoz mi s touhle hrou a tohle o a támhle to a to já nemusím. Je to takový můj soukromý odpočinek, že nemám jako nějak potřebu se s tím prezentovat, když zjistím, že někoho zajímá ta hra, tak budiž jako, popovídám si s ním o ní, zahraju si tu hru s ním, ale že bych to nějak veřejně prezentovala, že teď zrovna já hraju tuhle hru, tak to ne.

Setkala ses někdy s nějakým negativním komentářem? Nebo třeba, jak to doma vnímá rodina, že sleduješ tyhle let`s playe a hraješ hry?

To jako doma, to je všem tak nějak jedno, pokud dělám věci do školy, jak mám, tak je to všem jedno. A kdybych kvůli těm hrám zanedbávala školu, tak se asi fakt někdo ozve, ale takhle je to v pohodě, zatím. A jinak mimo rodinu, třeba kamarádi, proti tomu nic nemají. Teď už je to většinou každému jedno, jestli hraje tu počítačovou hru nebo nehraje. Teď už to není takové, že by se o to nějak extra zajímal.

Takže ses třeba ani nesečkala s opačným případem, kdy by někdo řekl: „To je super, že hraješ a sleduješ let`s playe.“?

Jo, tak tohle jo, ale že by k tomu byly nějaké negativní komentáře, tak s tím se nesečkávám, že třeba, když už se s někým bavím o počítačových hrách jako přímo a řeknu, že jsem hrála tu a tu hru, tak určitě je taková odezva: „Jo super tuhle hru jsem hrál taky. Jak jsi hrála, kde jsi hrála? Za co jsi hrála a tak.“ Takže takovéhle komentáře jako jo, ale s těma negativníma jsem se přímo nesečkala, že by mně jako někdo říkal: „Jak to můžeš hrát? Jak něco takového můžeš dělat?“ S tím jsem se nesečkala. Většinou těm lidem to je buď jedno, tak se nevyjadřují, anebo řeknou je super, jaká ta hra je, nebo že ji hrál taky. Takže, s negativníma jsem se nesečkala. Jenom pozitivní.

Ještě jedna taková věc. Říkala jsi, že sleduješ několik letsplayerů. Jsou mezi nima i nějaké ženy?

Ženy? Tak to jsem nějak moc nepotkala, že by dělaly let`s playe, takže ne-e. Spíš ne.

A viděla jsi nějaké třeba?

Právě že jsem se ještě nesečkala, tak se zkusím podívat, jestli vůbec něco takového existuje. Ale myslím si, že ženy moc, jako když už hrajou, tak se s tím neprezentují, že jako nevytváří let`s play videa. Já osobně jsem teda ještě nic nenašla, možná, že existují, ale já nic takového teda neobjevila.

Kdybys měla na výběr, jestli budeš mít nějaký konkrétní čas, a jestli si zahraješ tu hru, nebo se podíváš na let`s play, tak co by sis vybrala?

Tak pokud už bych měla vybranou nějakou hru, se kterou jsem seznámená a hraju ji, tak bych se rozhodla pro tu hru. Ale kdybych byla zrovna ve stádiu, kdy nějakou hru hledám, tak bych spíš koukala na ty let`s playe nebo streamy a sledovala, co jede nového, nebo co by pro mě mohlo být zajímavé. Takže to asi záleží na tomhle, jestli už něco hraju, nebo mám něco rozehrané, nebo jestli něco hledám.

Příloha č. 2 – Polostrukturovaný rozhovor s komunikačním partnerem (šifrované jméno – Oskar)

Vzpomeneš si, jakým způsobem ses vlastně seznámil s let`s play videama, nebo jak ses k ním dostal?

Jo, bylo to, když jsem hrál, někdy v roce 2011, když jsem hrál celosvětově známou hru Minecraft, tak ta hra je specifická tím, že má spoustu možností, ale člověk si na ně musí přijít sám. A proto byly ty let`s playe právě super v tom, že tak vlastně nějak učili, jak tu hru hrát. Byly tam různé návody, jak dělat různé farmy na zvířata, na nepřátele a takhle, takže skrze tuhle tu hru.

Takže to byla určitá forma tutorialu?

Řekněme.

A proč je sleduješ dneska, ty let`s playe?

Ehm... je to taková, řekněme... Je to dané tím, že momentálně už nemám na hry čas. A ani se mi do toho nechce tolik času dávat. Třeba hlavně u nějakých tří áčkových titulů, které jsou ještě k tomu RPGčka, kde jako člověk může jednoduše utopit stovky hodin, tak nechce se mi do toho jako sám dávat ten čas, takže si jako občas pustím nějaké video ze hry, kterou momentálně třeba ani nerozjedu, protože mám v Olomouci akorát nořas na školní práci. Takže se spíš chci podívat, jak ta hra vypadá a říkám si, hm, je to fajn, ale stejně na to nemám čas, takže takhle.

Podle jakýho klíče si vybíráš let`s play videa, která budeš sledovat?

... eh... Jako, jestli záleží na hře, nebo na tom, kdo to produkuje. Ehm... Podle klíče...

Jak to právě vybíráš, jestli podle toho hráče, nebo podle hry, nebo nějaký jiný způsob, třeba, že ti to vyskočí na YouTube?

Jasně. Jo, momentálně docela dost využívám to, co mi vyskakuje na YouTube. A spíše, když vyjde nějaká novinka, tak mě zajímá, jak to třeba vypadá a podívám se na ní u člověka, kterýho

třeba znám. U člověka, u kterého vlastně vím, jaký má styl toho předvádění, a u kterého mi to vyhovuje.

A tak sleduješ třeba nějaký konkrétní letsplayery?

Jo, momentálně mě hodně baví VideoGameDonkey, který má takový svérázný styl. On je velmi kritický vůči hrám. A má hodně rád staré pecky od Nintendo. A vlastně poukazuje na to, na ty problémy, které ten aktuální video herní průmysl má. Že se tvoří spousta her, které, jako spousta obsahů, ovšem je tam jenom daný prostě, aby se prodloužila herní doba. Místo, aby to bylo jenom kratší a bylo to jenom ryze zábavné.

Kolik takových letsplayerů sleduješ pravidelně?

Ehm... tak to nevím.

Zhruba. Jednotky, desítky.

Zhruba asi dvacet, do dvaceti.

A máš u nich odběry, nebo nemáš?

Mám je tam, ale říkám, poslední dobou se stejně dívám, stejně si je jako nacházím sám, že poslední dobou moc nepoužívám ten, to tlačítko těch odběrů, protože tam mám spoustu edukačních kanálů a takhle, na který nemám ve finále vždycky čas nebo chuť, takže si to spíš vyhledávám už přesně podle těch autorů, nebo podle toho, co mi vlastně nabízí YouTube.

A koukáš i na zahraniční letsplayery?

Rozhodně. Většina z nich je zahraničních.

A proč si vybíráš ty zahraniční?

Jednak, protože mě to docela baví poslouchat i v té angličtině, myslím si, že jsem se díky tomu i zlepšil, tu pasivní angličtinu, díky sledování. Už vlastně od toho Minecraftu. A protože si myslím, že v dnešní době je to... Jako Česká republika je malá, takže samozřejmě není tady tolik těch video tvůrců jako ve světě, takže... prostě nějakí kvalitní jsou Američani a nevadí mi to.

A vnímáš teda nějaký rozdíl v kvalitě mezi těma českýma a zahraničníma?

No, asi jo, protože hlavně v zahraničí se tím dá lépe uživit. A u nás, pokud se tím někdo živí, tak se spíš živí komplexně video tvorbou, která zahrnuje jako názorová videa a video blogy a

prostě nějaký takový kontakt toho člověka s tím publikem. A u nás jako není moc těch kanálů, které se vyloženě zabývají jenom jako hrama. Jsou, jsou jako třeba herní magazíny a takhle, ale těch jednotlivců, ti jednotlivci jsou spíš jako osobnost, než že by šlo vyloženě o ty hry.

Takže ty zahraniční sleduješ proto, že se zajímají jen o ty hry, a ne i o to ostatní?

Řekněme tak, no, že jsou, že se zajímají o ty hry a no, že to není ten kult osobnosti, že by dělali nějaké vlogy a takové věci, ale že se prostě spíš vydávají jen o těch hrách.

Jaký vlastně sleduješ ty videa. Sleduješ videa, který se zabývají novými hrami, nebo těma hrami, který i hraješ, nebo třeba i starými, nebo jak to máš?

Nesleduju gamplaye videí na hry, které bych si chtěl zahrát.

To nesleduješ?

Jenom... Nebo takhle. Ano, když vyjdou nové hry, tak se právě chci podívat, jak to vypadá, ale nepodívám se na celé walkthrough, abych prostě potom někdy zjistil, že si to chci koupit, to už by mě pak nenutilo hrát. Takže spíš se, spíš se podívám jenom na kousek, prostě abych viděl, jak ta hra vypadá. A u her, které hraju, tak to už jako vůbec nemá smysl se na to dívat. Že spíš to je pro mě taková, takový jako... řekněme ukázka z té hry, jak ta hra vypadá. Nebo, pokud někdo v té hře něčeho dosáhne, nebo ukáže nějaké prvky, která ta hra má, které se musí třeba odemknout, nebo na ně musí přijít sám, třeba jak to bylo u toho Minecraftu, tak na to se dívám.

Ještě, když se vrátím k těm letsplayerům konkrétním, který sleduješ, tak zajímá tě tam třeba i hlas, jaký má?

Určitě, určitě, vybírám si lidi, kde je mi ten hlas příjemný. Sledoval jsem jednoho, ještě v době toho Minecraftu, jednoho Němce, který mluvil anglicky, a který měl vlastně krásný anglický přízvuk, že jsem mu i v té době úplně bez problémů rozuměl. A hrozně mě i ten přízvuk bavil, že jsem ho rád poslouchal, toho člověka, a vlastně mi ani tak nezáleželo na tom, co dělal. Třeba, často jsem sám hrál a jenom jsem ho poslouchal.

S tím vlastně souvisí i další otázka. Můžeš popsat, jakým způsobem ta let's play videa sleduješ?

No, dříve, když to byl třeba ten Minecraft, tak jsem to sledoval třeba simultánně s tím hraním, dnes už spíše...

Takže jsi to třeba překlikával, nebo jsi to měl na vedlejší obrazovce? Nebo, jakým způsobem?

Hm...

Nebo jsi to jenom poslouchal?

Často jsem to jenom poslouchal, a když bylo něco zajímavé, tak jsem to překlikl. A v dnešní době už, když si něco zahraju, tak si zahraju jenom nějaké staré hry, které mě třeba bavily. Něco, co rozjedu na počítači. Někaké skákačky. Pořídil jsem si ovladač, na kterém mě to dost baví, některé hry samozřejmě jako střílečky na tom mě nebaví, ale některé jednodušší hry mě na tom baví. A spíš už si pouštím třeba před spaním, když se mi ještě nechce spát, tak si pustím na mobilu, nebo něco. Ale simultánně s tím hraním to už nedělám.

A můžeš teda popsat vlastně, konkrétně, jak to vypadá, když se pustíš k tomu sledování, nebo jak dlouho dokážeš sledovat?

Dokážu sledovat, občas se u toho zaseknout třeba na dvě hodiny, a pak si nadávám, že jsem promařil, ale snažím se vždycky si jenom pustit pár minutových třeba videí, třeba na mobilu, když třeba přijdu odněkud a chci se prostě jenom na chvíli vypnout, tak si něco takového pustím.

Takže pár minutových, takže do té hodiny, třeba?

No, snažím se. Dokážu u toho někdy ztvrdnout třeba na dvě hodiny, ale spíš třeba do té půl hodky maximálně, většinou.

Mluvíš s někým o těch videích, který sleduješ?

... Hm... spíš ne. Není to jako vyloženě můj koníček, že bych měl lidi, kteří takhle sledují. Nebo, asi tak dva lidi možná, se kterými jsem ještě dřív hrál Minecraft a jsem s nima pořád v kontaktu, tak s těmi si jako dáváme, prostě občas nějaký video, že tady tohle to je super, tady je nějaká nová hra, nebo tady přidají multiplayer do Skyrimu, zahraješ si to někdy, takže takhle akorát s těmi dvěma lidmi možná, ale jinak ne.

Reaguješ nějakým způsobem na ty let`s playe? Na internetu myslím.

Jako, jestli pod to video něco přidávám?

Bud' komentář, like, nebo sdílení, jakákoliv forma interakce.

Liky dávám, to jsem jim dal vždycky. Často ho dávám ještě, než to video dohlédnu, protože mi to přijde jako taková zpětná vazba. Když se mi to vyloženě nelíbí, tak ho nedávám. A pokud mě to vyloženě uráží, tak dám dislike, ale to je... dal jsem dislike tak pěti videím za celý svůj život. A ten komentář, jako většinou ne. V naprosté většině ten komentář nepíšu. Jako procházím si komentáře. Třeba během toho videa si procházím komentáře, tam občas prostě liknu nějaký, který je zajímavý. Ale většinou nepíšu komentáře, protože mi přijde, že tím likem prostě dám najevo, že se mi to líbilo. A většinou to jako moc nekomentuju, no. A sdílení? Prakticky vůbec, no. Nechávám si to prostě pro sebe, na co se dívám.

A když teda komentuješ, tak z jakého důvodu? Co tam napíšeš?

Pokud mě to video opravdu nějak velmi nadchne, tak tam prostě napíšu, že se mi to hodně líbilo. Popřípadě, pokud je v tom videu nějaká výzva pro ty sledující, aby prostě něco napsali, tak už jsem také párkrát napsal, ale většinou tohle nedodržuju, protože se mi nechce. (smích)

Takže je to spíš jako zpětná vazba v podobě nějaké reakce na to video, ale nepíšeš tam třeba, jak by měl pokračovat ten letsplayer, co dalšího by měl točit, nebo tak?

V rámci té zpětné vazby akorát. Jenom, že řeknu, tohle se mi líbí, v tomhle třeba pokračuj. Ale, že bych tam psal třeba, kdy vyjde další díl něčeho, nemám potřebu, protože mám i jiné zájmy.

Co je pro tebe u těch let`s play videí nejdůležitější? Jestli si třeba dokážeš vybavit nějaký konkrétní okamžik, kdy sis řekl, jako jo, tohle video bylo fakt dobrý. Nebo, co by mělo splňovat dobrý let`s play.

Měl by být hlavně, neměl by být jako natahovány. Měl by být zajímavý s tím svým obsahem. A jako zhuštěný do toho, aby tam nebyla moc hluchá místa. Třeba dříve jsem sledoval i videa, kde člověk jenom si řekl, tak teďka si budu půl hodiny jen natáčet a začal stavět někde nějaký most. Ale dnes už mi to přijde jako nudné, pokud ten člověk nemá zajímavý hlas. A potom mi nevádí, ho třeba poslouchat, ať dělá vlastně cokoliv. Ale třeba u toho VideoGameDunkey, tam mě baví to, že tím, jak je prostě kritický vůči té moderní video herní scéně, tak třeba natočil video, na které se třeba často dívám zpětně znovu, které se týká třeba obtížnosti ve video hrách. O tom prostě, jak třeba série Assasins Creed je nudná kvůli tomuhle. A já, protože jsem dříve býval velký fanoušek téhle série, tak i tak musím říct, jo, má pravdu. Protože tam je spousta obsahu, který tam vůbec být nemusí a vlastně není to zábavné, člověk jen musí dělat pořád dokola to samé. Takže asi nejvíc mě baví, pokud si to video dokážu pustit víckrát tím, že když si ho pustím víckrát, tak si to vlastně zopakuju a najdu v něm něco nového.

Takže, když se na to koukáš opakovaně, tak je to kvůli informacím, nebo třeba i kvůli té nějaké zábavě, co on tam dělá?

Je to spojení obojího. Vlastně, jsou tam ty informace, které si jako připomínám, a zároveň mě baví ten styl toho videa, styl toho střihu. Styl toho, jak tam používá prostě nějaké kliparty a takové věci.

Je něco, kvůli čemu bys přestal sledovat konkrétního letsplayera?

Hm... tak asi.

Nebo udělal jsi to někdy, že už jsi přestal sledovat někoho, koho jsi sledoval pravidelně?

Určitě. Asi se mi změnila chuť. Už jsem prostě, hlavně jsem asi časově si vytříbil tu, ty odběry, že jsem si řekl, nemám na to. Moc mi toho nenabízí, na to abych ho sledoval dál. Čili, čili, spousta těch videí i od těch lidí, kteří už pro mě nebyli tak zajímaví oproti jiným, tak jsem je třeba přestal sledovat. A kvůli času, protože bych prostě, protože už mě to nebaví do toho dávat tolik času.

Takže to je kvůli kvalitě obsahu.

Jo. Asi kdyby měl nějaké nenávistné názory vůči něčemu ve společnosti, co mě zajímá, tak bych ho asi taky přestal sledovat.

Mají nějaký konkrétní společný rysy třeba ti letsplayeri, který sleduješ? Nebo ta videa, která sleduješ?

Hm... Asi hodně pracují se střihem. Zhušťují ty informace a podávají je takovou prostě zábavnou formou, takže vlastně do toho videa dají jenom to, co je zajímavé a zábavné. Asi tak.

Zkoušel jsi někdy vytvořit svoje vlastní video?

Ne, měl jsem na počítači nějaký program, který se mi nainstaloval v rámci nějakého jiného programu, který mi nahrál pár videí, než jsem zjistil, že to dělá. (smích) A tak jsem ho pak vypnul. A už ne. I když jednou jsem, to už bylo hodně dávno, kamarád chtěl začít svůj vlastní YouTube kanál a chtěl se mnou jako natočit multiplayer právě, to bylo v tom minecraftu, tak to jsem říkal, že do toho klidně půjdu. Ale nakonec se to nějak nezrealizovalo a vlastní intence jsem neměl nikdy.

Ale když bys chtěl, tak bys to teoreticky zvládl, si myslíš, po technické stránce?

Ne, ne, nikdy jsem to jako nedělal. Říkám, nahrál se mi nějaký obsah z toho programu, ale jako nezajímá jsem se o to, jak nahrávat. A asi nemám zájem moc tvořit.

Za jakýho hráče se považuješ?

Občasného, občasného, pohodlného. Momentálně si fakt vychutnávám, že si zapojím nějaký ovladač, mám tady dokonce sebou, možná..., a zahraju si prostě nějakou skákačku, nebo si zahraju nějakou hru, kterou si pamatuju, že jsem kdysi rád hrával. Takže momentálně opravdu občasný hráč.

A jakým způsobem využíváš ty poznatky z let`s play videí ve hře?

Říkám, dříve to bylo hodně u toho Minecraftu. Tam jsem třeba i podle tutoriálu stavěl nějaké ty farmy na zvířata, na jídlo, na ty moby. A v dnešní době spíš, pokud tam je v té hře třeba nějaký zajímavý glitch, nebo nějaký zajímavý bug, nebo nějaké zajímavé místo, něco, co jsem prostě sám neobjevil, a co mě může nějak jako obohatit, co v té hře ještě může třeba zkusit, nebo najít.

Takže třeba i easter eggy?

No, takové věci. Anebo, pokud... no, no, nic.

Klidně, povídej, povídej.

Už nevím, co jsem chtěl říct. (smích)

Používáš nějaké další zdroje informací o těch hrách, nebo tohle je tvůj hlavní kanál?

Hm... mám na Facebooku video herní magazín, už jsem to trošku promazal, ale pořád tam mám, ale spíš už jen ty české jako Indian a Re-play. A u těch zahraničních jsem to promazal, protože jsem na to vždycky kliknul, a pak jsem se proklikal k další spoustě informací a proseděl jsem u toho strašnou spoustu času. Takže spíš už teď u těch českých si na těch magazínech, jsou nějaké zhuštěné informace, a pak ta videa, jinak nic, no.

Takže čteš i recenze a jiný kanály než YouTube.

Na recenze spíš jako dívám. U těch článků to jsou spíš takové informační, první dojmy, nebo něco je ohlášeno a tohle. Takže, čtené recenze mě tolik nelákají, jako spíš ty hrané se záběry ze hry.

Ještě mě zajímá. Sleduješ třeba i nějaký holky letsplayerky?

Hm... letsplayerky, holky? Ne.

A z jakýho důvodu?

Asi proto, že jsem na ně spíš nenarazil. Věřím, že jsou, ale nenarazil jsem na ně prostě. Na nějakém informačním kanále, kde jsem třeba viděl nějaké video, tak tam byla třeba žena, v nějakých těch velkých amerických informačních kanálech o hrách, ale samostatně jako letsplayerku žádnou nesleduju.

A kdyby nějaká byla teoreticky, bys ji sledoval normálně kvůli tomu obsahu, nebo bys měl nějaké výhrady?

Ne, nemám k tomu výhrady. Pokud by měla zajímavý obsah a...

Nezáleží ti na tom, jestli to je chlap, nebo ženská prostě.

Ne, nezáleží. Jenom si myslím, že u těch chlapů je toho víc. A ženy mají na tom YouTube většinou spíš nějaké beauty kanály. To jsem jako možná někdy taky něco viděl, ale moc mě to nezajímá.

Ještě bych se vrátil k těm letsplayerům. Dohledáváš si nějaké informace o těch letsplayerech?

Hm... ani ne. Spíš mi nevadí, když vlastně o tom člověku nevím nic osobního. Prostě je to pro mě jako televizní kanál. Takže ne. Prostě, spíš mi nevadí, pokud ten člověk je anonymní a nikdy neukáže svou tvář, tak se mi to docela líbí, protože, když ten člověk ukáže tu svou tvář, tak si myslím, že se z něj už stává ta celebrita, kterou lidi jako sledují i na různých jiných médiích. A už to není tolik o těch hrách, ale je to o té celebritě.

Byl jsi někdy na nějakém srazu?

Ne, to mě neláká. Přejde mi to jako... zbytečnost. A nemám na to čas, radši se jako věnuju něčemu jinému.

Setkal ses někdy s nějakýma reakcema ohledně toho, že hraješ hry a sleduješ ty let`s playe? Jestli na tebe nějakým způsobem reagovali ti lidi, kteří to o tobě věděl.

Jo, asi jo. Prostě je to v porovnání s jinými aktivitami ztráta času, protože to dokáže žrát dost času, pokud to není kontrolované.

A to ti někdo přímo říkal, nebo to tak cítíš?

Já to tak cítím. A pak samozřejmě doma rodiče mi to říkali. Teď už s nima teda nebydlím, takže už mám volnost, ale hlavně ti rodiče. A když jsem se třeba bavil s někým, s kamarádem, tak jsme se jako tak utvrdili v tom, že bychom to třeba měli trochu omezit, protože u toho zvládneme sedět hodiny. Takže s kamarádama jsem se bavil, rodiče mi to říkali. A sám jsem si na to tak nějak přišel.

Ještě, ty jsi vlastně říkal, že koukáš i na ty různé YouTube recenze, nebo nějaký jiný... pořady. Sleduješ třeba i streamy?

Ne, tomu jsem vůbec nepřišel. Jako viděl jsem možná ještě za dob Minecraftu, tam někdo stavěl nějakou mobtrapku, tak jsem tam třeba na chvilku byl, že jsem napsal do toho chatu, ale stream mi přijde jako strašná ztráta času, že už to je strašně moc, že člověk..., jako sedět čtyři hodiny u streamu, kde člověk dělá něco, co vlastně můžeš dělat sám, můžeš sám tu hru hrát, ale on ji hraje a streamuje ji u toho. To už mi nepřijde jako zajímavé. Spíš mám radši, pokud je ten obsah zhuštěný jenom na ty zajímavé pasáže, když třeba někdo hraje nějaké kompetitivní věci a prostě vystříhá to jenom na ty pasáže, kde je něco zajímavého, tak mi to přijde jako více hodnotné, než když člověk streamuje. Ke streamování jsem fakt nikdy moc nepřišel.

A je tam třeba rozhodující i ta časová volnost?

Rozhodně, hlavně.