

**Univerzita Palackého v Olomouci
Filozofická fakulta**

DIPLOMOVÁ PRÁCE

2018

Iva Kubíčková

Univerzita Palackého v Olomouci
Filozofická fakulta

Diplomová práce

**Rozhlasová tvorba pro mládež a její
percepce**

Bc. Iva Kubíčková

Katedra divadelních a filmových studií

Vedoucí práce: doc. Andrea HANÁČKOVÁ, Ph.D.

Studijní program: Teorie a dějiny dramatických umění

Olomouc 2018

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma *Rozhlasová tvorba pro mládež a její percepce* vypracovala samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato diplomová práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Litomyšli 3. 12. 2018

.....

Iva Kubíčková

Ráda bych touto cestou vyjádřila upřímné poděkování vedoucí mé práce doc. Andree Hanáčkové, Ph.D. za její cenné a odborné rady a především věnovaný čas. Děkuji zaměstnancům Českého rozhlasu, kteří mi vstřícně poskytli potřebné informace. Také děkuji žákům Základní školy Morašice a studentům Střední pedagogické školy Litomyšl za příjemnou spolupráci, bez níž by tato práce nemohla vzniknout. Poděkování náleží i mé rodině a mému milému Ondřeji Kleinerovi za jejich podporu v době mého studia.

Obsah

Úvod a metodologie	6
Kritika pramenů a literatury	13
1 Generace Z	20
2 Tematická analýza rozhlasových her pro děti a mládež	28
2.1 Dobrodružné a detektivní příběhy	30
2.2 Komédie.....	47
2.3 Příběhy minulosti	51
2.4 O současné generaci	54
2.5 Tendence v rozhlasové tvorbě pro mládež.....	75
3 Metoda sociologického výzkumu	80
3.1 Uplatněné metody	82
3.1.1 Dotazník standardizovaný a s otevřenými otázkami	82
3.1.2 Focus group.....	83
3.1.3 Pozorování	87
3.1.4 Kódování dat, vyhodnocení a interpretace.....	89
3.2 Praktická část výzkumu	91
3.2.1 Focus group – mladší školní věk.....	91
3.2.2 Focus group – starší školní věk	103
3.2.3 Vyhodnocení focus groups.....	112
Závěr	117
Seznam použitých pramenů a literatury	121
Seznam obrázků	127
Seznam grafů	128
Seznam příloh	130

Úvod a metodologie

Současnou generaci dětí a dospívajících, označovanou také jako generaci Z, od jejich příchodu na svět doprovází vývoj nových médií. Vědomě tato média podmiňují děti a mladé ve způsobu bytí, chování, v hodnotách, ale i ve výběru zájmů. Rychlý vývoj technologií má poté za důsledek i rychlé změny v požadavcích a zájmech této generace. Reagovat na proměňující se potřeby cílové skupiny dětí a mládeže a vytvářet produkty, které budou odrážet jejich zájem, je snahou všech médií.

Před tímto úkolem stojí také Český rozhlas, jehož úlohou je služba veřejnosti. Klade si za cíl poskytovat kvalitní informace, vzdělání, kulturu i zábavu.¹ V Kodexu Českého rozhlasu je dětskému posluchači věnována zvláštní pozornost. Důraz je kladen na „zprostředkování tradice české i světové pohádky, rozhlasové hry pro děti a mládež, soutěže, vzdělávací a výchovné pořady“, zdůrazněn je také závazek v této oblasti, který se týká vytváření podmínek pro rozvinutí původní tvorby adresované dětem a mládeži.²

Český rozhlas poskytuje na svých celoplošných i regionálních stanicích posluchačům pořady zábavné, vzdělávací, hudební, a to vždy se záměrem posluchače obohatit. Tradici vysílání pro děti a mládež nacházíme na samotném počátku rozhlasu. V roce 1952 byly provedeny organizační změny v oblasti dětského vysílání, již v této době měl rozhlas vlastní skupinu režisérů specializovanou na dětské pořady, na práci s dětmi a pro dětské posluchače.³ V současnosti se dětem věnuje stanice Český rozhlas Dvojka, vysílající pro celou rodinu, vedle publicistických pořadů jako jediná celoplošná stanice v České republice vysílá i pro děti, a to hned ve třech vysílacích blocích – rozhlasová hra

¹ ČESKÝ ROZHLAS. *Mise a vize Českého rozhlasu* [online]. Český rozhlas [cit. 23. 8. 2018]. Dostupné z: <https://www.rozhlas.cz/informace/misevize/>.

² RADA ČESKÉHO ROZHLASU. 2018. *Kodex Českého rozhlasu* [online]. Český rozhlas [cit. 15. 10. 2018]. Dostupné z: <https://www.rozhlas.cz/rada/legislativa/zprava/kodex-ceskeho-rozhlasu-789056>.

³ JEŠUTOVÁ, Eva, (ed). *Od mikrofonu k posluchačům*. 1. vyd. Praha: Český rozhlas, 2003. s. 274.

pro celou rodinu v sobotu od třinácti hodin, audiopohádky v neděli nebo ve svátek po obědě a pořad Hajaja, který pohádky pro nejmenší vysílá každý den v podvečerních hodinách.⁴ Mluvené slovo v podobě rozhlasových her je tak uváděno pravidelně každý víkend, vedle premiér jsou uváděny i několik let staré rozhlasové hry, které velmi často vycházejí z kvalitních předloh. Poslední výzkumy poslechovosti stanice Dvojky však ukazují, že typickým posluchačem stanice jsou ženy převážně ve věku 50 a více let, pro něž představují rádio i televize podstatnou součást života (ve větší míře, než je v populaci běžné).⁵

Problematika poslechovosti rádií u mladých lidí však nezůstává mimo pozornost. Dokladem jsou provedené výzkumy, jež se soustředí na otázky poslechovosti auditivního média, rozhlasu, a zájmu o něj. Letošní, třetí ročník konference *Média dětem, média s dětmi*, pořádaný Radou pro rozhlasové a televizní vysílání v rámci Zlín Film Festival 2018, si nechal provést agenturou IPSOS studii, jejímž cílem bylo zjistit, zdali je dnešní mladá generace oslovována rozhlasovým vysíláním.⁶ Výsledky přinesly povzbudivé zjištění, že rozhlasové vysílání rozhodně není pro nejmladší generaci mrtvým médiem.⁷ Převážná většina respondentů potvrdila, že výběr rozhlasové stanice je determinován především jejich hudebním zájmem, ale také oblíbeným moderátorem.⁸ I přesto, že rozhlas vedle sebe má velkého soupeře, nová média, dokáže si své místo v životě dětí a dospívajících bezpochyby zachovat.

⁴ ČESKÝ ROZHLAS DVOJKA. *Program* [online]. Český rozhlas [cit. 7. 11. 2018]. Dostupné z: <https://dvojka.rozhlas.cz/program#/2018-11-07>.

⁵ ČESKÝ ROZHLAS. *Kdo jsou posluchači Českého rozhlasu?* [online]. Český rozhlas [cit. 7. 11. 2018]. Dostupné z: <https://www.rozhlas.cz/reklama/vyzkum/zprava/kdo-posloucha-cro--1165675>.

⁶ DĚTI A MÉDIA. *Třetí ročník konference Média dětem, média s dětmi bude věnován rozhlasu* [online]. Děti a média, 11. 5. 2018 [cit. 23. 8. 2018]. Dostupné z: http://www.detiamedia.cz/art/2889/treti-rocnik-konference-media-detem-media-s-detmi-bude-venovan-rozhlasu.htm?page_idx=0.

⁷ V rámci výzkumu řada dětí deklarovala, že rádio poslouchá ráda. Například během jízdy automobilem, kdy o výběru stanice rozhodují rodiče, nebo ze své vlastní iniciativy ve volném čase. Dále respondenti uvedli, že poslech rádia je oblíbenou kulisou při ranním vstávání, nebo naopak večer před usnutím. (Tamtéž.)

⁸ Tamtéž.

Problematicke rozhlasové tvorby pro děti jsem se věnovala již v bakalářské práci *Grimmovská pohádka v rozhlase*⁹. Cílem té práce bylo vyvolat všímavost k podobě současných rozhlasových pohádek, které by měly přirozeně zanechávat v rozhlasové adaptaci archetypální situace a motivy, a tím dětským posluchačům zprostředkovat návrat k nám blízkým původním, archetypálním situacím. Výzkumným vzorkem se staly původní grimmovské pohádky, známé pro svou syrovost a explicitní násilí. Výsledkem práce bylo zjištění, že stěžejní roli v rozhlasové tvorbě sehrává dramaturgie a přetrvávající paternalistický přístup pěstovaný k dětem již několik desetiletí. Tento přístup vyvolává pocit nutnosti zjednodušení příběhu, který rozhlasové hry připravil o charakteristické rysy tvorby bratří Grimmů.¹⁰

Patrným důvodem, proč se tradice poslechu rozhlasových her vytrácí ze společenského života, je nástup internetu. Od 90. let, od nástupu internetu, sledujeme úpadek pozornosti vůči rozhlasovému médiu. Již předchozí generace, kterou tvoří rodiče současné generace, rozhlas příliš neposlouchá. Do současné generace, označované také jako generace Z či online generace, se řadí jedinci narození po roce 1996, kteří přichází s novými zájmy a potřebami, jež média ne vždy dokáží ke spokojenosti všech naplňovat.¹¹ Nastává otázka, zdali tvůrci rozhlasových her znají cílovou skupinu posluchačů a ve své tvorbě reagují na proměňující se požadavky současné generace dětí a mládeže.

Cílem diplomové práce je vyhodnotit, *jak současná rozhlasová dramaturgie reaguje na proměňující se požadavky současné generace dětí a mládeže*. Pro získání materiálu potřebného k zodpovězení výzkumné otázky prozkoumáme oblasti s ní úzce spjaté.

⁹ KUBÍČKOVÁ, Iva. *Grimmovská pohádka v rozhlase*. Olomouc: 2016. Univerzita Palackého. Filozofická fakulta. Katedra divadelních a filmových studií.

¹⁰ Paternalistický přístup tvůrců se v rozhlasových hrách projevoval odstraněním situací, ve kterých se objevovala syrovost a explicitní násilí. Tímto přístupem tvůrci zbavili rozhlasovou hru o původní vyznění. (Tamtéž.)

¹¹ SLADEK, Sarah. GRABINGER, Alyx. *Gen Z: The first generation of 21 st Century has arrived!*. Minneapolis: XYZ University, 2013. s. 1.

Výzkumným vzorkem pro analytickou část diplomové práce se staly rozhlasové hry pro děti a mládež za poslední desetiletí (2008-2018). Produkce posledního desetiletí je určena generaci Z. Ta je označována jako online generace, která je od útlého dětství obklopena technologiemi, které postupně pronikaly a stále pronikají do života nás všech. Pro pochopení této osobité generace, která bývá mnohdy negativně osoučována za své chování, se pokusíme v první kapitole (Generace Z) shrnout její specifika. Pro celkové představení této generace předneseme s pomocí odborné literatury z oblasti vývojové psychologie také vývojová specifika mladšího a staršího školního věku.

Druhou kapitolu s názvem Tematická analýza rozhlasových her pro děti a mládež lze označit za analytickou. Kapitola poskytne analýzy rozhlasových her vytvořených v produkci Českého rozhlasu v posledním desetiletí. Výběr tohoto časového rozhraní rozhlasové tvorby pro děti a mládež jsme zvolili z důvodu získání dostatečného materiálu, který nám umožní relevantně vyhodnotit současnou rozhlasovou tvorbu. Pro získání dramaturgického plánu rozhlasových her pro děti a mládež jsme oslovili Zuzanu Drtinovou Vojtiškovou, která nám poskytla plán za prvních pět let posledního desetiletí.¹² Rozhlasové premiéry odvysílané v druhé polovině desetiletí jsme získali rešerší webového portálu Český rozhlas Dvojka. Za poslední desetiletí (2008-2018) bylo v produkci Českého rozhlasu odvysíláno 45 rozhlasových premiér pro děti a mládež. Rozhlasové hry tohoto zkoumaného období podrobíme žánrové analýze, která rozhlasové hry rozdělí do základních žánrových skupin. Následně u jednotlivých auditivních děl provedeme tematickou analýzu s důrazem na dominantu rozhlasových her dané skupiny – herectví, zvukové prostředky, obsazování dospělých herců do dětských rolí a užití jazykových prostředků. Takové rozdělení má vytvořit přehledný souhrn žánrů a témat, která rozhlasoví dramaturgové pro tvorbu pro děti a mládež volí.

Posledním krokem této části bude výběr reprezentativního vzorku inscenací, které se v některém ohledu řadí k progresivním trendům oboru. Výběr reprezentativního

¹² VOJTÍŠKOVÁ, Zuzana. *E-mailová korespondence se Zuzanou Vojtiškovou 20. 11 2016 – 12. 9. 2018*. Uloženo v archivu autorky.

vzorku se uskuteční i se zřetelem na úspěšnost inscenace na přehlídkách rozhlasové tvorby. Pozornost rovněž budeme věnovat inscenacím, které se v produkci posledního desetiletí výrazně vymykají svým tématem či zpracováním. Analýzám vybraného reprezentativního vzorku v závěru kapitoly budeme věnovat větší míru pozornosti. Vybrané rozhlasové hry, zvolené vždy se zřetelem na cílovou skupinu, poté použijeme pro společný poslech uskutečněný v jednotlivých focus groups.

V případě našeho výzkumu můžeme hovořit o dvojitým výzkumném vzorku. První kategorií je rozhlasová tvorba posledního desetiletí, tedy rozhlasové hry vytvořené mezi lety 2008-2018. Druhým vzorkem jsou dětské a teens skupiny, které budou sloužit pro průzkum percepce a požadavků současné generace dětí a mládeže vzhledem k rozhlasové tvorbě. Souhrn výsledků ze zkoumání těchto dvou vzorků poté využijeme pro zodpovězení výzkumné otázky.

Ve třetí kapitole provedeme výzkum percepce vybraných rozhlasových her v dětských a teens skupinách pomocí metody focus group. Výzkumný vzorek¹³ praktické části práce dělíme do dvou skupin dle věku – mladší školní věk (6-12 let) a starší školní věk (13-18 let).¹⁴ Vzhledem k tomu, že výzkumným vzorkem jsou převážně respondenti mladší osmnácti let, je nutné, abychom pro výzkum zajistili písemný poučený souhlas rodičů.¹⁵

Pro získání dostatečného množství materiálu, který zajistí relevantní vyhodnocení kvalitativního výzkumu, bude vedle metody focus group ve společné kooperaci

¹³ Ve většině případů výzkumů je vybírán reprezentativní vzorek, malá část celé skupiny. Posléze je možné výsledky odvozené z tohoto vzorku populace zobecnit na celou veřejnost. Jak upozorňuje Anthony Giddens: „Zvláště významný je pro reprezentativnost vzorku náhodný výběr, u něhož může mít každý člen dané populace stejnou pravděpodobnost, že bude vybrán.“ Vzorkem výzkumu této diplomové práce jsou skupiny s malým počtem respondentů, jedná se zpravidla o skupiny s max. počtem 6 nahodilých, nikoliv náhodných, účastníků. Vzorek této práce tedy není v pravém slova smyslu reprezentativní, z čehož plyne, že námi zjištěné výsledky nelze zobecňovat a uplatňovat na celou populaci. (GIDDENS, Anthony. *Sociologie*. 1 vyd. Praha: Argo, 1999. s. 517.)

¹⁴ Jako mladší školní věk je označována doba od 6-7 let, kdy dítě vstupuje do školy, do 11-12 let, kdy se začínají projevovat první známky pohlavního dospívání i s průvodními psychickými projevy. Do staršího školního období jsou řazeni jedinci v období puberty, hovoříme zde o věkovém rozhraní 13-18 let. (LANGMEIER, Josef. KREJČÍROVÁ, Dana. *Vývojová psychologie*. 2. vyd. Praha: Grada Publishing, 2006. s. 117.)

¹⁵ „Jedná se o standardní dokument v každém typu výzkumu s lidskými jedinci. [...] V kvalitativním výzkumu nemají často jedinci dostatečné povědomí o událostech, které nastanou během akce. Informovaný souhlas proto musí obsahovat zmínku o tom, že nelze vždy predikovat všechny události.“ (HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum. Základní teorie, metody a aplikace*. 4. vyd. Praha: Portal, 2016. s. 158.)

využita metoda dotazníku a pozorování. V první části výzkumu provedeme s respondenty společný poslech vybrané rozhlasové hry. Následovat bude vyplnění dotazníku s otevřenými a uzavřenými otázkami, který pro výzkum zajistí doplňující informace. Jádrem výzkumu bude diskuze focus group. Metodu focus group pro průzkum percepce současné generace dětí a mládeže a jejich požadavků na rozhlasovou tvorbu jsme zvolili především díky její způsobilosti nashromáždit adekvátní množství údajů a schopnosti zprostředkovat vhled do názorů a zkušeností této skupiny. Pro zodpovězení výzkumné otázky je získání těchto dat stěžejní. Moderátorovo dominantní postavení v průběhu uplatňování metody nám poskytuje možnost diskuzi odvíjet od cílů výzkumu s ohledem na zodpovězení výzkumné otázky. Metoda focus group bývá v českém kontextu častěji označována jako metoda ohniskové skupiny, avšak po důkladné úvaze a pro přehlednost terminologie budeme operovat s termínem focus group. Vzhledem k tomu, že Český rozhlas tuto metodu využívá zcela okrajově, je jedním z cílů této práce ověřit relevanci metody focus group pro výzkum poslechovosti veřejnoprávního rozhlasu v cílové skupině dětí a mládeže. Z tohoto důvodu poskytneme metodě focus group v kapitole 3.1. (Uplatněné metody) větší míru pozornosti. Zpracované výstupy z provedeného zkoumání by nám měly představit potenciál i meze percepce auditivní tvorby v definované skupině posluchačů.

Na základě provedené tematické analýzy získáme povědomí o rozhlasové tvorbě posledního desetiletí a o výběru témat, která dramaturgové pro realizaci rozhlasových her volí. Získané poznatky ve spojitosti s výsledky výzkumu, jež poukáží na názory a požadavky respondentů na rozhlasovou tvorbu, využijeme pro potvrzení nebo vyvrácení výchozích hypotéz:

Hypotéza 1.: Analýzou dojdeme ke zjištění, že současná produkce českých rozhlasových her nedostatečně reflektuje vývoj technologií, jež jsou běžnou součástí života dětí a mládeže.

Hypotéza 2.: Tematická analýza produkce her pro děti a mládež i provedený výzkum metodou focus group ukáží, že rozhlasová tvorba nedostatečně zohledňuje potřeby a zájmy cílového publika.

Hypotéza 3.: Provedený výzkum dokáže, že rozhlasoví tvůrci v podřízenosti časové dotaci programové řady Hra pro celou rodinu (Český rozhlas Dvojka, 13:05 – 14:00) vytvářejí pro dětského posluchače časově neúnosně dlouhé hry.

Získané poznatky nám umožní zodpovědět na výzkumnou otázku, která si klade za cíl vyhodnotit, *jak současná rozhlasová dramaturgie reaguje na proměňující se požadavky současné generace dětí a mládeže.*

Kritika pramenů a literatury

Výzkumným vzorkem pro analytickou část diplomové práce se staly rozhlasové hry pro děti a mládež za poslední desetiletí (2008-2018). Pomocí dramaturgického plánu rozhlasových her, které vznikly v prvních pěti letech námi vymezeného období, a rešerší webového portálu Český rozhlas Dvojka jsme získali 45 premiér rozhlasových her pro děti a mládež. Tyto rozhlasové hry se staly základním pramenem předložené diplomové práce.

Odbornou literaturu lze rozdělit do dvou skupin. Pro první a analytickou část diplomové práce se výchozími publikacemi staly knihy reflektující rozhlasovou tvorbu a knihy věnující se zvukovým prostředkům. Druhou skupinu odborné literatury tvoří knihy z oblasti sociologie, konkrétněji kvalitativního výzkumu. Dále knihy vývojové psychologie a odborné studie pojednávající o zvláštностech generace Z, která se stala výzkumným vzorkem sociologického výzkumu.

Pro žánrové rozdělení rozhlasových her v analytické části práce jsme vyhledávali literaturu, která se věnuje žánrům rozhlasových her. Nejprve jsme zkoumání podrobili publikaci Tima Crooka *Radio Drama*¹⁶, ale zjistili jsme, že autor pozornost žánrovému dělení nevěnuje. Stejněho zjištění jsme dosáhli i v případě studia knihy autorů Richarda J. Handa a Mary Traynor *The Radio Drama Handbook: Audio Drama in Context and Practice*¹⁷. Odborných publikací, které by se věnovaly žánrovému dělení rozhlasové tvorby, či konkrétněji rozhlasové tvorbě pro mládež, je nemnoho. Pro žánrové dělení rozhlasové tvorby jsme se pro pomoc obrátili do teorie literatury. Souhrnnou práci z literární disciplíny genologie *Encyklopedie literárních žánrů*¹⁸ využijeme především v druhé kapitole

¹⁶ CROOK, Tim. *Radio Drama: Theory and Practice*. 1. ed. London: Routledge, 1999. 296 s.

¹⁷ HAND, Richard, J. MARY TRAYNOR. *The radio drama handbook: audio drama in practice and context*. New York, N.Y.: Continuum, 2011. 227 s.

¹⁸ MOCNÁ, Dagmar, PETERKA, Josef a kol. *Encyklopedie literárních žánrů*. Litomyšl: Paseka, 2004. 704 s.

(Tematická analýza rozhlasových her pro děti a mládež) jako pomocný nástroj při žánrovém dělení rozhlasové tvorby posledního desetiletí.

Pro připomenutí si významného postavení rozhlasové inscenace a pořadů pro děti a mládež v dějinách rozhlasového vysílání jsme využili práci Evy Ješutové *Od mikrofonu k posluchačům*.¹⁹ Další publikací pojednávající o vývoji rozhlasové inscenace je kniha Aleny Štěrbové *Rozhlasová inscenace: teoreticky komentované dějiny české rozhlasové produkce*.²⁰ Přínosným se pro diplomovou práci stalo autorčino uvažování o textu-scénáři, který vnímá jako důležitý prvek struktury rozhlasové inscenace. Zdůrazňuje původní rozhlasové hry, texty, které jsou určeny výlučně rozhlasovému ztvárnění a počítají s auditivní realizací. Důležitost textů určených výsostně rozhlasovému umění si uvědomujeme a v diplomové práci se pokusíme ukázat, kolik rozhlasových inscenací zkoumaného období vychází z původní předlohy. Publikace Evy Schulzové *Rozhlasové hry nové generace*²¹ byla inspirativní pro druhou kapitolu (Tematická analýza rozhlasových her pro děti a mládež). Autorka předmět svého zkoumání (rozhlasové hry nové generace) na základě styčných bodů rozdělila do základních tematických skupin. Tento přístup nás obeznámil s možností, jak lze rozhlasovou tvorbu vymezeného období rozdělit pro podrobnější zkoumání.

Pro výzkumnou část práce se přínosnou publikací stala kniha Veroniky Hankusové *Vývoj výzkumu rozhlasových posluchačů: v Československu a v České republice*.²² Cílem knihy je „zmapovat vývoj metod výzkumu rozhlasového publika, blíže zachytit jeho promítnutí do historie Československého a Českého rozhlasu a analyzovat vliv výsledků na rozvíjející se rozhlasovou tvorbu“.²³ Kniha mapuje výzkum posluchačů mezi lety 1923 až 2006 a seznamuje nás s metodami, které byly ve výzkumu rozhlasových posluchačů v historii Českého rozhlasu uplatňovány.

¹⁹ JEŠUTOVÁ, pozn. 3, 667 s.

²⁰ ŠTĚRBOVÁ, Alena. *Rozhlasová inscenace: teoreticky komentované dějiny české rozhlasové produkce*. Olomouc: Vydavatelství Univerzity Palackého, 1995. 149 s.

²¹ SCHULZOVÁ, Eva. *Rozhlasové hry nové generace*. 1. vyd. JAMU: Brno, 2013. 207 s.

²² HANKUSOVÁ, Veronika. *Vývoj výzkumu rozhlasových posluchačů v Československu a v České republice*. 1. vyd. Praha: Karolinum, 2006. 154 s.

²³ Tamtéž, s. 5.

Za posledních dvanáct let, které uplynuly od doby, co kniha vznikla, došlo v oblasti výzkumu posluchačů k výrazným změnám – je to např. digitalizace výzkumu či vznik specializovaných firem na sociologické průzkumy.

Vzhledem k chybějící odborné literatuře, která by reflektovala tvorbu zvukových režisérů a sound designerů, jsme využili publikaci Iva Bláhy *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*²⁴, která se věnuje zvukové tvorbě filmového díla. Pro diplomovou práci byly přínosné kapitoly věnující se druhům zvuku, ruchu, mluvenému slovu, ale také kapitola pojednávající o zvukové atmosféře. Terminologické zázemí, jež nám kniha poskytla, jsme uplatnili v druhé kapitole věnující se analýzám rozhlasových her (Tematická analýza rozhlasových her pro děti a mládež). Užitečnou publikací pro analytickou část práce se stala odborná studie Evy Schulzové *Původní česká rozhlasová hra po roce 1989*²⁵. Pro předloženou diplomovou práci byl inspirativní především autorčin analytický přístup k výzkumnému vzorku studie.

Možnosti uvažování o současné audiokultuře ukazuje publikace *Zvukem do hlavy*²⁶, nesoucí podtitul *Sondy do současné audiokultury*. Pro diplomovou práci se stala stěžejní kapitola *Zvukové experimentování jako hledání „specifik rozhlasovosti“ i specifik „rozhlasu“*, jejímž autorem je Michal Jurman. Autor se ve své eseji věnuje problému rozhlasového experimentování v českém „zvukoprostoru“, které, jak doplňuje autor, „má v našich zeměpisných šířkách výraznou inspiraci v hodnotách a výrazech divadelních, což je u nás bohužel od dob Kožíka de facto stejné i nyní“.²⁷ Vhledem k tomu, že v diplomové práci budeme věnovat pozornost i užitém zvukovým prostředkům rozhlasových děl, poslouží nám publikace především v druhé kapitole.

²⁴ BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. Praha: Akademie múzických umění, 2014. 153 s.

²⁵ SCHULZOVÁ, Eva. *Původní česká rozhlasová hra po roce 1989*. 1. vyd. Brno: Janáčkova akademie múzických umění, 2014. 207 s.

²⁶ RATAJ, Michal, a kolektiv autorů. *Zvukem do hlavy. Sondy do současné audiokultury*. Praha: Český rozhlas, 2012. 173 s.

²⁷ JURMAN, Michal. *Zvukové experimentování jako hledání „specifik rozhlasovosti“ i specifik „rozhlasu“*. s. 72. In: Tamtéž, 173 s.

Při vyhledávání rozhlasových her, které byly vytvořeny v produkci Českého rozhlasu v druhé polovině posledního desetiletí, jsme využili webové stránky *Českého rozhlasu*²⁸. Z online zdrojů se při shromažďování informací o jednotlivých inscenacích a tvůrcích stal užitečným také webový portál *Panáček v říši mluveného slova*²⁹.

Pro teoretickou část pojednávající o kvalitativním výzkumu jsme využili čtyři publikace z oboru sociologie, které nám podaly teoretický návod, jak daný výzkum s co největším úspěchem provést.

Výchozí studijní materiál tvořila publikace *Sociologie*³⁰, jejímž autorem je významný britský sociolog Anthony Giddens. Tato kniha nás seznámila s teoretickým přístupem v oblasti kvalitativního výzkumu. Srozumitelné a stručné představení jednotlivých kroků, jež je nutné uplatnit pro zdařilý kvalitativní výzkum, nám napomohlo v porozumění dané problematice a poskytlo vodítko, jak ve výzkumu správně postupovat.

Podrobnější vhled do problematiky kvalitativního výzkumu nám udělila publikace Jana Hendla *Kvalitativní výzkum. Základní teorie, metody a aplikace*³¹. Autor podrobněji popisuje jednotlivé metody, upozorňuje na jejich klady a zápory, ale neopomíná také poukázat na vhodnost využití jednotlivých metod na určité oblasti zkoumání. Na základě důkladného studia jednotlivých metod se jako vhodné pro tuto diplomovou práci ukázaly metody dotazníku a pozorování. Ve třetí kapitole diplomové práce (Metoda sociologického výzkumu) pomocí publikace Jana Hendla jednotlivé metody výzkumu představíme a zdůvodníme jejich výběr pro diplomovou práci.

Ve výzkumu v diplomové práci vedle metody dotazníku a pozorování využijeme metodu focus group, která patří mezi nejprogresivnější metody pro získávání dat. Pro představení této metody jsme zvolili publikaci L. Morgena *Ohniskové skupiny*

²⁸ ČESKÝ ROZHLAS [online]. [cit. 18. 10. 2018]. Dostupné z: <https://www.rozhlas.cz/portal/portal/>.

²⁹ PANÁČEK V ŘÍŠI MLUVENÉHO SLOVA [online]. [cit. 18. 10. 2018]. Dostupné z: <http://mluveny.panacek.com/>.

³⁰ GIDDENS, pozn. 13.

³¹ HENDL, pozn. 15.

*jako metoda kvalitativního výzkumu*³². Přepřacovaná a aktualizovaná edice knihy Davida L. Morgena je průvodcem metodou ohniskové skupiny, v anglickém originále označované jako focus group. V knize jsou popisovány prostředky pro provedení úspěšného a účinného výzkumu s použitím ohniskových skupin. Vzhledem k tomu, že tato metoda se pro průzkum percepce užívá jen ojediněle, poskytnou kapitoly věnující se jednotlivým krokům návod, jak zdárně metodu vykonat.

*Kvalitativní přístup a metody v psychologickém výzkumu*³³ patří do řady publikací, které se staly výchozím materiálem pro teoretickou část práce týkající se výzkumu. Autor Michal Milovský v ucelené formě představuje historické kořeny, vývoj i současnou podobu kvalitativního přístupu v oboru psychologie. Hlavní pozornost věnuje metodám kvalitativního výzkumu a zároveň se věnuje jednotlivým fázím, které s pečlivostí a citem pro detail srozumitelně charakterizuje. Pro tuto práci se stala přínosnou především kapitola věnující se ohniskovým skupinám, kde jsou představeny meze i přínosy této metody. Pozornost je soustředěna i na samotný proces, kdy není opomenuta ani samotná příprava. Představení a pojmenování problémů, kterým se je před zahájení i v procesu výzkumu nutné vyhnout, nám napomohlo v praktické přípravě na realizaci výzkumu.

Cílovou skupinou posluchačů rozhlasové tvorby posledního desetiletí a výzkumným vzorkem pro výzkumnou část předložené diplomové práce se stali respondenti, kteří se řadí do generace označované jako generace Z. Pro bližší seznámení s touto generací využijeme studie, které svou pozornost soustředí na specifika této generace a předkládají její profil.³⁴ Výsledky těchto 2 studií pocházejí z výzkumů uskutečněných v americkém a anglickém prostředí, lze tedy předpokládat, že můžeme nalézat jisté rozdíly v porovnání s českou generací Z. Studie se věnuje jednotlivým oblastem, které mají vliv na utváření generace Z, jako

³² MORGAN, David L. *Ohniskové skupiny jako metoda kvalitativního výzkumu*. Brno: Albert, 2001. 104 s.

³³ MILOVSKÝ, Michal. *Kvalitativní přístup a metody v psychologickém výzkumu*. Praha: Grada Publishing, 2006. 332 s.

³⁴ SLADEK, GRABINGER, pozn. 11, 15 s.; *Generation Z: The new kids on the block have arrived*. London. United Kingdom: Happen Group Ltd, 2014. 62 s.

jsou vzdělání, rodina, ekonomie, volný čas a cestování, jídlo, práce, a důraz je kladen na technologie, které jsou největším determinantem této generace. Tyto poznatky nám umožní bližší seznámení s touto generací, ale také napomohou při komunikaci s respondenty v průběhu výzkumu. V kapitole věnované generaci Z bude stručně pojednáno také o vývojových zvláštностech sledovaných věkových skupin. Pro nastínění vývojových proměn v jednotlivých oblastech lidské psychiky a porozumění mechanismům u těchto věkových skupin využijeme odbornou literaturu z oblasti vývojové psychologie.³⁵ Pro postihnutí vývojových specifik dětí a mládeže jsme jako výchozí publikaci zvolili knihu Kateřiny Thorové *Vývojová psychologie: proměny lidské psychiky od početí po smrt*³⁶. Přínosnou se kniha stala díky svému aktuálnímu pohledu na vývoj člověka. Autorka se detailně věnuje dílčím vývojovým obdobím a vedle fyzických změn pozornost zaměřuje také na sociální interakci a morálku.

Před zahájením sociologického výzkumu v dětských a teens skupinách jsme vyhledávali způsoby, jak nejvhodněji cílové skupiny respondentů v průběhu výzkumu vést. Pro správné vedení focus group v dětských a teens skupinách jsme nahlédli do oboru pedagogiky a psychologie. Zaujaly nás publikace *Dramaterapeutické projektování*³⁷ a *Dramaterapie*³⁸, jejichž autorem je odborník v oblasti speciální pedagogiky Milan Valenta. První kniha nám posloužila jako exkurz do výchovné a terapeutické praxe využívané pro odhalení komplexních, psychických i fyzických problémů. Přínosná byla kapitola *Komunikace*, v níž autor zdůrazňuje a vysvětluje podstatu verbální a nonverbální komunikace. Tyto získané poznatky využijeme v rámci vedení jednotlivých focus groups, kdy naslouchání a porozumění respondentům dětských a teens skupin bude pro získání potřebného materiálu klíčové. Druhá citovaná publikace *Dramaterapie* je nahlédnutím do léčebně-výchovné disciplíny, která využívá „dramatických postupů pro dosažení

³⁵ „Vývojová (ontogenetická) psychologie je vědní disciplínou, která se zaměřuje na vývoj a změny v prožívání a chování v čase.“ (THOROVÁ, Kateřina. *Vývojová psychologie: proměny lidské psychiky od početí po smrt*. Praha: Portál, 2015. s. 19.)

³⁶ Tamtéž.

³⁷ VALENTA, Milan. *Dramaterapeutické projektování*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2003. 91 s.

³⁸ VALENTA, Milan. *Dramaterapie*. Praha: Grada Publishing, 2007. 252 s.

terapeutického cíle symptomatické úlevy, duševní i fyzické integrace a osobního růstu“.³⁹ Kapitola *Struktura dramaterapeutického sezení* se stala inspirací pro to, jak správně setkání v cílových skupinách zahájit, jak jej vést a jak jej správně zakončit. Autor také u jednotlivých fází uvádí řadu technik a aktivit, které je možné pro oživení setkání či aktivizaci respondentů využít.

Všechny uvedené knihy postupně zpřesňovaly podobu výzkumu a napomáhaly postupně precizovat obraz diplomové práce. Jasně ukázaly potřebu kategorizovat výzkumné otázky a strukturovat práci tak, aby byly jasně patrné výchozí pozice výzkumu, možnosti jeho realizace i způsoby vyhodnocení. O metodologii diplomové práce jsme pojednali v úvodní kapitole, nyní se přesuneme k jádru práce.

³⁹ VALENTA, pozn. 38.

1 Generace Z

Jelikož se diplomová práce soustředí na rozhlasovou tvorbu pro děti a mládež za poslední dekádu, podá tato kapitola charakteristiku generace Z, do níž námi zkoumaný vzorek spadá. Základním východiskem budou odborné studie, jež jsou výsledkem výzkumů provedených v anglickém a americkém prostředí a jež si kladou za cíl pochopit a charakterizovat generaci Z. Získané poznatky budou stěžejním základem pro zodpovězení stanovených hypotéz, které se úzce vážou na rozhlasovou tvorbu pro děti a mládež a na percepci cílových posluchačů. Jako vstup do této problematiky využijeme kompilaci studií *Gen Z: The first generation of 21 st Century has arrived* a *Generation Z: The new kids on the block have arrived*.

Generace narozená mezi lety 1996-2009 je generací, která je formována důležitými světovými událostmi a vyvíjejícími se kulturními trendy. Označení této generace literou Z podle posledního písmene v abecedě není náhodné. Jejich příchod označuje konec jasně definovaných rolí, tradic a zkušeností a přináší s sebou nový pohled na svět, ale mimo jiné také nový způsob života.⁴⁰ Americká univerzita provedla výzkum, který obrací pozornost ke generaci Z (1996-2009), ke generaci, která tvoří v současném světě velkou skupinu spotřebitelů. Uskutečněný výzkum měl sloužit mimo jiné také obchodníkům, kteří pro obchod potřebují porozumět potřebám konzumenta a vytvářet takové strategie, které jim zaručí úspěšný business.

Jak uvádí studie *Gen Z: The first generation of 21 st Century has arrived!*, příslušníci nové generace byli v porovnání s předchozími generacemi vychováni v odlišném konceptu rodiny. Důkazem může být například zvýšení procenta otců na mateřské dovolené, v amerických státech je to poměr 1:7, kdy jeden ze sedmi

⁴⁰ SLADEK, GRABINGER, pozn. 11, s. 1.

rodičů, kteří zůstávají doma, je v současnosti otec.⁴¹ V americkém prostředí ubývá těch, kteří naplňují klasický model rodiny, zatímco daleko více je přijímán alternativní životní styl. U generace Z nacházíme také proměny ve výchově. Zatímco předcházející generace vychovávala děti k týmové práci a poukazovala na to, že ne každý může být vítězem, generace Z je vychovávána k individualismu, s důrazem na to, že jen ti nejlepší mohou vyhrát.⁴² Výzkum také prokázal, že generace Z si je vědoma hodnoty peněz, které raději uloží jako úspory a před uskutečněním nákupu provedou průzkum nejlepší nabídky. Například vysokoškolští studenti se, vědomi si nákladů na studium, obávají utopení ve studentských dluhách.⁴³

Bezesporu největší vliv na tuto generaci má technologický vývoj. Již od svého narození jsou obklopeni technologickými pomůckami – více než 50 % vlastní tablet, více jak 33 % má vlastní smartphone.⁴⁴ Díky tomu jsou příslušníci generace Z technologicky vynalézaví a jsou schopni si vytvořit svou vlastní virtuální komunitu, která mnohdy nahrazuje osobní kontakt. Narodili se do digitálního světa, od něhož nejsou leckdy schopni rozlišit svět fyzický, reálný, jednodušeji řečeno, vnímají tyto dva světy jako jeden celek.⁴⁵ Příslušníci generace Z jsou označováni také jako „digitální rodáci“, narodili se do období, kdy je technologie doprovází ve všech fázích života. Pro komunikaci upřednostňují využití technologií namísto osobního setkání a předpokládají, že budou schopni komunikovat s kýmkoliv a kdykoliv oni chtějí.⁴⁶ Avšak jedním z hlavních problémů, kterému tato generace čelí, je problém s nalezením vlastní identity.⁴⁷

Významnou roli v životě generace Z sehrává i využívání sociálních médií a sítí, které jsou každodenní součástí života. Jak uvádí Vendula Hejnová ve své

⁴¹ SLADEK, GRABINGER, pozn. 11, s. 1.

⁴² Tamtéž, s. 2.

⁴³ Tamtéž, s. 4.

⁴⁴ Tamtéž, s. 6.

⁴⁵ Tamtéž, s. 1.

⁴⁶ Studie prokázaly, že technologie se stává komunikačním prostředkem s členy rodiny, s nimiž příslušníci generace Z sdílejí jeden dům či domácnost. (*Generation Z: The new kids on the block have arrived*, pozn. 34. s. 16.)

⁴⁷ SLADEK, GRABINGER, pozn. 11, s. 7.

diplomové práci *Vstup generace Z na trh práce*: „Vzhledem k rozsáhlé možnosti propojení s nejrůznějšími kulturami po celém světě, prostřednictvím zpráv, sdílení obrázků, videí či sdílení událostí, je Generace Z považována za první globálně uvažující generaci v historii.“⁴⁸ Studie také prokázaly, že příslušníci generace jsou navyklí být připojeni k internetu 24 hodin sedm dní v týdnu, zatímco čas strávený venku, v přírodě se v průměru pohybuje pod tři hodiny za celý týden.⁴⁹ Potřeba „být připojen“ je patrná i v případě trávení času formou volnočasových aktivit, které musejí sdílet se svou virtuální komunitou. Existence několika platforem, aplikací umožňuje hned několik způsobů on-line sdílení informací, fotografií a zkušeností s lidmi se stejnými zájmy.⁵⁰ I přesto má generace Z svůj denní program vždy promyšlený, není tedy na místě generaci Z podceňovat. Jedná se o jedince velmi kreativní a nápadité, se schopností zvládat několik činností současně.⁵¹

Rostoucí vliv sociálních sítí, bannerových reklam v mobilních aplikacích, doporučených reklam na sociálních médiích apod. má za důsledek vznik náročného spotřebitele. Takový spotřebitel, příslušník generace Z, se jen tak s něčím nespokojí, je náročný a neustále propojený s celým světem. Nebojí se své nároky, špatné zkušenosti a myšlenky prostřednictvím mobilních telefonů, sociálních sítí a internetu sdělit světu. I v případě získávání informací jsou sociální média tím hlavním zdrojem, zatímco televize či noviny využívá jen nepatrné množství příslušníků.⁵² Sociální média otvírají velké množství dat a jsou schopny se šířit enormní rychlostí. Sociální média napomáhají příslušníkům generace Z v rozhodování, kde pracovat, jaké produkty zakoupit, ve které oblasti bydlet, jakou školu si pro své vzdělání zvolit. Míra participace sociálních médií v životě generace Z se neustále zvyšuje a tento trend sociálních soudů se dle výzkumů nezastaví.

⁴⁸ HEJNOVÁ, Vendula. *Vstup generace Z na trh práce*. Olomouc: 2016. Univerzita Palackého v Olomouci. Filozofická fakulta.

⁴⁹ SLÁDEK, GRABINGER, pozn. 11, s. 7.

⁵⁰ Mezi platformami, které svým uživatelům umožňují sdílet své zážitky, zájmy a názory, můžeme uvést například Facebook, Instagram, Pinterest, YouTube, Linked, Twitter aj.

⁵¹ *Generation Z: The new kids on the block have arrived*, pozn. 34, s. 18.

⁵² SLÁDEK, GRABINGER, pozn. 11, s. 9.

Rychlosti šíření a nadmíře informací musí generace Z čelit. Při vytváření své individuální cesty, při které jsou příslušníci generace Z nuceni oddělit žádoucí informace od těch nadbytečných, začínají platit za exkluzivní systémy. Ty uživatelům napomáhají vybrat si to, co skutečně chtějí.⁵³ Výběr toho nejlepšího se týká i výběru místa, které by ráda generace Z navštívila. Zvyšující se touha po autentičnosti se objevuje ve světě cestovního ruchu, kdy mladí lidé chtějí poznat kulturu dané země, a to nejlépe časem stráveným se samotným hostitelem a zažívat tamní život uvnitř komunit.⁵⁴

Výrazné proměny sledujeme především ve způsobu vzdělávání. Memorování, uchovávání informací, to jsou metody učení, které této generaci nejsou vlastní. Generace Z se nachází ve světě informací a jednoduše řečeno, pokud nějakou informaci chtějí vědět, pro její získání využijí Google. Smyslem vzdělávání generace Z je osvojení si dovedností, které pomohou potřebné informace nalézt, zhodnotit jejich důvěryhodnost a následně informace umět využít.⁵⁵ V provedených výzkumech příslušníci generace Z uvedli, že se rádi učí od svých vrstevníků.⁵⁶ Významné osobnosti, stars a tradiční autority nejsou pro současnou generaci hlavním zdrojem inspirace, nahradili je vrstevníci generace Z, kteří svými činy, postoji a způsobem chování motivují své příznivce.⁵⁷

Tuto technologicky důvtipnou generaci výrazně formovaly i světové krize. Na vývoji světové i české generace Z se podepsaly teroristické útoky, za jejichž počátek považujeme útok na Newyorská dvojčata 11. září 2001, ale také klimatické změny. Tyto události způsobily u generace pragmatičtější a opatrnější postoje a poskytly generaci inspiraci změnit svět.⁵⁸

⁵³ Platformami, které uživatelé napomáhají třídít a filtrovat informace, jsou například americký placený poskytovatel online filmů Netflix či Spotify, které nabízí streamování či podcasting hudby od vybraných vydavatelství.

⁵⁴ *Generation Z: The new kids on the block have arrived*, pozn. 34, s. 44.

⁵⁵ SLADEK, GRABINGER, pozn. 11, s. 12.

⁵⁶ Mezi často vyhledávanými zdroji inspirace lze uvést videotutoriály, jejichž autoři svým sledujícím nabízejí poradenství, návod pro zvládnutí životních situací. Na příklad na kanálu YouTube tráví uživatelé v USA v průměru 59 minut. (*Generation Z: The new kids on the block have arrived*, pozn. 34, s. 21.)

⁵⁷ Tamtéž.

⁵⁸ SLADEK, GRABINGER, pozn. 11, s. 2.

Období lidského života jsou specifická vývojovými změnami, které probíhají v jednotlivých oblastech psychiky odděleně (vývoj motorických, percepčních, kognitivních, řečových, sociálních funkcí).⁵⁹ Vzhledem k tomu, že cílem práce je prozkoumat percepci auditivní tvorby ve skupině dětských a teens posluchačů, následující odstavce nás seznámí s vývojovými specifiky mladšího a staršího školního věku.

Důležitým místem socializace se v období dětství stává škola. Dítě tu získává nové zkušenosti, jsou rozvíjeny jeho schopnosti a dovednosti a současně se zde předurčuje i jeho budoucí sociální pozice.⁶⁰ V oblasti jemné motoriky se zlepšuje psaní, rýsování, hra na hudební nástroj a v kresbě probíhá období vizuálního realismu. V tomto období se dítě učí zaměřovat pozornost žádoucím směrem, učí se orientovat v čase a prostoru, avšak ovládat a udržet pozornost vůlí je pro děti tohoto věku velmi obtížné, ve výuce se doporučuje střídání aktivit, zařazení pohybových aktivit, ale také odpočinek.⁶¹

Rozšiřuje se okruh sociálních vztahů. Významnou autoritu získávají spolužáci, se kterými školáci vztahy navazují velmi snadno a rychle. Ve školním kolektivu se oblíbenými stávají jedinci sportovně zdatní, sociálně průbojní, s dobrými výsledky ve škole a děti vstřícné a pomáhající.⁶² Děti mladšího školního věku si osvojují sociální dovednosti, jako je poskytování sociální podpory, vyjádření empatie či týmová spolupráce.⁶³ Dochází k prohloubení emočních dovedností, kdy „se dítě učí rozumět a mluvit o svých vnitřních pocitech, což mu v souvislosti s rozvíjejícími se verbálními schopnostmi pomáhá k lepší regulaci emocí“.⁶⁴

Rozvíjeny jsou i komunikační dovednosti. Narůstá slovní zásoba, v každém školním předmětu se dítě seznamuje s novými pojmy. V českém jazyce si osvojuje spisovný jazyk, učí se pravidla gramatiky a obohacuje si slovní zásobu o synonyma

⁵⁹ LANGMEIER, KREJČÍŘOVÁ, pozn. 14, s. 23.

⁶⁰ MILOVSKÝ, pozn. 33, s. 150.

⁶¹ THOROVÁ, pozn. 35, s. 413.

⁶² Tamtéž.

⁶³ Tamtéž.

⁶⁴ Tamtéž.

a o ustálené výrazy z lidové slovesnosti.⁶⁵ Rovněž začínají rozumět sarkasmu, ironii a nadsázce.⁶⁶

V kognitivních dovednostech se uplatňuje logické myšlení, děti jsou schopné zobecňovat a chápat stálost určitých vlastností. Rozvíjí se paměťové funkce, které se projektují především do oblasti učení, kdy se dítě učí učit, plánuje si a organizuje učivo atd. Ale jak dodává Kateřina Thorová, „i přes postupující proces decentrace však svět mladšího školáka zůstává do značné míry černobílý, vyžaduje pravidla a jasné uspořádání a chybí mu abstraktní myšlení“.⁶⁷

Starší školní věk, ve vývojové psychologii označovaný jako období pozdního dětství, je obdobím separačního procesu mezi dítětem a rodičem.⁶⁸ U jedinců této věkové skupiny kromě prudkých a na první pohled nápadných fyzických změn probíhá emoční, kognitivní i sociální vývoj.

Při kreslení využívají symboly, samotná kresba se stává expresivní, skrze ni adolescenti sdělují své pocity, myšlenky a postoje.⁶⁹ V tomto věkovém období dochází k rozpolcenému vztahu k rodičům, na kterých jsou existenčně závislí. Pojí je hluboký citový vztah, na straně druhé velmi touží po samostatnosti, ve které je rodiče omezují, což u nich vyvolává nevoli v podobě kritiky a vzpoury.⁷⁰

Toto období lze označit jako období bilancování. Mění se struktura osobnosti, identita jedince se vyvíjí, sebevědomí je nestabilní, a jak dodává Kateřina Thorová, „adolescent teprve hledá přijatelnou vyzrálou polohu, osciluje mezi narcismem a depresivním podceňováním“.⁷¹ K bilancování dochází i v oblasti emocí. Emoce jsou výrazné, střídá se náladovost, objevují se pocity méněcennosti a projevuje se vymezování vůči pečujícím osobám.⁷² Objevuje se schopnost empatie a projevy soucitu ve vrstevnických vztazích, zároveň však křehkost vznikající identity může

⁶⁵ THOROVÁ, pozn. 35, s. 413.

⁶⁶ Tamtéž.

⁶⁷ Tamtéž.

⁶⁸ Tamtéž, s. 432.

⁶⁹ Tamtéž.

⁷⁰ Tamtéž.

⁷¹ Tamtéž.

⁷² Tamtéž.

u mnohých jedinců vést k psychickým problémům, zvýšený je např. výskyt psychických poruch či sebevražedného chování.⁷³

V oblasti komunikace se objevuje tzv. separační proces, kdy se adolescenti projevují jako méně sdílní, zároveň to však neznamená, že o komunikaci nestojí. Pro toto období je charakteristické zrychlení komunikačního procesu, reaktivita na otázky je pružnější a dospívající je také schopen lépe sledovat dialog více osob a také měnit a přizpůsobovat témata konverzace komunikačním partnerům.⁷⁴ V běžné komunikaci užívají specifické vyjadřovací prostředky, které mohou odkazovat k příslušnosti k určité skupině. Bezesporu velký vliv na způsob komunikace má užívání telefonu či sociálních sítí, na kterých jedinci tráví mnohdy i několik hodin denně.⁷⁵

U těchto jedinců sledujeme zaměřenost na jejich vlastní myšlenky a názory, označovanou jako „adolescentní egocentrismus“.⁷⁶ V tomto období se zlepšuje „metakomunikace (chápání metafor, nadsázky, slovních říček, analogií), mezipaměť (rozumění vlastním paměťovým dovednostem a jejich kontrola) a metakognice (přemýšlení o vlastním myšlení a pocitech), která vede k větší míře introspekce a k lepší schopnosti sebepoznání“.⁷⁷

Na význam médií a jejich vliv na vývoj osobnosti bylo v této kapitole poukázáno, na závěr je tedy vhodné zdůraznit jejich roli v životě dítěte. Výběr dítětem preferovaného média je ve většině případů determinován rodičovským přístupem, a tak u mnohých dětí převládají především média vizuální, jako je televize, film či video. Televize a film patří mezi konzumní, pasivní zábavu a jejich sledování podporuje spíše pasivně receptivní přístup, zatímco rozhlasové příběhy vyprávěné bez obrazového doprovodu jsou založeny na auditivní percepci, podporují fantazijní tvořivost dítěte.⁷⁸

⁷³ THOROVÁ, pozn. 35, s. 432.

⁷⁴ Tamtéž.

⁷⁵ Tamtéž.

⁷⁶ Tamtéž.

⁷⁷ Tamtéž.

⁷⁸ VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie*. Dětství, dospělost, stáří. Praha: Portál, 2000. s. 184-185.

Vzhledem k tomu, že média přinášejí určité informace, lze je považovat za socializační prostředky, protože prezentují určité modely chování a vybízející k napodobení.⁷⁹ K této problematice dodává Marie Vágnerová, autorka publikace *Vývojová psychologie*, následující: „Na masová média a na jejich účinky nelze nahlížet izolovaně, jsou součástí kontextu určité společnosti. Tím, že média uvádějí a zdůrazňují nějaká témata, určitým způsobem zpracovaná, vytvářejí dojem, že vyjadřují běžnou kulturní normu, kterou dítě chápe jako standard a vůbec o jejich platnosti či pravdivosti nepochybuje.“⁸⁰ Je důležité si tuto schopnost médií uvědomit a náležitým způsobem s ní pracovat.

⁷⁹ VÁGNEROVÁ, pozn. 78, s. 184-185.

⁸⁰ Tamtéž.

2 Tematická analýza rozhlasových her pro děti a mládež

V této kapitole nabídneme kompletní přehled rozhlasových děl pro děti a mládež, které vznikly v produkci Českého rozhlasu za poslední desetiletí (2008-2018). Cílem je v této kapitole zodpovědět na výzkumnou otázku, která si klade za cíl vyhodnotit, *jak současná rozhlasová dramaturgie reaguje na proměňující se požadavky současné generace dětí a mládeže*. Získané znalosti o generaci Z nám pomohou společně s výsledky této kapitoly potvrdit či vyvrátit platnost stanovených hypotéz.

Rozhlasové inscenace posledního desetiletí na základě poslechu podrobíme žánrové analýze a následně obsáhlý zkoumaný vzorek pro přehlednost rozdělíme do čtyř skupin. Rozhlasové hry jednotlivých skupin podrobíme tematické analýze se zřetelem na jednu z převažujících dominant dané skupiny – herectví, zvukové prostředky, obsazování dospělých hereckých profesionálů do dětských rolí a užití jazykové prostředky.

V závěru kapitoly budou z velkého množství rozhlasových inscenací vybrány dvě rozhlasové hry, které se v některém ohledu řadí k progresivním trendům oboru a v produkci posledního desetiletí se výrazně vymykají svým tématem či zpracováním. U vybraného vzorku provedeme analýzu z hlediska režijní realizace, specifikujeme způsob herectví a zhodnotíme zvukové prostředky inscenace. Reprezentativní vzorek se poté stane stěžejním materiálem pro následující výzkumnou kapitolu, která si klade za cíl prozkoumat percepci těchto rozhlasových her pomocí kvalitativních metod v dětských a teens skupinách.

Než přistoupíme k samotné analýze jednotlivých rozhlasových her, nahlédneme do oblasti literatury, konkrétněji na vývoj prózy s dětským hrdinou. Rozhlasovou tvorbu k literatuře váže úzký vztah, mnoho rozhlasových děl využívá literární dílo

jako předlohu či jej podrobuje dramatinizaci. Vzhledem k tématu práce se v této chvíli zaměříme na prózu s dětským hrdinou, která, jak popisuje Jana Čeňková, autorka publikace *Vývoj literatury pro děti a mládež a její žánrové struktury*⁸¹, je úzce spjata s určitým okruhem témat a motivů, které vycházejí z pozice hrdiny a jeho poznávání sebe v daném prostoru a v časové určenosti.⁸² Literatura se tak snaží reflektovat okolnosti, které čtenáře formují a prostřednictvím četby mu umožňují své problémy, trápení prožít spolu s literárním hrdinou. Jako jednotlivé příklady okruhů témat a motivů Jana Čeňková uvádí „sebeuvědomování dítěte, hrdinství dítěte, překonávání existenčních problémů, osamocení, týrání dítěte, problémy dospívání, začleňování do kolektivu (často třídního či prázdninového), hodnoty kamarádství a partnerství, vztah mezi dítětem a dospělým, erotika, rasové problémy, život handicapovaného dítěte aj“.⁸³ V souvislosti s pojetím dětství a dospívání ve společnosti se nepochybně témata obměňují a rozšiřují. Jak z výše uvedeného plyne, i autoři dětské literatury před samotným zahájením tvorby díla musí pomýšlet na svého potenciálního čtenáře a vždy se mu snaží přednést takový příběh, který odráží jeho skutečně žitou realitu. V následujících odstavcích se pokusíme sledovat, zdali i Český rozhlas dostatečně zohledňuje potřeby cílového publika a vytváří rozhlasové hry, které pokrývají potřeby a zájmy cílového posluchače.

Nyní přistoupíme k rozhlasové tvorbě zkoumaného období, ve kterém bylo odvysíláno 45 rozhlasových premiér pro děti a mládež. Na základě podrobnější analýzy lze tvorbu posledního desetiletí rozdělit do následujících čtyř žánrových skupin, které budou postupně představovány od nejpočetnější skupiny po skupinu s nejmenším počtem her.

⁸¹ ČEŇKOVÁ, Jana a kolektiv. *Vývoj literatury pro mládež a její žánrové struktury*. Praha: Portál, 2006. 176 s.

⁸² Tamtéž, s. 32.

⁸³ Tamtéž.

1. Dobrodružné a detektivní příběhy
 - a) cestopisné, rytířské
 - b) indiánské, western
 - c) námořnické
 - d) dobrodružné příběhy, detektivky
 - e) fantastické příběhy a verneovky
2. Komédie
3. Příběhy minulosti
4. O současné generaci
 - a) sociální témata, nemoc a smrt
 - b) o dysfunkční rodině
 - c) vztahy mezi generacemi
 - d) problémy dospívání

2.1 Dobrodružné a detektivní příběhy

Nejpočetnější skupinu rozhlasových inscenací zastupují dobrodružné příběhy, z celkového počtu je zde zařazeno 17 rozhlasových her. Jednotlivé inscenace se navzájem liší (hlavní postavy, prostředí, příběh), avšak jedno mají tyto inscenace společné. Syžet tvoří lineární sled dramatických scén, které se odehrávají v neobvyklém prostředí. Protagonistou dobrodružného románu může být dobyvatel, rytíř, cestovatel, námořník, kovboj či dětský hrdina, který vyniká fyzickou silou či charakterovými a morálními kvalitami (odvaha, čestnost, vytrvalost). Hlavní postava v expozici odchází ze známého prostoru svého domova, za jehož hranicí čelí ohrožení života nebo jiným závažným nebezpečím. Hrdinova cesta vede divokými, neprobádanými krajinami (např. ve vědecko-fantastických eposejích se jedná o prostor kosmu).⁸⁴ Cíl hrdinovy cesty nabývá rozměru materiálního, jeho

⁸⁴ MOCNÁ, PETERKA, pozn. 18, s. 118.

dychtivost po nevšedním zážitku, či zakoušení hranic vlastních schopností, byly na jeho cestě za dobrodružstvím uspokojeny.⁸⁵ Určité dobrodružné příběhy spojuje analogická struktura vyprávění, například ve struktuře fabule se velmi často objevuje erotický motiv (putování za ženou) či náhoda (osud), oba tyto zmíněné motivy sehrávají v dobrodružném příběhu důležitou roli.⁸⁶ V naraci dominuje elipsa, gradace a retardace, klidné části jsou redukovány, pozornost je kladena především na lidské akce a duševní a tělesné stavy hlavního hrdiny s cílem vystupňovat napětí, řetězit prožitky, které vedou k dosáhnutí cíle.

Vzhledem k tomu, že rozhlasové dobrodružné hry nepředkládají stejnorodé příběhy, ale rozčleňují se do různých více či méně uzavřených tematických skupin, budou rozděleny do následujících pěti kategorií, které nebyly vytvořeny podle nějakého obecně platného klíče, ale na základě expertního úsudku plynoucího z poslechu jednotlivých her.

a) cestopisné, rytířské

Tuto skupinu reprezentují dvě rozhlasové hry pro mládež. Jak samotný název napovídá, hry zpracovávají příběhy, v nichž se hlavní hrdina vydává na cestu či je nucen čelit nespravedlnosti, kterou dle svých mravních zásad po právu potrestá. Časová stopáž rozhlasových her této skupiny dosahuje hodinové stopáže. V analýzách rozhlasových her se zaměříme na práci se zvukovými prostředky, konkrétněji na užití ruchů a hudby ve vztahu k předkládanému příběhu.

Tuto skupinu jako první reprezentuje rozhlasová hra *Jezerní prales*⁸⁷, autorkou textu je Lucie Ferenzová a režii měl Jiří Ondra. *Jezerní prales* vypráví o nemocném Janovi, který trpí bolestmi hlavy. Jeho touha po objevování nepoznaného je však silnější, a tak se nechává zlákat vidinou, možná skutečný klukem, houslařským učněm Aloisem, k dobrodružství. Společně se vydávají do zpustošeného pralesa, který chtějí společnými silami zachránit a navrátit mu původní podobu. Hlavní dějovou linii, putování, zvukoví tvůrci dotvářejí pomocí různorodých ruchů, které

⁸⁵ MOCNÁ, PETERKA, pozn. 18, s. 118.

⁸⁶ Tamtéž.

⁸⁷ *Jezerní prales* [rozhlasová hra]. Režie: Jiří Ondra. Praha: Český rozhlas, 2017.

odkazují k určitým posluchači známým prostorům. Například prales – zpěv exotických ptáků, jeskyně – echo, otevřený prostor přírody – hlasový projev orla atd. Nutno zmínit zvukově nápadité zpracování cestování v čase. Tento motiv zvukoví tvůrci vytvořili pomocí úryvků světově známých skladeb, které charakterizují jednotlivá časová údobí. Zaznívají písně Michaela Jacksona, skupiny The Beatles či písně typické pro období první republiky. Hudební motiv ve vztahu k tématu hry vytvářejí housle. Hra na tento nástroj v různých obměnách odráží atmosféru dramatických situací, vytváří předěl či slouží jako hudební podkres. Například v expozici inscenace, kdy učeň vypráví nemocnému Janovi o krádeži svých houslí, se nepatrně v podkresu dialogu objevuje tón houslí, který v odezvě na vážnost situace zvyšuje svou důraznost.

Do této kategorie jsme zařadili i rozhlasovou inscenaci *Královský osud*⁸⁸ v režii Jaroslava Kodeše a dramaturgii Václavy Ledvinkové. Autorem původní rozhlasové hry je Vladimír Zajíc, který se nechal volně inspirovat starými keltskými a skotskými mýty. Na základě této inspirace vytvořil příběh, který v sobě spojuje dobrodružství, mystiku, krutost života, ale také čestnost a lásku. Hlavní dějovou osou je pohádkový motiv hledání ztracené nevěsty, kterou unesla negativní postava příběhu, zlý Grom. Jak již bylo zmiňováno, *Královský osud* byl napsán na motivy skotských a keltských mýtů, a tak je rozhlasová hra uvozena středověkými šalmaji, přesto tento postup není uplatňován na celou hru. V dramatické situaci následující po expozici je jako předěl použit motiv, který tonálně navozuje pocit Orientu namísto očekávané středověké hudby. Propojování odlišných hudebních motivů různých kultur působí vzhledem k tématu příběhu zmatečně.

b) indiánské a western

Western je v literární vědě definován jako žánr populární literatury zahrnující dobrodružné romány a povídky odehrávající se v různých etapách kolonizace Severní Ameriky.⁸⁹ Základem žánru je napínavý příběh s nosnými kriminálními

⁸⁸ *Královský osud* [rozhlasová hra]. Režie: Vladimír Zajíc. Praha: Český rozhlas, 2012.

⁸⁹ MOCNÁ, PETERKA, pozn. 18, s. 687.

prvky. Nejčastěji se odehrává v krajinách na pomezí civilizace a divočiny, kde se právní, hodnotový systém evropsky uspořádané společnosti konfrontuje se svým opakem v podobě přírody, divoštví a svévolného uzurpátorství.⁹⁰

Následující čtyři rozhlasové inscenace předkládají příběhy, které se převážně odehrávají na americké půdě a zpracovávají konflikt mezi americkými obyvateli a domorodými kmeny. Jedna rozhlasová inscenace, *Hvězda jihu*, se odehrává v koloniální jižní Africe, kde hlavní konflikt představuje kruté chování kolonizátorů k najímaným otrokům. Tři rozhlasové hry dosahují hodinové stopáže, poslední hra čtyřicet minut. Naším úkolem je v následujících analýzách poukázat na jazykovou rovinu rozhlasových inscenací.

Rozhlasovou inscenaci *Pout' za královnou Navajů*⁹¹ na motivy románu Thomase Mayne Reida z roku 1851 „Lovci skalpů“ pro rozhlas zdramatizovala Věra Eliášková a režii měl Vladimír Gromov.⁹² Retrospektivní příběh je založený na setkání dvou mužů, přátel, kteří byli před mnoha lety účastni tažení proti jednomu z indiánských kmenů. Vyprávění předkládá lidské drama, jež se odehrálo v oblasti Nového Mexika před dvěma sty lety. V rozhlasové inscenaci je příběh vyprávěn primárně skrze slovo, a tak jsou pro rozvoj dramatických situací stěžejní dialogy mezi postavami. Naproti tomu ruchy a hudba jsou využity jako ilustrativní nástroj či vytváří předěl mezi jednotlivými situacemi. Velký počet postav čítající téměř dvaadvacet osob mezi sebou vzájemně vede dialogy, tím posunují děj směrem k vyřešení dramatické zápletky, avšak přehršel jednajících postav způsobuje ve vyprávění nepřehlednost. Přehlednost děje komplikuje také retrospektivní kompozice, díky níž se pravidelně střídají dvě linie příběhu – setkání dvou mužů v nemocnici a tažení vojáků proti kmenu Navajů.

⁹⁰ MOCNÁ, PETERKA, pozn. 18, s. 687.

⁹¹ *Pout' za královnou Navajů* [rozhlasová hra]. Režie: Vladimír Gromov. Praha: Český rozhlas, 2012.

⁹² MAYNE-REID, Thomas. *Thomas Mayne Reid: Pout' za královnou Navajů* [online]. Český rozhlas Dvojka, 12. 5. 2018 [cit. 19. 9. 2018]. Dostupné z: <https://dvojka.rozhlas.cz/thomas-mayne-reid-pout-za-královnou-navaju-7448669>.

Další rozhlasovou hrou této skupiny je dobrodružný román francouzského spisovatele Julesa Verna *Hvězda jihu*⁹³, kterou pro rozhlas zdramatizoval a režii provedl Dimitrij Dudík. Šedesátiminutová rozhlasová hra předestírá příběh z jihoafrických polí, kde se ocitá francouzský inženýr Cyprián Méré, přesvědčen, že se mu podařilo uměle vyrobit diamant nevídané krásy a velikosti. *Hvězda jihu* je také příběhem o velké lásce, chamtivosti, honbou za bohatstvím a poukazuje na krutou práci na diamantových polích. I u této rozhlasové inscenace je upozaděna práce se zvukovými prostředky, ruchy a hudba vykreslují prostor, v němž se dramatické situace odehrávají. Rozvíjení těchto dramatických situací je zprostředkováno skrze monology hlavního hrdiny a jeho dialogy s vedlejšími postavami jsou mnohdy zatěžkány deskriptivní funkcí. Podrobný popis činností, situací či prostoru výrazně zpomaluje tempo celé inscenace. Jako příklad uvádíme jednu z dramatických situací. I přesto, že pro vyjádření činnosti by stačila pouhá citoslovce, je celá situace doprovázena slovním popisem:

Inženýr: „*Pusťte mne. Budu mu stlačovat hrudník. Raz-raz-raz-raz.*“

Ožebračený: „*Chvějí se mu víčka. Tluče! Srdce mu tluče!*“

Inženýr: „*Výborně chlapče, výborně! Otevři pusu, no ták, neboj se. Je to jen lžíce rumu na posilněnou. Zabalte ho do pokrývek a přeneste ho ke mně domů. Díky pánové, pomohli jste zachránit lidský život. Zítřka se zastavte pro slíbenou odměnu.*“

Vypravěč: „*V domě Cypriana Mére pak uložili vyčerpaného Kafra na lůžko.*“

Vypravěč 2: „*Především zásluhou Čiňana Li, který mu po malých doušcích podával čaj a po lžících sousta rýže, se úplně vzpamatoval a brzy opět nabral ztracených sil.*“⁹⁴

S tímto přístupem se setkáváme u mnoha rozhlasových her pro děti a mládež, slovo nabývá dominantní role a prostor pro dětskou imaginaci je z rozhlasové hry vytěsňen.

*Darebáci*⁹⁵, původní rozhlasová hra pro mládež Vladimíra Zajíce pod režijním vedením Jaroslava Kodeše, je příběhem tří kamarádů, kteří vykradou železniční trezor. Děj se odehrává v americkém Texasu těsně po skončení války Severu proti Jihu. Vzpomeneme-li na původní rozhlasovou hru *Královský osud*, jejímž autorem

⁹³ *Hvězda Jihu* [rozhlasová hra]. Režie: Dimitrij Dudík. Praha: Český rozhlas, 2012.

⁹⁴ Timecode 00:16:12/00:17:27

⁹⁵ *Darebáci* [rozhlasová hra]. Režie: Jaroslav Kodeš. Praha: Český rozhlas, 2013.

je rovněž Vladimír Zajíc, nalezneme několik společných rysů, které autor ve své tvorbě uplatňuje. V *Darebácích* autor předlohy používá slovní obraty, které v souvislosti s žánrem díla vyznívají z úst hlavních postav nepřírozeně (*vyměknuls, Jimy; už nemáš ten správnej jižanskej vodvaz; ámen s tebou, parde; óó kruci; do Winnsboro je to cobydup*). Neopodstatněný je také text úvodní skladby, která se v rozhlasové hře poté ještě několikrát objevuje. V písni žena teskní po muži, kterého ji vzala válka. V rozhlasové inscenaci o minulosti války postavy v dialozích rozmlouvají, nikoliv však ve spojitosti s odloučením dvou milenců:

„Každej den vstávám s nadějí a tý se nevzdám. Měsíce strachu se míjejí, když hvězdy válčejí proti hvězdám. Můj milej odešel, pro nás svobodu bránit, už se mi vrátit měl z krvavejch plání. Jsem jen obyčejná holka, co by svýho chlapa chtěla doma mít, jenže mou sokyní je válka – ta nám, milujícím holkám, vzala klid.“⁹⁶

U rozhlasových her *Královský osud* a *Darebáci* jsme poukázali na nepropracovanou jazykovou rovinu, která nekoresponduje s předkládaným příběhem. V dialozích postav jsou užity neodůvodněné slovní obraty, v případě rozhlasové inscenace *Královský osud* se objevuje časová neukotvenost, kdy autor předlohy Vladimír Zajíc z určitých období abstrahuje pouze určité výňatky.

Jako poslední inscenaci této kategorie představíme původní rozhlasovou hru *Tahle země není pro mladý*⁹⁷. Pro rozhlas napsal David Košťák, režii měla Izabela Schenková a pozici dramaturga zastávala Lenka Veverková. Hlavním hrdinou rozhlasového westernu je Davy, mladý nevyzrálý kluk, který svůj čas nejraději tráví psaním si do svého deníku. Po náhlé smrti milované matky musí rychle dospět, aby mohl čelit divokému západu plného přestřelek, kovbojů a indiánů. V rozhlasové inscenaci sledujeme Davyho na iniciační cestě, během níž se stává odvážným a rozumným mužem. David Košťál, autor rozhlasové hry, nepracuje, jako například rozhlasová hra *Pout' za královnou Navajů*, se stereotypním výkladem indiánů, kteří jsou mnohdy ztvárňováni jako primitivní krutí jedinci nepřátelští vůči bělochům. Vývoj hlavního hrdiny se uskutečňuje právě díky přátelství se zkušeným příslušníkem indiánského kmene.

⁹⁶ Timecode 00:00:14/00:01:12

⁹⁷ *Tahle země není pro mladý* [rozhlasová hra]. Režie: Izabela Schenková. Praha: Český rozhlas, 2018.

I v případě této rozhlasové inscenace nabývají monology i dialogy postav význačného postavení, avšak nejsou využity pro deskriptivní popis prostředí či činností. Pro vykreslení charakteru postav, které obývají drsný a divoký západ, tvůrci využívají příznačné hovorové prostředky – nespisovný jazyk (*rozdělat si voheň, drzej kluk*) či expresivní výrazy (*banda nevinných tupců; pořádní idioti*). Rovnocenným partnerem slova se stává propracovaný sound design Ondřeje Gáška. Ten působí v rozhlasové inscenaci jako samostatný element, který je schopen i bez slovního doprovodu vytvářet pocity, emoce či atmosféru situace. Původní ruchy vytvořené s minimálním využitím instrumentací vyvolávají v posluchači dojem prázdného a syrového divokého západu. Prostor pro fantazii tak zde není omezen slovem, ale je podporován sofistikovanou zvukovou kompozicí.

c) námořnické

Tato kategorie dobrodružných rozhlasových her zpracovává dobrodružství hrdinů na rozlehleém a nespoutaném moři. Hlavním motivem těchto her je putování a objevování. Hrdinové jsou vždy silní, nebojácní dospívající muži, kteří během plavby mnohdy ztroskotávají. Avšak vždy dokážou využít svého důvtipu, odvahy a čelit tak náhodným nástrahám.⁹⁸ I přesto, že se rozhlasovým hrám vycházejícím z literární tvorby Julese Verna věnujeme ve skupině *fantastické příběhy a verneovky*, rozhodli jsme se dvě rozhlasové hry, které vznikly dramatisací knih Julese Verna a které se odehrávají na moři, zařadit do skupiny *námořnické*. Rozhlasové hry této skupiny mají hodinovou stopáž. V analýzách čtyř her se zaměříme na herecké ztvárnění hlavních postav a na jejich vyznění v kontextu příběhu.

Jako první reprezentuje tuto skupinu dvoudílná rozhlasová inscenace *Patnáctiletý kapitán*⁹⁹, verneovka, kterou pro rozhlas zdramatizoval a režii provedl Dimitrij Dudík, dramaturgii měla Václava Ledvinková. Rozhlasový příběh sleduje dobrodružství patnáctiletého plavčíka, které zažívá na americké velrybářské lodi.

⁹⁸ MOCNÁ, PETERKA, pozn. 18, s. 120.

⁹⁹ *Patnáctiletý kapitán I. II.* [rozhlasová hra]. Režie: Dimitrij Dudík. Praha: Český rozhlas, 2013.

Díl první popisuje nesnadný život plavčíka, díl druhý poté zajetí posádky africkými otrokáři.

Ve sledovaném období (2008-2018) Dimitrij Dudík pro Český rozhlas napsal a režijně vedl hned pět verneovek, nicméně s oblibou verneovek se setkáváme především u starších generací. Je tedy otázkou, zdali jsou v dnešní době cílovou skupinou těchto rozhlasových her děti, nebo dospělí, kteří se poslechem vrací k dobrodružství Julese Verna.

Příběh rozhlasové inscenace je zprostředkován skrze hercovo slovo, které popisuje prostředí i probíhající dramatické situace. Pro dokreslení prostředí jsou poté v minimálním rozsahu uplatněny ruchy (v prvním díle v pozadí zaznívá šumění moře, v díle druhém zvuky živočichů evokující divokou přírodu Afriky). Hlavního hrdinu, patnáctiletého kapitána Dicka Sanda, ztvárnil Kryštof Hádek. V kontextu obsazení herců zvukných hlasů (Miroslav Táborský, Ljuba Krbová, Jiří Knot, Ilja Racek, Michal Pavlata a další) vyznívá postava mladičkého kapitána nejistě. Monotónní modulace hlasu, neměnná i ve vypjatých dramatických situacích, nevytváří postavu, která by se měla vyznačovat odvahou. V díle druhém postava Dicka Sanda dozrává, zastává pozici průvodce v neznámém prostředí a zajišťuje bezpečí posádky, nicméně vývoj postavy se v hlasovém výrazu neprojevuje.

Příběh o dvou trosečnicích vypráví rozhlasová hra *Škola robinsonů*¹⁰⁰, kterou na motivy stejnojmenného románu Julese Verna pro rozhlas zdramatizoval Pavel Kácha, režii provedl Jaroslav Kodeš a dramaturgii měla Václava Ledvinková. Mladý muž Godfrey Morgan stojí před velkým rozhodnutím. Za ženu si má vzít půvabnou slečnu Phinu, ale touha po odvážných činech a neznámých dálkách je silnější. Rozhodne se vydat na dobrodružnou plavbu po moři. Na počátku jeho cesty loď ztroskotává a on se se svým profesorem ocitne na opuštěném ostrově.

U této inscenace je nutné vyzdvihnout herecký výkon Tomáše Hlavici, který ztvárnil hlavní postavu, rozvážného Godfreye Morgana. Bohatá výrazová škála

¹⁰⁰ *Škola robinsonů* [rozhlasová hra]. Režie: Jaroslav Kodeš. Praha: Český rozhlas, 2012.

hercova projevu umožnila v průběhu inscenace profilovat postavu Godfreye v různých dramatických situacích. Pomocí intonace hlasu a mělkých nádechů vytvořil něžného milujícího snoubence, zatímco nebojácného muže tvaroval posílenou dikcí. Vedlejší postavy, postava Phiny (Sabina Laurinová) a profesora Tarteletta (Vladimír Hrabal), které nedokázaly vyrovnaně sekundovat herectví Tomáše Hlavici, v dramatických situacích vyznívaly pateticky. V minimálním rozsahu je pracováno se zvukovými prostředky, ty jsou užity jen pro dokreslení prostředí (šumění moře, kvokání slepic, zpěv racků).

Rozhlasová hra *Úžina mořských bouří*¹⁰¹ vznikla na motivy stejnojmenné povídky Alexandra Grina, napsala ji Melita Denková a režíroval Dimitrij Dudík. Rozhlasová inscenace vypráví příběh mladého muže Jima, který se rozhodl vzepřít příkazům svého otce a ujal se úlohy plavčíka na pirátské lodi. Přátelství s kapitánem lodi Mattissonem Padem se mu stává osudným a zcela mění jeho budoucnost. V hlavní roli se představil Michal Zelenka, který ztvárnil hlavní postavu ukvapeného Jima. V úvodní dramatické situaci Michal Zelenka svižnou mluvou, rychlými nádechy a spisovným jazykem představil Jima jako nevybouřeného mladíka z vyšší společnosti. V průběhu vývoje příběhu sledujeme i patrný vývoj postavy, a to především v hlasové modulaci. Ráznější dikce a pomalé tempo řeči profilují Jima jako dospělého muže. V opozici Jima stojí postava piráta Pada. Rozvážná pomalá mluva, místy špatná artikulace herce Radima Vašinky dokonale vystihuje osobnost piráta. Avšak nejednoznačné závěrečné vyvrcholení příběhu problematizuje poselství rozhlasové hry.¹⁰² Je příběh Jima o přátelství, věrné lásce, statečnosti či cti?

¹⁰¹ *Úžina mořských bouří* [rozhlasová hra]. Režie: Dimitrij Dudík. Praha: Český rozhlas, 2013.

¹⁰² Jim se, poté co se rozhodne odejít z pirátské lodi a začít žít život spořádaného člověka, seznámí s dcerou kapitána Pada, s půvabnou Stellou, do které se rázem zamiluje. Ona jeho náklonosti využívá a přiměje ho, aby se k pirátství vrátil a získal velké bohatství. On s návrhem souhlasí a vydává se zpět na kruté moře. Poté, co slib naplní, vrací se zpět za Stellou, ta ale po jeho odchodu začala pracovat v nevěstinci. Jakmile to Jim zjistí, odjíždí do svého rodného města, kde zdědí bohatství po otci a chystá svatbu s krásnou a ušlechtilou dívkou. V den svatby za ním přijíždí vášnivá Stella, Jim svatbu s ušlechtilou dívkou ruší a za ženu si bere Stellu.

Posledním rozhlasovým příspěvkem této skupiny je *Letící oblak*¹⁰³, rozhlasová inscenace, kterou pro rozhlas zdramatizoval Petr Mandel, dramaturgii provedla Václava Ledvinková a režii slovenský režisér Vlado Rusko. *Letící oblak* vypráví příběh mladého patnáctiletého chlapce Enocha, velkého milovníka lodí, který se stane plavčíkem na nejnovější a nejmodernější lodi nazývané Letící oblak. Konflikt s útočným Sneedem se mu stává osudným a plavbu díky svému zranění neabsolvuje celou. Hlavní postavu plavčíka Enocha ztvárnil Jan Meduna, který postavu vystavěl na civilním herectví s důrazem na pravdivost a přirozenost. Hercův hlasový projev postrádající citové zabarvení a osobitější intonaci postavu Enocha profiluje jako jedince bez výrazných emotivních výkyvů. Například při vyvrcholení dramatické situace, v níž dochází ke konfliktu mezi Enochem a Sneedem, emocionální napětí hlavní postavě zcela chybí. Tvůrci rozhlasové hry do chlapecké role obsadili dospělého herce, a i přes jeho profesionální práci s hlasem byla v barvě hlasu patrná výrazná mužnost.

d) detektivky

Detektivka je jedním „z klíčových žánrů populární epiky, líčící proces objasňování ztajmeného zločinu“. ¹⁰⁴ Vyprávění detektivního příběhu pomocí „principu narativní mezery v informacích se soustřeďuje k otázce „kdo je vrah“ a odpověď na ni spolu s detektivem z fikčního světa hledá i čtenář.“ ¹⁰⁵ Žánr se řadí mezi čtenářsky i divácky oblíbené. V každodenním televizním toku najdeme hned několik seriálů či filmových snímků prezentujících detektivní žánr, leč v rozhlase tomu tak není. Následující dvě rozhlasové hry se odehrávají v současném světě a hlavními hrdiny jsou odvážní mladí dospívající jedinci, kteří chtějí svépomocí odhalit skutečného pachatele. Nutno poukázat na časovou stopáž těchto her, která dosahuje šedesáti minut. U následujících her této skupiny se především zaměříme na práci se zvukovými prostředky.

¹⁰³ *Letící oblak* [rozhlasová hra]. Režie: Vlado Rusko. Praha: Český rozhlas, 2014.

¹⁰⁴ MOCNÁ, PETERKA, pozn. 18, s. 107.

¹⁰⁵ Tamtéž.

Detektivní žánr zastupuje rozhlasová hra Pavla Káchy *Nůž ve tmě*¹⁰⁶, kterou režíroval Jaroslav Kodeš, dramaturgii měla Václava Ledvinková. Členové folkové skupiny (Lucie, Martin, Petr, Jirka, Monika) vyrazili před premiérovým vystoupením na folkové přehlídce na „secvičnou“ na chalupu jednoho z členů. Díky velké souhře náhod, jak to v detektivních příbězích bývá, se členka kapely Lucie stane svědkem smrtelné dopravní nehody. Neznámý pachatel obávající se obvinění Lucii napadne. Naštěstí její zranění není smrtelné a Lucie rozpomináním se na události večera pomáhá policii dopadnout pachatele.

Posluchače do rozhlasové inscenace uvádějí zvuky nemocničního prostředí, ve kterém je následkem svého zranění hospitalizována Lucie, která se stala obětí neznámého pachatele. Retrospektivní kompozice příběhu je vystavěna na průběžném rozpominání Lucie, avšak tvůrci v průběhu výstavby kompozice nedodrželi zákonitosti koherence času a místa. Hospitalizovaná Lucie v dialogu s detektivem vzpomíná na události, kterých se nezúčastnila. V rozhlasové inscenaci mají zvukové ruchy pouze ilustrativní funkci – jsou-li postavy v hospodě, cinkají püllitry; vyjdou-li ven, ozývají se zvuky nočního hmyzu; hovoří-li se o autě, zazní brždění auta. Tvůrci nepracují s auditivním potenciálem, jenž poskytuje široký prostor nejen pro divákovu imaginaci, ale především pro žánr detektivky, který k mnohvrstevnaté práci se zvukovými prostředky přímo vybízí.

Žánr detektivky prezentuje i následující původní rozhlasová inscenace Jiřího Hubičky *Nehoda*¹⁰⁷, provedená pod režijním vedením Miroslava Buriánka a v dramaturgii Zuzany Vojtíškové. Pavel, osmnáctiletý hrdina příběhu, pátrá po příčině křivého obvinění svého otce a okolnostech záhadné autonehody, během níž otec zemřel. Událost považují všichni za pouhou nešťastnou nehodu, Pavel však na celou situaci pohlíží jinak a rozhodne se najít pravdu. V průběhu pátrání zjišťuje, že spoluviníků je více, všichni však odmítají se k celé události vyjádřit a namísto toho zarytě mlčí.

¹⁰⁶ *Nůž ve tmě* [rozhlasová hra]. Režie: Jaroslav Kodeš. Praha: Český rozhlas, 2011.

¹⁰⁷ *Nehoda* [rozhlasová hra]. Režie: Miroslav Buriánek. Praha: Český rozhlas, 2015.

U této hry se znovu setkáváme s tendencí obsazovat dospělého profesionálního herce do role dospívajícího kluka. Postavu osmnáctiletého Pavla ztvárnil Zdeněk Rohlíček, osmačtyřicetiletý herec s vyzrálé mužným a hluboce posazeným hlasem. Bohužel i přes herecké zkušenosti se Zdeňku Rohlíčkovi nepodařilo v hlasovém projevu postihnout náladu a suverénnost dospívajícího kluka. Potenciál, který námět pro rozhlasovou inscenaci nabízí, nevyužili tvůrci ani ve výběru zvukových prostředků. Rozhlasová inscenace je uvedena hudební mozaikou složenou z jednotlivých ruchů – hra na elektrickou kytaru s doznívajícím echem, prudký náraz automobilu, hra na syntetizátor, zvuk houkajícího záchrannářského vozu, troubící kamión, v závěru zaznívá školní zvonění. Touto kompozicí zvuků autoři posluchači naznačují téma hry, ale také prostředí, ve kterém se příběh bude odehrávat. Avšak ruchy vytvořené v postprodukcí jasně naznačují svou umělost. Užití ruchů pro doslovný popis událostí a prostředí, ani hudební podkres komponovaný pomocí syntetizátoru v žádném směru nerozvíjí posluchačskou percepci.

e) fantastické příběhy a verneovky

Hrdinové fantasy příběhů vstupují do jiné dimenze, kdy „imaginární světy jsou obvykle založeny na magii, jejich společenské zřízení bývá feudální a předtechnické“.¹⁰⁸ Příběhy následujících rozhlasových her se odehrávají v imaginárním prostoru a v neidentifikovaném čase, který je však mnohdy pro vyznění celkového příběhu vedlejší. Do této kategorie jsme zařadili pět hodinových rozhlasových her, u nichž budeme pozornost věnovat jazykové rovině. Hlavním motivem posledních tří rozhlasových her je zlo, ať již zhmotněné vedlejší postavou či personifikací vlastnosti hlavní postavy (strach).

Pro tvorbu fantasy příběhů se rozhlasoví tvůrci opětovně obracejí k tvorbě Julese Verna, který je považován za jednoho ze zakladatelů žánru vědeckofantastické literatury.¹⁰⁹ Ve sledovaném období z celkového počtu pěti fantasy příběhů vznikly

¹⁰⁸ MOCNÁ, PETERKA, pozn. 18, s. 188.

¹⁰⁹ Tamtéž, s. 623.

pod režijním vedením Dimitrije Dudíka tři rozhlasové inscenace na motivy děl Julese Verna. Pokud nahlédneme do rezultatů výzkumného šetření *České děti jako čtenáři*, které se zaměřilo na četbu českých dětí a jejich knižní výběr, zjistíme, že tvorba Julese Verna mezi dětskými čtenáři pozbyla popularitu.¹¹⁰ U mladší věkové skupiny je nejpobulárnějším autorem Jeff Kinney, autor knihy *Deník malého poseroutky*. K vyhledávaným autorům u dětí starších se řadí J. K. Rowlingová, autorka významné série Harry Potter, dále Jeff Kinney či R. R. Tolkien. Tímto nechceme predikovat, že tvorba Julese Verna je v současné době dílem zastaralým, pouze chceme poukázat na preference dětských čtenářů a vytvořit tak povědomí o jejich zájmech.

Rozhlasovou inscenací s prvky sci-fi žánru *Prouklovi kočkeni*¹¹¹, inspirovanou jednou z povídek Ludvíka Součka, pro rozhlas zdramatizoval a následně režijně vedl Dimitrij Dudík, inscenace vznikla v dramaturgii Václavy Ledvinkové. Hra se odehrává v hyperprostorovém spojení Země s cizí planetou, kam se lze dostat velmi snadno. Stačí projít kozím chlívkem u obydlí pana Proukla.

V inscenaci dominantní postavení získává mluveného slovo, které popisuje do detailů prostředí i dramatické situace. Tímto přístupem je prostor pro dětskou imaginaci výrazně potlačen. Rušivým elementem se stává také postava vypravěče, která pravidelně vstupuje do rozehraných dramatických situací za účelem posluchači vysvětlit, co se právě odehrává. V dialozích se objevují archaismy či výrazy odborného jazyka, jejichž použití by mohlo dětskému recipientovi znesnadnit poslech – *požívání kozího exkrementu; siluety pahorků; rezignovaně se popásaly kozy; alternativní realita, zkušenost intergalaktické subtilní hranice*. Žánr sci-fi přímo vybízí k práci s rozmanitými zvukovými prostředky, bohužel tvůrci tohoto potenciálu dostatečně nevyužívají.

Další rozhlasovou hrou reprezentující žánr sci-fi je rozhlasová hra *Na kometě*¹¹². Scénář pro rozhlas na motivy stejnojmenného románu Julese Verna napsal

¹¹⁰ HOMOLOVÁ, Kateřina, LANDOVÁ, Hana, PRÁZOVÁ, Irena a RICHTER, Vít. *České děti jako čtenáři*. Brno: Host, 2014. s. 34.

¹¹¹ *Prouklovi kočkeni* [rozhlasová hra]. Režie: Dimitrij Dudík. Praha: Český rozhlas, 2010.

¹¹² *Na kometě* [rozhlasová hra]. Režie: Dimitrij Dudík. Praha: Český rozhlas, 2012.

a následně režijně vedl Dimitrij Dudík. Dobrodružný muzikál vypráví příběh o putování lidí různých národností na úlomku Země vesmírným časoprostorem. Humorné peripetie, kterým postavy na cestě za dobrodružstvím čelí, jsou zprostředkovány skrze písničky interpretované jednotlivými postavami. Do textů skladeb i dialogů postav jsou vložena cizojazyčná slova. Tímto postupem chtějí tvůrci dosáhnout ještě většího humorného vyznění, nicméně mnohdy neopodstatněná volba cizích slov, užitých jen pro pobavení posluchačů, působí v celkovém vyznění strojeně. Neuvážené užívání slov se objevuje i v textech skladeb, která tvůrci využívají pro dosažení rýmu, jak dokládá tato ukázka:

Izák Hakabuk: „*Kapitáne Servadaku, moje prachy budou v prachu, když ti mrzcí Madrid'ani zmizí kamsi znenadání, chlapíkům těm se mnou lajte, jejich vinou budu plajte. Bez placení na loď vlezli, nedali mi ani grešli, byli milí dříve nežli / požádal jsem o úhradu / lodních lístků. Copak kradu? Má loď je mé živobytí, každý platí, není zbylí, zadarmo se plavit nedá, platí Dán i mohamedán. Místo černejch pasažérů naložil bych třicet kvérů, pardón, zbraně nenabízím. Ani našim, ani cizím, jinak jsem však very busy, mám tu sukno, hadry, přízi, stříbro, jaspis, skvosty [...].“¹¹³*

Jako další problém se jeví překotné tempo těchto skladeb, kdy je hercům znesnadněn přirozený přednes. Mnohdy je tempo natolik rychlé, že posluchač není schopen zaznamenat jednotlivá slova.

Literární tvorbou Julese Verna je inspirována i následující rozhlasová hra *Paříž ve dvaadvacátém století*¹¹⁴, dramaturgie Dimitrije Dudíka volně vychází z románové předlohy a děj posouvá přes současnost směrem k budoucnosti. Jules Verne román *Paříž ve XX. století* napsal již v roce 1863, leč pro ponurost a pesimismus jej nakladatel odmítl vydat. Dimitrij Dudík, autor scénáře a režisér inscenace, apokalyptickou vizi konzumní společnosti jako ústřední téma příběhu zanechal. Děj příběhu však posouvá do dvaadvacátého století, a to společně s technickými reáliemi (metro je hnáno elektromagnetickou silou, pojízdné chodníky a vznášedla roznášejí chodce po celém městě, po vozovkách se auta pohybují na volní pohon atd.). S nadsázkou si autor pohrává s představou nemožného, kdy společnost bude nastavena pouze na generování zisku a zcela

¹¹³ Timecode 00:23:50/00:24:28

¹¹⁴ *Paříž ve dvaadvacátém století* [rozhlasová hra]. Režie: Dimitrij Dudík. Praha: Český rozhlas, 2014.

se oddá technologiím. Znepokojivé je vyznění příběhu, ve kterém se tato představa mění v možnou realitu.

Hlavním hrdinou je zamilovaný básník a snílek Michel Dufrenoy, který se ve světě pragmatismu a komerce zcela utápí. Smysl života nachází až ve vztahu k malířce, kterou by si rád vzal a založil s ní rodinu. Otázky společného života, jako je zaměstnání a bydlení, se jim v konzumní společnosti jeví jako neřešitelné a právě tyto problémy vedou mladý pár k odcestování z Paříže. Nutno vyzdvihnout autorův přístup k textu z devatenáctého století, který bezesporu podrobil částečné aktualizaci a přenesl jej přes současnost do budoucnosti. Škoda jen, že autor při dramatizaci nepodrobil větší aktualizaci i hlavní postavu, která by nadčasové vyznění příběhu inscenace velmi podpořila. Vystupování i slovní vyjadřování hlavní postavy, básníka Michela Dufrenoye, vyznívá v kontextu ostatních postav nepřirozeně. Je to senzibilní muž, milující krásnou literaturu a hovořící ušlechtilým spisovným jazykem, jak dokládá tato ukázka:

Michel Dufrenoy: „*Och, jako bych stál uprostřed urnového háje.*”¹¹⁵

Michel Dufrenoy: „*Nuže, ať naše duše jednou sroste s vínem o chuti kyselé, jež vylisují na výsostech dva přiopilí andělé výsluní.*”¹¹⁶

Dále se v dialozích postav objevují výrazy, které již dnes vyznívají archaicky, a lze tedy předpokládat, že ve slovní zásobě jedince žijícího ve dvaadvacátém století bezesporu uplatňovány nebudou (*nepotřebný balast, subses, pramáti*).

U tvorby Julese Verna zůstaneme i v případě následující rozhlasové hry nesoucí název *Tajemství Viléma Storitze*¹¹⁷, kterou pro rozhlas na motivy stejnojmenného románu Julese Verna zpracoval a režijně vedl Dimitrij Dudík, dramaturgii měla Václava Ledvinková. Mysteriózní příběh rozhlasové hry vypráví o elixíru neviditelnosti, o velkolepé svatbě, ale také o síle lásky.

Příběh se odehrává v dobách Rakouska-Uherska. Tento dobový kontext se odráží i v jazykové rovině, která je založena na spisovném jazyku – uplatňuje se spisovná slovní zásoba, přiměřený způsob vyjadřování či archaismy, jak dokládá tato ukázka:

¹¹⁵ Timecode 00:16:05/00:16:10

¹¹⁶ Timecode 00:25:55/00:26:03

¹¹⁷ *Tajemství Viléma Storitze* [rozhlasová hra]. Režie: Dimitrij Dudík. Praha: Český rozhlas, 2013.

Anry: „*Ten portrét je obdivuhodné dílo, to nejlepší, co jsi kdy namaloval. A tvůj model... Oduševnělý výraz, něha, laskavý úsměv, ztělesněný půvab. Nesmírně elegantní a má smysl pro humor.*“¹¹⁸

Hlavní postavu Anryho ztvárnil herec Ivan Trojan, který rozvážnou a pomalou dikcí a důrazem na správnou výslovnost vystihl vyjadřování inteligentního aristokrata. V kontextu zkoumaného období byla pozornost věnována již několika režijním počínům Dimitrije Dudíka a vzhledem k nabyté znalosti děl předcházejících zaznamenáváme u této hry autorův tvůrčí posun. U rozhlasové inscenace *Tajemství Viléma Storitze* zaznamenáváme posun v práci se zvukovými prostředky, upouští se od syntetické hudby, která je nahrazena živými nástroji, a tak obohacena o větší barevnost tónů (housle, klavír, příčná flétna, klarinet). Při poslechu živých nástrojů recipient cítí tvořivost hráče daného nástroje, zatímco hudba syntetická není schopna takový prožitek posluchači poskytnout.

Dalším auditivním příspěvkem do této skupiny je rozhlasová hra *Čajovna U Oranžové kočky*¹¹⁹, která vznikla rozhlasovou dramatisací stejnojmenné knihy autorky Evy Lenartové. Šedesátiminutová rozhlasová inscenace předkládá příběh třináctileté hrdinky Filipy Přemyslové, která disponuje nadpřirozenými schopnostmi. Společně se svou babičkou Radegastou bojuje proti zlé čarodějnici, jež se snaží Filipiny spolužačky připravit pomocí černé magie o jejich mládí. Jako jediná rozhlasová hra z této skupiny se odehrává v současném světě. Užitím typických jazykových prostředků a oblíbených výrazů dospívajících jedinců se rozhlasoví tvůrci snaží postihnout verbální styl této věkové skupiny, jak dokazuje tato ukázka:

Spolužák: „*Parapapá, jsem prostě king!*“¹²⁰

[...]

Martina (kamarádka Filipy): „*A hele! Diana! Bohyně lovu. Kampak si to asi šine. No nejspíš do blázince, protože je bosá. V dubnu. To se mi snad jenom zdá.*“

Filipa: „*Trčíme taky před jídelnou jak u pravěké vykopávky a ty jen tak zmizíš!*“

Martina: „*Nezmizela jsem jen tak.*“

Filipa: „*Cože? Nemůžeš mluvit trochu hlasitěji?*“¹²¹

¹¹⁸ Timecode 00:09:11/00:09:40

¹¹⁹ *Čajovna U oranžové kočky* [rozhlasová hra]. Režie: Peter Gábor. Ostrava: Český rozhlas, 2014.

¹²⁰ Timecode 00:05:56/00:06:00

¹²¹ Timecode 00:06:58/00:07:23

Pro zasazení kouzelnického příběhu do současného světa dospívajících jsou využity ruchy, které explicitně odkazují ke komunikačním aplikacím této generace – vyzváněcí melodie Skypu¹²², zvuk příchozí SMS zprávy atd. Ve snaze vybudovat příběh plný napětí, kouzel a záhad autoři užívají, leckdy neuváženě, nesourodé zvukové prostředky. Úvodní hudební znělka, využívaná později jako zvukový leitmotiv celé hry, odkazuje na světoznámý fantasy film Harry Potter. Autoři využili popularity této melodie a již v expozici rozhlasové inscenace posluchači slibují, že následující hra předloží tajuplný čarodějnický příběh. Ačkoliv se kouzla v příběhu objevují, odkazováním ke světoznámému fantasy snímku hra oklamává posluchačovo očekávání.

Jako poslední skupinu fantastických příběhů reprezentuje rozhlasová hra *Čaroděj Zeměmoří*¹²³. Dramatizaci slavného fantasy příběhu autorky Ursuly Le Guinové pro rozhlas provedla Lenka Marková Chvállová, dramaturgii měla Klára Novotná a režii Petr Vodička. Rozhlasová hra zpracovává příběh kouzelnického učně Krahujece, který na své cestě k moudrosti zažívá plno překážek, musí čelit nejen zlému čarodějovi, ale především svému strachu.

To, že se příběh bude odehrávat v místě a čase posluchači neznámém, naznačují v prvních minutách poslechu již jména hrdinů (Ged, Ogion, Jaspis, Hrach) či názvy zeměpisných míst (Oskylon, Roko). V dialozích hlavních postav zaznívají slova neznámého původu, která odkazují na specifickou lidskou kulturu. V případě této rozhlasové hry se jedná o malou skupinu vyvolených lidí, o gónské čaroděje, kteří jsou obdařeni tajemnými schopnostmi. Jako příklad uvádíme ukázkou z dramatické situace, v níž Krahujec čte text psaný starořečí nazývanou šest tisíc run:

Krahujec: „*Voda-lá- pu - tua geža set oduval tu mrut etráž – sej nom*“¹²⁴

Tajuplný příběh je utvářen i pomocí zvukových prostředků. Rozhlasoví tvůrci inscenace nepodceňují dětského posluchače, naopak počítají s jeho bohatou fantazií, kterou rozvíjejí struhujícím a překvapujícím sound designem. Zvukové zpracování

¹²² Skype je bezplatný komunikační nástroj, který umožňuje pomocí internetového připojení provozovat telefonní hovor, videohovor či chat.

¹²³ *Čaroděj Zeměmoří* [rozhlasová hra]. Režie: Petr Vodička. Praha: Český rozhlas, 2016.

¹²⁴ Timecode 00:11:01/00:11:32

komplikovaného děje, plné kouzelnických čar, tajemných zvuků apod., v nápadité práci mistra zvuku Ondřeje Gáška dětského posluchače doslova vtáhne do příběhu. Nutno vyzdvihnout sofistikovanost jednotlivých ruchů, které dávají fantasy příběhu plastičnost, zvukovou hloubku prostoru, aniž by byl posluchač zahlcen velkým množstvím ruchů.

2.2 Komédie

Literární věda vymezuje „komedii jako dramatický žánr se šťastným koncem; určující je však charakter a způsob řešení dramatického konfliktu, který je nadsazený a z pohledu čtenáře či diváka řešitelný“.¹²⁵ Do této skupiny jsou zařazeny rozhlasové hry veselého ladění. Hlavními postavami jsou vždy malí, dětští hrdinové, kteří se díky své velké odvaze nebojí vzít věc do vlastních rukou a vyřešit neočekávanou situaci. Veselá nálada, touha objevovat nové věci, vydávat se vstříc nebezpečí jsou atributy, kterými je hlavní hrdina těchto příběhů obdařen. Ve většině těchto rozhlasových her hlavního hrdinu ztvárňuje dětský herec. Do skupiny bylo zařazeno šest rozhlasových her, stopáž čtyř rozhlasových inscenací této skupiny přesahuje 40 minut, dvě rozhlasové hry dokonce 50 minut. V analýzách her této skupiny budeme pozornost soustředit na herectví.

První rozhlasovou inscenací je *Dýmka strýce Bonifáce*¹²⁶, zpracovaná Věrou Eliáškovou podle knihy Františka Pilaře. Hra vznikla pod režijním vedením Vladimíra Gromova a dramaturgii provedli Ivan Hubač a Václava Ledvinková. Rozhlasová hra vypráví o malém Frantíkovi Pařízkovi, který se rozhodne zachránit milovanou dýmku svého strýčka, která zůstala v zaplavené chatě na vltavském břehu. Hrdina dýmku zachrání, ale rozbouřenou řekou je unášen až k německému přístavu. Rozhlasová inscenace je postavena na profesionálním hereckém výkonu Petra Nezkusila, zkušeného dospívající dabéra, který svůj hlas propůjčil již mnoha filmovým postavám. Tato zkušenost se projevila v modulaci hlasu, díky

¹²⁵ MOCNÁ, PETERKA, pozn. 18, s. 308.

¹²⁶ *Dýmka strýce Bonifáce* [rozhlasová hra]. Režie: Vladimír Gromov. Praha: Český rozhlas, 2009.

níž profiloval postavu Frantíka Pařízka jako statečného a nebojácného chlapce, a to především měnlivou intonací. Střídající se vysoké a nízké tóny prezentují jeho nadšení pro dobrodružství. Dramatické situace plné napětí poté herec dotváří výraznými pomlkami mezi jednotlivými slovy, které vyplňuje hlubokými nádechy.

Do této skupiny jsme zařadili i původní rozhlasovou hru *Tadeášovy záhady*¹²⁷, která opět vychází z dílny autorské trojice – autorka Věra Eliášková, režisér Vladimír Gromov a dramaturgyně Václava Ledvinková. Rozhlasová hra vypráví příběh spolužáků, kteří se svou třídou odjíždí na školu v přírodě. Nedaleko od jejich chaty se nachází uzavřené štoly. Chlapci s dobrodružným duchem se rozhodnou, tajuplné štoly prozkoumat. Obsazení chlapeckých rolí je mnohdy nesnadným úkolem. Nezkušenost dětských herců se ukázala i v této hře, kdy projev v některých dramatických situacích působil jako hlasitá četba. Ta se projevovala v monotónní intonaci, pravidelně se opakujícím nádechu či v neměnném tempu řeči. I přesto, že se v jejich herectví objevují známky patosu, přináší jejich participace rozhlasové inscenaci výraz jisté přirozenosti.

Rozhlasová hra *Mikulášovy průšvihy*¹²⁸ vznikla dramatisací knihy *Příběhy malého Mikuláše* francouzského spisovatele René Goscinyho, kterou pro rozhlas vytvořila Tereza Semotanová. Režii měl Jabub Maceček a dramaturgii provedla Hana Hložková. Příběhem provází malý devítiletý Mikuláš, který vypráví o svém každodenním životě, v němž se neustále odehrávají neočekávané humorné situace. I přesto, že literární postavou je devítiletý chlapec, postavu v rozhlasové inscenaci ztvárnil dospělý muž, herec Jan Sklenář. Tento přístup je uplatněn i při obsazování dalších chlapeckých rolí. K obsazování dospělých herců do chlapeckých rolí se dramaturgyně Hana Hložková v anotaci této inscenace vyjadřuje jako k lehké herecké stylizaci.¹²⁹ Herci „omlazují“ svůj hlas pomocí kolísavá intonace či vysoko posazeného hlasu a s důrazem na nepřízvučné slabiky se snaží evokovat dětský

¹²⁷ *Tadeášovy záhady* [rozhlasová hra]. Režie: Vladimír Gromov. Praha: Český rozhlas, 2011.

¹²⁸ *Mikulášovy průšvihy* [rozhlasová hra]. Režie: Jakub Mareček. Brno: Český rozhlas, 2011.

¹²⁹ HLOŽKOVÁ, Hana. *Gosciny-Sempé: Mikulášovy průšvihy* [online]. Český rozhlas Dvojka, 29. 8. 2015 [cit. 16. 9. 2018]. Dostupné z: <https://dvojka.rozhlas.cz/gosciny-sempe-mikulasovy-prusvihy-7490932>.

způsob vyjadřování. Úsilí herců ztvárnit dětského hrdinu takto strojeným hlasem ve výsledku vyznívá velmi uměle a nepřirozeně.

Jako další představíme hru německého dramatika Ulricha Huba *Tučňáci na Arše*¹³⁰, jejíž rozhlasovou úpravu provedla Klára Novotná a režii Miroslav Buriánek. Na půdorysu biblického příběhu o potopě se rozvíjí komediální příběh tří kamarádů, sympatických tučňáků, kteří během svého dobrodružství polemizují o existenci boha. Rozhlasová inscenace je vystavěna na propracovaných dialozích tří hlavních postav, ve kterých nechybí důvtipný humor. V některých dramatických situacích posluchač nabývá dojmu, že je svědkem jakéhosi pingpongového slovního zápasu. Dialogy posunují děj a vkládají do plynutí příběhu jistý dynamizující princip. Bohužel herecké obsazení dostatečně nevyužilo potenciálu takto vystavěných dialogů. Dospělí představitelé tří tučňáků (Martin Zahálka st., Milan Hajn, Martin Zahálka ml.) se v herecké stylizaci postav snaží evokovat dětsky naivní způsob vyjadřování, který vzhledem k věku herců vyznívá pateticky. Pro dosažení dojmu dětské mluvy herci komolí vokály slov, používají rychlé tempo řeči a zpěvnou melodii hlasu. I v případě této hry se setkáváme s přetrvávající tendencí tvůrců obsazovat do chlapeckých rolí dospělé profesionální herce.

Další rozhlasovou hrou je *Babu a papoušek*¹³¹, označovaný jako „hiphopový detektivní příběh z prostředí moderního města, který napsal a režijně nastudoval Petr Vodička“.¹³² Dramaturgii tohoto auditivního díla měla Zuzana Vojtíšková. Hlavní hrdince Babu neznámý zločinec ukradne papouška. Babu se vydává svého domácího mazlíčka najít, v pátrání jí napomáhají náhodní kolemjdoucí, kteří se postupně stávají jejími věrnými přáteli. Nutno vyzdvihnout profesionální herecký výkon hlavní postavy Babu, ztvárněné Julií Baborákovou, která je členkou Dismanova rozhlasového dětského souboru. Profesionální herecký přístup

¹³⁰ *Tučňáci na Arše* [rozhlasová hra]. Režie: Miroslav Buriánek. Plzeň: Český rozhlas, 2012.

¹³¹ *Babu a papoušek* [rozhlasová hra]. Režie: Petr Vodička. Praha: Český rozhlas, 2014.

¹³² V rámci 31. ročníku festivalu rozhlasové tvorby Prix Bohemia Radio zvítězila v kategorii Pořad pro děti rozhlasová hra *Babu a papoušek*. (HNILÍČKA, Přemek. *Babu a papoušek* (2013) [online]. Panáček v říši mluveného slova, 13. 1. 2014 [cit. 16. 9. 2018]. Dostupné z: <http://mluveny.panacek.com/rozhlasove-hry/98704-babu-a-papousek-2013.html>.)

se projevuje v přirozené intonaci a v citlivosti, s kterou byla schopna hlasově vyjádřit pocity dané dramatické situace. Takto budované civilní herectví Julie Baborákové se stalo rovnocenným partnerem hereckým výkonům zkušených dospělých herců, jako byl Miroslav Táborský či Jan Vondráček. Ze spolupráce zkušených uměleckých tvůrců vzešlo dílo zvukově mnohohrstevnaté a schopné zaujmout imaginaci posluchačů.¹³³ Rozhlasová pohádka *Babu a papoušek* se řadí k výjimečným počínům a výběr takového textu pro rozhlasovou hru pro děti je správnou volbou dramaturgyně Zuzany Vojtíškové.

Poslední rozhlasovou hrou této skupiny je rozhlasová inscenace *Zuzanka to zařídí*¹³⁴, kterou pro rozhlas napsal Jiří Jelínek a režii provedl Radim Nejedlý. Hra vypráví o malé nezkušené čertici Bertě, která společně s Mikulášem a andělem roznáší dětem nadílku. Při jedné z návštěv je Berta uzamknuta ve spíži a netuší, jak se navrátit zpět domů, do pekla. Zuzanka Němečková, nejhodnější dívka ze sídliště, se jí rozhodne pomoci. A to nápadem, že bude zlobit natolik, až na Zem přivolá čertovského tatínka Berty. Do hlavních rolí této rozhlasové inscenace byly obsazeny dětské herečky Anna Zapletalová a Denisa Čepická, které pod režijním vedením Radima Nejedlého prokázaly zvládnutou práci s hlasem. V dramatických situacích, ve kterých dívky napadne ztřeštěný nápad, se hlasová intonace posouvá výše a tempo řeči se výrazně zrychluje. Hrdinky tak svou energičnost a touhu prožít nová dobrodružství posluchači umně zprostředkovávají. Kvalitu herectví snižuje jazyk hlavních hrdinek, který je v určitých dialozích až příliš spisovný a vyznívá nepřirozeně, jak dokládá tato ukázka:

Čertice Berta: *Máš pravdu, Lind'átko, jsi skvělá kamarádka, ale bydlet s tebou v ledniče, to by bylo pro pekelníci, jako jsem já, velká tepelná změna.*¹³⁵

[..]

Zuzanka: *Malování po zdech je, myslím, parádní zlobení! [...] Berto, zamysli se, křídý by se daly smýt, ale co my děláme, zlobíme!*¹³⁶

¹³³ Podíl na tomto auditivním díle mají spolupracovníci Petr Kaláb (hudba), Jan Trojan (zvukový design), Dominik Budil (zvuk), Dana Reichová (produkce), Ivan Chrz (supervize).

¹³⁴ *Zuzanka to zařídí* [rozhlasová hra]. Režie: Radim Nejedlý. Brno: Český rozhlas, 2014.

¹³⁵ Timecode 00:20:51/00:21:02

¹³⁶ Timecode 00:27:34/00:27:43

2.3 Příběhy minulosti

Události z dějin našeho národa a příběhy významných osobností předkládají čtyři rozhlasová díla. Ve dvou inscenacích jsou hlavními hrdiny židovští chlapi, kteří svým příběhem podávají obraz židovského pogromu a holocaustu. Druhé dvě inscenace zpracovávají životy významných osobností – tvůrce bodového písma Louise Brailla a Vinzenze Priessnitze, označovaného jako vodního lékaře. Dvě rozhlasové hry mají hodinovou stopáž, zbývající dvě čtyřicet minut. V následujících analýzách bude naším cílem poukázat na herectví a na obsazování dětských herců do chlapeckých rolí.

Dramatizaci příběhu z varšavského ghetta nesoucí název *Ostrov v Ptačí ulici*¹³⁷ pro rozhlas provedla Hana Roguljič, režii obstaral Lukáš Hlavica a dramaturgii měla Lenka Bukovská. Příběh odehrávající se za druhé světové války vypráví o židovském chlapci, který se ukrývá ve vyklizeném ghettu a díky své neutuchající víře a vynalézavosti přežívá.

V rozhlasové tvorbě pro mládež se jen zřídka setkáváme se zpracováním vážného tématu, jako je tento. Nutno podotknout, že zpracování, kterého tvůrci v inscenaci dosáhli, by mohlo být názorným příkladem toho, jak s takovou látkou v rozhlasové tvorbě pracovat, a současně i odpovědí na otázku, proč taková díla produkovat. Přidanou hodnotou inscenace je především excelentní herecký výkon člena Dismanova rozhlasového dětského souboru, Matěje Převrátla. Ten vytvořil postavu citlivého, statečného a duchapřítomného chlapce Alexe. Hluboké, pláčem přerušované nádechy, doplněné voiceoverem postavy a v podkresu znějící tíživé hluboké tóny vytvořily dramatickou situaci, která v posluchači vyvolává pocity mrazu. S tímto principem zvukové mnohovrstevnatosti (hudební podkres, hercova práce s neязыkovými prostředky, voiceover postavy, reálné zvuky prostředí), budující v inscenaci napětí, tvůrci pracují po většinu inscenace.

¹³⁷ *Ostrov v Ptačí ulici* [rozhlasová hra]. Režie: Lukáš Hlavica. Praha: Český rozhlas, 2015.

Původní rozhlasovou hrou předkládající dětskému posluchači osobité zpracování tématu holocaustu je inscenace *Hvězdoplavec*¹³⁸. Režii provedl Dimitrij Dudík a dramaturgii měla Lenka Veverková. Rozhlasová hra vypráví o židovském chlapci Ervínovi, který horkovzdušným balonem přiletí do současnosti z roku 1939, z doby krátce před vypuknutím druhé světové války. Ervín, netušící, jaké události mají v následujících letech jeho rodinu ohrozit, se po přistání přátelsky seznamuje se dvěma kamarády, Kubou a Matějem. Jakmile Matěj s Kubou pochopí celou situaci, vážají, zdali novému příteli říct, co o událostech druhé světové války ví.

Tvůrci mívají tendenci obsadit do dětských rolí dospělé profesionály, případně studenty herectví v přesvědčení, že specifické rozhlasové herectví je pro nezkušené dětské protagonisty nedosažitelné. Členové Dismanova rozhlasového dětského souboru Vojtěch Podrazil, Prokop Košar, Matěj Převrátíl, kteří ztvárnili dětské postavy, dokazují, že usnadňovat si práci dospělými herci nemusí být vždy správným řešením. Jejich bezprostřední herectví propůjčuje celkovému vyznění rozhlasové inscenace věrohodnost, díky níž se mohou dětské posluchači vcítit do situace dvou kamarádů a sami sobě si mohou položit otázku, která hlavní hrdiny tíží.¹³⁹ Ervín užívá zastaralé výrazy (*čenichovka, hoši*) a mluví velmi spisovným jazykem, zatímco postavy Kuby s Matějem hovoří jazykem současné dospívající mládeže, užívají slang i nespisovné výrazy. Nutno ocenit autorku tohoto textu, Ivu Mrkvičkovou, která do své tvorby nejen zařazuje příběhy pro děti, ale především o samotných dětských hrdinech píše.

Původní rozhlasovou hru o Louisi Braillovi *Na vlastních křídlech*¹⁴⁰ pro rozhlas napsala Beata Panáková, režii provedl Vlado Rusko a dramaturgii měla Zuzana Vojtíšková. Příběh o vzniku bodového písma pro nevidomé, za kterým stálo originální myšlení, síla a píle jeho tvůrce Louise Brailly, přináší autoři dětskému posluchači ve velmi vstřícném zpracování.

¹³⁸ *Hvězdoplavec* [rozhlasová hra]. Režie: Dimitrij Dudík. Praha: Český rozhlas, 2017.

¹³⁹ Ocenění textu v autorské soutěži v rámci festivalu Prix Bohemia poukazuje na kvalitu scénáře, ve kterém je rozdílnost postav vytvořena skrze slovní vyjadřování.

¹⁴⁰ *Na vlastních křídlech* [rozhlasová hra]. Režie: Vlado Rusko. Praha: Český rozhlas, 2015.

Rozhlasoví tvůrci – s oporou v profesionálních dospělých hercích (Miroslava Pleštilová, Josef Somer, Jaroslav Vlach), kterým zdárně sekundovali členové Dismanova rozhlasového dětského souboru, – přibližují tragické události z dětství Louise Brailly. Hlavního hrdinu, malého Luise, ztvárnil Ondřej Svejkský civilním herectvím. V hlasovém projevu se občas objevují známky hercovy nejistoty projevující se kolísavým hlasem, nicméně obsazení dětského herce do chlapecké role přináší auditivnímu dílu přirozenost. Se zvukovými prostředky, ruchy, zvuky a hudbou tvůrci pracují velmi skromně, a to i přesto, že příběh nevidomého chlapce vybízí k práci s nástroji auditivního média.

Poslední hrou této skupiny je dvoudílná rozhlasová hra *Génius, nebo šarlatán*¹⁴¹. Ta zpracovává příběh slavného přírodního léčitele Vincence Priessnitze, který choré lidi uzdravoval vodou, vzduchem a pohybem. Volnou adaptaci románu Miloše Kočky *Prameny živé vody* pro rozhlas připravila Šárka Kosková, režii provedl Vlado Rusko a dramaturgii měla Zuzana Drtinová Vojtíšková. Příběh o konfliktu mezi výjimečným jedincem, léčitelem obdařeným schopností odpozorovat z přírody léčivou moc, a jeho okolím, které ze závisti obhajuje zastaralé, mnohdy škodlivé léčivé postupy.

V mnohých inscenacích je posluchač odkázán výlučně na hercovu práci s hlasem, díky které si ve své imaginaci představuje možnou fyzickou podobu postavy či si vykresluje prostředí. Hlavní postavu Vincence Priessnitze v inscenaci ztvárnil Kryštof Hádek, jehož práce s hlasem působí monotónně. Ve vážných dramatických situacích v hercově projevu nezaznamenáváme hlasové modulace, které by odrážely rozhořčenost postavy. Pokud bychom se měli pokusit o profilaci charakteru postavy Vincence Priessnitze, použili bychom slova jako neodvážný, nevýrazný mladý muž. Tento postup je uplatňován i v práci se zvukovými prostředky. Hudební předěly mezi dramatickými situacemi se v nepatrných variacích opakují v obou dílech a ruchy jsou uplatňovány pouze pro dokreslení prostředí (řehtání koně, pouťová muzika, kostelní varhany). Připomínat si příběhy osobností, které se zasloužily

¹⁴¹ *Génius, nebo šarlatán* [rozhlasová hra]. Režie: Vlado Rusko. Praha: Český rozhlas, 2016.

o přínos pro lidstvo, je důležité. Je důležité si uvědomit, že cílovou skupinu pro takový poslech, který se na první pohled může jevit jako nezáživný, je nutno nadchnout, udělat poslech atraktivním a neobyčejným.

2.4 O současné generaci

Poslední tematickou skupinu rozhlasové tvorby pro mládež tvoří hry zachycující současnou generaci. Hlavními hrdiny inscenací jsou mladí, dospívající jedinci, kteří jsou zmítáni problémy svého dospívání. Rozhlasové hry této skupiny se dotýkají aktuálních kontroverzních témat, jako jsou rasismus, život dětí umístěných v dětských domovech, šikana či život handicapovaných jedinců. V tomto období byly vytvořeny také dvě rozhlasové hry zachycující problematiku dysfunkční rodiny a hry, ve kterých hlavní roli sehraává vztah mezi generacemi, a to jak vztah mezi rodičem a dítětem, tak vztah mezi vnukem a prarodičem.

a) sociální témata, nemoc a smrt

Tuto skupinu reprezentuje pět rozhlasových her, které předkládají témata, jež současnou generaci dětí a dospívajících obklopují a sužují – rasismus, šikana, dětské domovy, smrt, handicap či duševní onemocnění. Časová stopáž tří her má pětáctýřicet minut, nutno však upozornit na kratší stopáž posledních dvou her, které mají třicet minut. V následujících analýzách se zaměříme na zpracování a vyznění tématu her. Vzhledem k tomu, že poslední dvě rozhlasové hry této skupiny (*Valentýnův první den na Zemi* a *Krásný mladý obludy*) jsme vybrali pro výzkumnou část práce, provedeme jejich obsáhlejší analýzu v závěru této kapitoly.

Jako první představíme původní rozhlasovou inscenaci *Malý cizinec*¹⁴², kterou pro rozhlas napsala Tereza Charvátová a režii měla Maria Křepelková. „Jaké to je – být jiný, cítit se jiný a stávat se neustálým terčem posměchu svých vrstevníků? Dost

¹⁴² *Malý cizinec* [rozhlasová hra]. Režie: Maria Křepelková. Praha: Český rozhlas, 2009.

na to, aby patnáctiletý kluk pod tíhou téhle denní reality vyvedl nějakou hloupost“, tak zní anotace této rozhlasové hry.¹⁴³

Mladý, morálně bezchybný, inteligentní ruský chlapec Saša čelí rasově motivované šikaně ze strany českých xenofobně uvažujících spolužáků. Poté, co je Saša na konci školního roku oceněn za vynikající školní úspěchy, strhne se proti němu velká nevole, a to nejen ze strany spolužáků, ale i samotných učitelek, jak o tom svědčí tato ukázka:

Učitelka č. 1: „*No zajímalo by mne, jestli si ředitelka uvědomuje, na jak tenkým ledu bruslí.*
Učitelka angličtiny: „*Proč?*“
Učitelka č. 1: „*Kdybyste tu učila tak dlouho jako já, chápala byste to.*“
Učitelka č. 2: „*Spíš bych řekla, že už jste zapoměla, moje milá kolegyně, jak to tady u nás chodí.*“
Učitelka angličtiny: „*Nerozumím vám.*“
Učitelka č. 1: „*Nikdo ho tu nemá rád. Děti s ním nekamarádi.*“
Učitelka angličtiny: „*Protože se dobře učí.*“
Učitelka č. 2: „*Hlavně proto, že je to Rus.*“
Učitelka angličtiny: „*A co má být?*“
Učitelka č. 1: „*V české historii se dá najít spousta důvodů, proč je nemít rád.*“
Učitelka č. 2: „*Kdybyste ve světě nezapoměla, co se tu dřív dělo, tak byste tomu rozuměla.*“
Učitelka angličtiny: „*To je hloupost. Tyhle děti si to nepamatují.*“
Učitelka č. 2: „*A kromě toho nevím, co to má znamenat. Ty její hodnoty a názory. To může říct o každém, změřit se to nedá, prokázat se to nedá.*“
Učitelka č. 1: „*Taky se vsadím, že hodně žáků bude mít vztek.*“
Učitelka č. 2: „*A právem.*“¹⁴⁴

Porozumění Saša nachází až u učitelky angličtiny, která část svého života prožila v USA a sama ví, jaké to je být jiný. Neobliba Saši u spolužáků není způsobena jeho národností, ale tím, jaký Saša je a jak se vůči spolužákům vymezuje – je to sečtělý, téměř modelový typ vzorného studenta, který chce dosáhnout nejen nejlepších úspěchů, ale také získat náklonnost učitelky angličtiny. V závěru příběhu Saša odchozí ze školy i z města s přesvědčením, že nový domov přinese radostnější chvíle. Zakončení příběhu vyznívá tak, že nežli bojovat za pravdu, je lepší odejít. U dětského posluchače by takové nejednoznačné vyznění příběhu mohlo vyvolat řadu rozporuplných otázek.

¹⁴³ LEDVINKOVÁ, Václava. *Malý cizinec - 9. února* [online]. Český rozhlas Dvojka, 9. 2. 2013 [cit. 9. 11. 2018]. Dostupné z: <https://dvojka.rozhlas.cz/maly-cizinec-9-unora-7497286>.

¹⁴⁴ Timecode 00:11:00/00:11:49

Rozhlasovou inscenaci *Dík za perník*¹⁴⁵ autorka Jana Knitlová situovala do prostředí dětského domova, kam byl hlavní hrdina, malý Jan, umístěn po smrti své maminky. Pocity osamělosti a smutku zahání Jan jídlem, které krade ze společné kuchyně, postupně výrazně přibírá na váze, což neuniká pozornosti ostatních dětí, a tak se stává terčem slovního posměchu. Malý Jan se uchyluje do světa pohádkové fantazie, která se v závěru rozhlasové hry propojuje se skutečností a malému Janovi napomáhá čelit těžkým chvílím.

Dramaturgický výběr této hry, provedený Václavou Ledvinkovou a iniciovaný patrně snahou vytvořit sociálně laděný příběh, je vhodné ocenit. Nicméně inscenační interpretace tohoto příběhu vytváří názor, že se nejedná o příběh, který by byl inspirovaný skutečným příběhem. Ztotožnění se s postavami příběhu a porozumění takové situaci se může stát pro dětské posluchače nesnadným úkolem. Hlavními postavami jsou děti ve věku 11 let a výše, které svůj volný čas nejraději tráví pečením perníčků, vyprávěním dětských pohádek a poslechem rapu, který je v rozhlasové hře vytvořen pomocí tří tónů a textu: „*Hej zrzavej listopade, kdopak nám to světlo krade. Tmy je víc a víc, brzo neuvidíme nic.*“¹⁴⁶ Nepropracovaná psychologie postav či nepatřičné užití jazykových prostředků, které v běžné mluvě jedinci této věkové skupiny nežívají, brání vybudování dojmu skutečného příběhu.

Tématu šikany se věnuje i následující inscenace *Skvostná země*¹⁴⁷. Dramatizaci oceňovaného románu Grace McCleena, který vypráví o šikaně ve škole, pro rozhlas zpracovala Marie Nováková a režijního vedení se ujala Hana Kofránková.

Desetiletá Judita je jiná než ostatní děti, žije ve světě ortodoxní víry a spolužáci jejímu způsobu uvažování o životě příliš nerozumí nebo rozumět ani nechtějí, a tak se Judita stává terčem školní šikany. Jako únik z žité reality si Judita vytváří vybájený prostor, „Skvostnou zemi“, a doufá, že se v ní setká s maminkou. Do svého vybájeného světa se Judita uzavírá s přesvědčením, že ve své zemi může

¹⁴⁵ *Dík za perník* [rozhlasová hra]. Režie: Maria Křepelková. Praha: Český rozhlas, 2013.

¹⁴⁶ Timecode 00:01:06/00:01:21

¹⁴⁷ *Skvostná země* [rozhlasová hra]. Režie: Hana Kofránková. Praha: Český rozhlas, 2015.

činit zázraky. Aktuálnost rozhlasové hry spočívá nejen ve zpracovaném tématu, ale též ve schopnosti vytvořit dramatické postavy, u kterých posluchač nabývá dojmu reálně žijících postav. Tohoto dojmu je dosaženo civilním herectvím hlavních postav a přirozeným slangem dospívajících dětí, kdy se tvůrci nebojí nechat z hercových úst zaznít vulgarismy. Ty danému tématu poskytují autentičnost, jak dokazuje tato ukázka:

Spolužáci: „*Hej, Judito, není tvůj táta trochu máklej? Tuhle jsem ho viděl, jak s nějakejma časákama obchází všechny baráky v ulici.*“

Judita: „*Ty seš taky máklej! Blíží se konec světa, musíme o tom lidem říct.*“

Spolužák 2: „*Nojo, její táta k nám jednou přišel a ptal se mámy, jestli věří, že si Bůh nějak poradí se světovými problémy.*“

Spolužák 3: „*K nám taky přišel a táta mu řekl, ať jde do prdele.*“¹⁴⁸

[...]

Táta: „*Co je tohle to?,*“

Spolužáci: „*Hajzle! Magore!*“

Judita: „*Kdo to byl?*“

Táta: „*Kluci, zahnal jsem je.*“

Judita: „*A co chtěli?*“

Táta: „*Otravovali.*“

Judita: „*Jak vypadali?*“

Táta: „*Já nevím, jako kluci asi tak starý jako ty. Jeden byl hodně vysoký, blond vlasy, taková velká mikina, rozkrok u kolen. Ty ho znáš?*“

Judita: „*Ne nikoho takovýho neznám.*“

Spolužáci: „*Blázne! Hajzle! Magore!*“

Táta: „*Zase!*“

Spolužáci: „*Hajzle hnusnej!*“

Táta: „*Klid' se od našeho domu, kluku!*“¹⁴⁹

U této rozhlasové inscenace se z dosud analyzovaných inscenací poprvé nesetkáváme s paternalistickým přístupem tvůrců.

O současném hrdinovi vypráví i hra Evy Pospíšilové *Služebník*¹⁵⁰ v režii Zuzany Burianové a dramaturgii Lenky Veverkové. Hlavním hrdinou je Tomáš, psychicky nemocný kluk, který žije stereotypní život. V okamžiku, kdy se Tomáš rozhodne vysadit medikaci, se v jeho životě začnou odehrávat podivné věci. Posluchač však tápe, zdali to, co se děje, je skutečné, nebo se to odehrává pouze v Tomášově hlavě. V hlavní roli se představil student činoherního herectví Adam Langer, pro kterého

¹⁴⁸ Timecode 00:01:57/00:02:22

¹⁴⁹ Timecode 00:20:05/00:20:50

¹⁵⁰ *Služebník* [rozhlasová hra]. Režie: Zuzana Burianová. Praha: Česká rozhlas, 2018.

byl *Služebník* rozhlasovým debutem. Začínajícímu herci se velmi umně podařilo postihnout emoční rozměr dospívajícího kluka.¹⁵¹ Dominance slova je v inscenaci patrná, pro interpretaci příběhu tvůrci současně využili i potenciálu sound designu, pomocí nějž rozšířili významovou rovinu mluveného slova. Zvuk v rozhlasové inscenaci funguje jako soběstačný prostředek, který vytváří významové interpretace Tomášova vnitřního, duševního rozpoložení. Dramatické situace odehrávající se ve vnitřním světě Tomáše jsou doplněny podkresem, který je tvořen hudebním minimalismem. Hra na zvonkohru v ostinátním rytmu je doplňována exponovanou melodií hranou na klavír. Zpracování duševního světa dospívajícího kluka pomocí zvukových prostředků poukazuje na specifika rozhlasovosti, která se pro tvorbu takových příběhů nabízí.

b) o dysfunkční rodině

S problémem dysfunkční rodiny se v současné společnosti setkáváme stále častěji. Následující dvě rozhlasové hry reflektují pocity dospívajících dětí, které opustila maminka. Touhu po lásce a rodinné harmonii reflektuje hodinová a padesátiminutová rozhlasová inscenace. V analýzách následujících her se zaměříme na práci se zvukovými prostředky a upozorníme na klady, které rozhlasové hře přineslo obsazení dětských neprofesionálních herců do dětských rolí. Původní slovenskou inscenaci Zuzany Křížkové *Povídka o chlapci a divoké huse*¹⁵² pro Český rozhlas režijně nastudovala Hana Kofránková a dramaturgii měla Václava Ledvinková. Rozhlasová hra sleduje příběh sedmiletého Tomáše, kterého nešťastná matka načas, tak mu to alespoň slibovala, odložila k prarodičům. Osamělý Tomáš se sblíží s divokou husou, která se mu stává nejbližším a nejvěrnějším přítelem. Z jednoduchého příběhu se postupně vynořují těžkosti chlapcova života. Ve vztahu k divoké huse se zrcadlí Tomášova touha někomu patřit, ale také touha, aby někdo patřil jenom jemu. *Povídka o chlapci a divoké huse*

¹⁵¹ POSPÍŠILOVÁ, Eva. *Eva Pospíšilová: Služebník* [online]. Český rozhlas Dvojka, 26. 5. 2018 [cit. 23. 9. 2018]. Dostupné z: <https://dvojka.rozhlas.cz/eva-pospisilova-sluzebnik-7448473>.

¹⁵² *Povídka o chlapci a divoké huse* [rozhlasová hra]. Režie: Hana Kofránková. Praha: Český rozhlas, 2010.

je smutným svědectvím o tesklivé touze po pevném vztahu, věrné a trvalé lásce a rodinném zázemí.¹⁵³

U tvůrců rozhlasové tvorby se setkáváme s tendencí obsazovat do dětských rolí dospělé herecké profesionály či studenty herectví v domnění, že rozhlasové herectví je pro dětské herce příliš vysokou laťkou. Obsazení mladého herce Jiřího Kohlera, který bez patosu a známek nejistoty vytvořil postavu malého Tomáše, lze bezpochyby označit jako správné rozhodnutí tvůrců. Atmosféru inscenace odráží hudba smyčcového kvartetu. Pomalá, táhlá melodie prvních houslí zrcadlí Tomášovy pocity smutku a samoty. Ostatní nástroje smyčcového kvartetu, druhé housle, viola a violoncello, ostinátním rytmem a harmonií podtrhují téma prvních houslí. Jako další zvukové prostředky jsou užívány ruchy, které v inscenaci mají pouze ilustrativní funkci.

Příběh rodiny, která se těžko vyrovnává se ztrátou maminky, předkládá rozhlasová inscenace *Uzly a pomeranče*¹⁵⁴ podle populární knížky Ivy Procházkové. Pro rozhlas ji upravila Kristina Žantovská a režii měl Jaroslav Kodeš. Po odchodu maminky zůstal Darek, čtrnáctiletý dospívající chlapec, na všechno sám – pečuje o svou mladší sestru Emu, která vyžaduje díky své nemoci speciální péči, a o otce, který začal pít. Novým smyslem života se pro Darka stávají koně a přátelství s krásnou Hankou, díky níž snadněji zvládá trable, jež mu život přináší.

Atmosféru auditivního díla i rozpoložení posluchače může výrazně ovlivnit výběr hudby. Z tohoto důvodu by tvůrci k výběru hudební složky měli přistupovat s rozvahou a s promyšlenou kompozicí díla. V úvodní části rozhlasové hry *Uzly a pomeranče* použil zvukař agresivní rockovou hudbu, která v posluchači buduje dojem, že se následující příběh bude odehrávat v drsném a nebezpečném prostředí ulice. Hudba komponovaná pomocí počítače jasně poukazuje na svou umělost. Tonální i rytmická preciznost, která se v hudbě objevuje, postrádá muzikantský „feeling“. Prvoplánové hudební prostředky fungující jako předěl mezi

¹⁵³ NĚMEC, Ivan. *Hry o zlu, lásce i jaru* [online]. Panáček v říši mluveného slova, 1. 4. 2010 [cit. 23. 9. 2018]. Dostupné z: <http://mluveny.panacek.com/rozhlasove-hry/33216-povidka-o-chlapci-a-divoke-huse-2010.html>.

¹⁵⁴ *Uzly a pomeranče* [rozhlasová hra]. Režie: Jaroslav Kodeš. Praha: Český rozhlas, 2015.

dramatickými situacemi působí jako rušivý element, ale především zjednodušují složitost problémů, se kterými se hlavní hrdina potýká. Do dětských rolí tvůrci obsadili dětské herce. Přesto, že v určitých dramatických situacích je v hlase Darka pocíťována nejistota, bylo jejich rozhodnutí správné. Nutno vyzdvihnout herecký výkon mladičké herečky Emy Chramostové, která svůj hlas propůjčila psychicky nemocné Emě, Darkově sestře. S dětskou lehkostí a smíchem ztělesnila emocionální rozpoložení malé holky, která si díky své nemoci neuvědomuje tíhu života a starosti svého okolí.

c) vztahy mezi generacemi

Mezigenerační vztahy se postupně přetrhávají a soužití vícegeneračních rodin v současné společnosti jen těžko hledáme. Přesto je vztah prarodič-vnouče pro socializaci dítěte podstatný. Skrze tento vztah dítě poznává handicapy stárnutí, učí se trpělivosti, empatie a naslouchání. O mezigeneračním vztahu vyprávějí dvě rozhlasové hry. Jako první představíme rozhlasovou hru *Uličníci*, jejíž stopáž má čtyřicet minut, a poté se budeme věnovat hodinové hře *Buen camino*. U těchto rozhlasových her zaměříme pozornost na práci se zvukovými prostředky.

Rozhlasovou hru *Uličníci*¹⁵⁵ pro rozhlas napsal a poté režíroval Michal Lázňovský, dramaturgii měla Václava Ledvinková. Do hry je posluchač uveden otázkou dospívajícího vnuka: „*Dědo, už jsi někdy někoho zabil?*“¹⁵⁶ Zpočátku se dědeček odpovědi vyhýbá, svádí vnukovu otázku na vliv počítačových her. Postupně si rozpomíná na trable svého dětství a vyprávění dokazuje, že chování dětí v 50. letech nebylo o nic lepší. Dětská přátelství, starosti i neúspěchy, pocity zrady – byly a jsou součástí životů dětí všech dob. Rozhlasová inscenace *Uličníci* je vystavěna na vynikajících hereckých výkonech dětských herců Dismanova rozhlasového dětského souboru, kteří ve svých rolích působí nadmíru autenticky a bez známek nejistoty. Mezi nejčastěji užívané zvukové prostředky patří realistické ruchy, které nabývají v dramatických situacích ilustrativní funkce – při pracovních

¹⁵⁵ *Uličníci* [rozhlasová hra]. Režie: Michal Lázňovský. Praha: Český rozhlas, 2014.

¹⁵⁶ Timecode 00:01:45/00:01:47

činnostech slyšíme zvuk brusného papíru, situaci prohlížení časopisu doprovází šustění papírových listů atd. Pro navození nálady v dramatických situacích jsou užívány umělé zvuky vytvořené pomocí syntetizátoru. Například situaci, v níž hlavní hrdina krade svému dědečkovi vzácný zapalovač, doprovází hluboké táhlé tóny syntetizátoru, které evokují napětí a strach. Závěrečné vyvrcholení rozhlasové inscenace formuje nápaditá kompozice zvuků, jsou užity zvuky a ruchy, které se objevily v průběhu inscenace – zvuk letadel, nabití pistole, hlasy herců. Podkres k této mnohvrstevnaté kompozici dotvářely hluboké táhlé tóny syntetizátoru.

O generační propasti mezi otcem a synem pojednává rozhlasová inscenace *Buen camino*¹⁵⁷. Na motivy stejnojmenné povídky Pepy Hese ji pro rozhlas zdramatizovala Věra Eliášková, režijně ji vedl Vít Vencl a dramaturgii provedla Zuzana Vojtíšková. Poprvé se setkáváme s rozhlasovým zpracováním fenoménu, které mladé, dospívající jedince obklopuje ze všech stran a utváří jejich svět – chytré telefony a sociální sítě. *Buen camino* je příběh o putování otce a syna do proslulého poutního místa Santiago de Compostela ve Španělsku. Není to cesta jen fyzická, ale také cesta duchovní. Příběh vypovídá především o nutnosti spoléhat se jeden na druhého a mít v druhého důvěru.

Rozhlasová inscenace pojmenovává nástrahy, které s sebou přináší užívání sociálních sítí – závislost, ztráta identity, kyberšikana, „být stále online, být dostupný“. Těmto jmenovaným problémům čelí hlavní hrdina, šestnáctiletý Patrik. Tvůrci se soustředili na živé dialogy, současně investovali velké úsilí do propracovaného a precizního sound designu. Ten v inscenaci buduje hbité tempo, které je zároveň metaforou životního tempa mladých lidí. Zvukové znaky facebookového chatu zvukový designér Jakub Rataj nápaditě uchopil a vytvořil z nich fragmentární zvukové obrazy fungující jako předěl mezi místy děje či jako podkres pro konkrétní situace. Kvalitní herecké obsazení založené na civilním herectví zaručilo celému auditivnímu dílu výraz pravdivosti a přirozenosti. Celkové vyznění příběhu je nabouráno konečným moralistickým a didaktickým apelem – „internet je nebezpečný a špatný“.

¹⁵⁷ *Buen camino* [rozhlasová hra]. Režie: Vít Vencl. Praha: Český rozhlas, 2015.

d) problémy dospívání

Přechodná fáze mezi dítětem a dospělým, tzv. dospívání, je nejbouřlivější etapou, ve které dochází k fyzickým i psychickým změnám, jako jsou citové zmatky, pocity osamělosti, hledání sebe sama. Taková témata nacházejí svůj odraz i v auditivní tvorbě Českého rozhlasu, a to v šesti inscenacích. Následující skupina rozhlasových her zpracovává téma dospívání a s ním úzce spojené problémy, jako jsou neporozumění s rodiči, nechtěné těhotenství, spontánní cestování či fenomén youtuberingu. Nutno poukázat na časovou stopáž inscenací, čtyři hry dosahují padesáti minut, dvě hry přesahují čtyřicet minut a jedna hra má třicet minut. U těchto her se budeme věnovat především jazykové rovině a jejímu vztahu k předkládanému tématu.

Tuto skupinu her reprezentují díla, ve kterých vystupují současní hrdinové. Po důkladné úvaze jsme zařadili do skupiny i rozhlasovou hru *Pollyanna*, jejíž děj se sice odehrává v první polovině 20. století, ale předkládaný příběh odpovídá tematickému vymezení skupiny.

Rozhlasovou hru *Pollyanna*¹⁵⁸ na motivy úspěšné stejnojmenné novely autorky Eleonor Hodgmanové-Porterové pro rozhlas zdramatizovala Věra Eliášková, režii měl Petr Mančal a dramaturgii provedla Václava Ledvinková. Hlavní hrdinkou příběhu je malá devítiletá Pollyanna. Ta se po úmrtí svých rodičů stěhuje k přísné a emocionálně chladné tetě Polly, která chce vždy dostat stavovské povinnosti. Příběh statečné a za každých okolností šťastné dívky přináší dětskému posluchači následující poselství – člověk nikdy nesmí propadat cynismu a pesimismu.

Ve sledovaném období se s tvorbou Věry Eliáškové, autorky scénáře inscenace, setkáváme již počtvrté. V celé skupině inscenací se představila především jako dramatičtorka, ale také jako autorka hry. U scénářů této autorky sledujeme opakovaný problém, který se projevuje v zařazování nadbytečných dialogů, jež pro celkové vyznění příběhu nemají opodstatnění a vytvářejí dojem rozvleklosti příběhu.

¹⁵⁸ *Pollyanna* [rozhlasová hra]. Režie: Petr Mančal. Praha: Český rozhlas, 2014.

Pomocí jazyku je jasně poukázáno na sociální vrstvy, které v rozhlasové inscenaci vystupují. Příběh *Pollyanny* se odehrává v první polovině 20. století, vyšší společnost hovoří spisovným jazykem, zatímco u postav poddaných (služebná, zahradník) je užit jazyk nespisovný a hovorová řeč. Ztřeštěné a neukázněné chování, které se projevuje ve slovním projevu postav Nancy a Milly, jasně charakterizuje tuto vrstvu, jak dokládají tyto ukázky:

Nancy: „*Co děláš nalepej u vrat a kam to tak vejráš?*“¹⁵⁹

[...]

Milly: „*No, to jsi první, kdo by ji navštívil rád. No, pod' dál. Já jsem její dcera Milly. Tudy. Táhle je v tom zadním pokoji. Mami, mami! Někoho ti vedu!*“¹⁶⁰

Nepochopení ze strany rodičů, první zamilování a překonávání sebe sama, o tom je původní rozhlasová hra Věry Hudáčkové Barochové *Hanka, zachraň štěně*¹⁶¹ v režii Dimitrije Dudíka a dramaturgii Zuzany Vojtiškové. Hrdinka, třináctiletá Hanka, zažívá zklamání ze studijního neúspěchu. Neudělala přijímačky na šestileté gymnázium a u svých blízkých nenachází žádnou podporu – učitelka matematiky se jí vysmívá a pedantský otec požaduje stále lepší studijní výsledky. Hanku však trápí ještě jedna věc, touží se seznámit se sympatickým Patrikem. Toto silné přání ji přiměje pracovat v psím útulku i přesto, že se psů šíleně bojí. Oporu a porozumění naštěstí nachází u své kamarádky Renaty.

Poslech rozhlasové inscenace je nadbytečně narušován ohlášeními informujícími posluchače o místě, kde se děj právě odehrává – např. Hanka odběhne od večere, protože jí zvoní mobil – ohlášení: *telefonát*; poté, co Hanka hovor ukončí – ohlášení: *opět u večere*. Návaznost jedné události na druhou si posluchač automaticky spojí, vstup další osoby do dramatické situace posluchače vytrhuje z komfortního poslechu. V určitých dramatických situacích nabýváme dojmu, že dramaturgové v dialozích používají slova nahodile, bez souvislosti s předchozími dialogy. Jazyková nevyhraněnost a nesourodost u postav Hanky a její kamarádky Renaty působí v dialozích zmateně. V dialozích se prolíná přesná spisovnost a hned

¹⁵⁹ Timecode 00:26:43/00:26:46

¹⁶⁰ Timecode 00:18:19/00:19:19

¹⁶¹ *Hanka, zachraň štěně* [rozhlasová hra]. Režie: Dimitrij Dudík. Praha: Český rozhlas, 2015.

vzápětí nespisovnost (*pruděj, nevlákám se, ty si úplný pako, vycouvat z toho*), jak dokazují následující ukázky:

Hanka: „*Chápeš to, Renčo? Dušek mi může nadávat, jak chce, ale koho úča napomene? Mě! Prostě si na mne zasedla.*“

Renata: „*Prosím tě, ta je nepříjemná na každého.*“

Hanka: „*Dává mi to sežrat vod tý doby, co mi potvrzovala přihlášku na gympl. Mám pocit, že má radost, že mne nevzali.*“¹⁶²

[...]

Hanka: „*Pořád nemůžu uvěřit tomu, že jsem se nechala ukecat k takovýhle pitomosti.*“

Renata: „*Aspoň to zkus. Seznámíš se s Patrikem, pak můžeš říct, že máš moc učení a málo času a vycouvat z toho. [...] Hlavně mě neshod', kdyby zjistili, že jsem jim dohodila kámošku, která se bojí psů, budu za úplný pako.*“¹⁶³

[...]

Hanka: „*Potřebuji, abys mi pomohla. Jsem tady sama, Alice musela zpátky na kliniku a Sultán si poranil nohu, strčil si ji do drátěnky a nemůže ji vytáhnout ven.*“

Renata: „*Ale já už sedím v čekárně. Za chvíli jdu na řadu.*“

Hanka: „*Tak mi alespoň porad', co mám dělat. Nevím ani, jak ho uklidnit.*“

Renata: „*Nejdřív by ses měla uklidnit ty sama.*“

Hanka: „*Já vím. Tak jo. Jsem klidná. Jsem klidná. Uf. Je to jenom pes.*“¹⁶⁴

Dialogy, v nichž je užit spisovný jazyk, který představitelky hrdinek deklamují s důrazem na správné vyslovení koncovek slov, se pravidelně střídají s dialogy s jazykovou rozvolněností. Dialogy s nejednotným jazykovým vyjadřováním hrdinek způsobují nejednoznačnost, která vede k pocitům, že postavy nepocházejí z reálného prostředí.

Následující rozhlasová inscenace *Problém (Vyskočit z kůže)*¹⁶⁵, jejíž realizace upustila od tvůrčích stereotypů, vyvolala řadu negativních názorů. Avšak názory pozitivní, oslavující odvahu realizovat kontroverzní téma, dominovaly. Rozhlasová inscenace zpracovává příběh patnáctileté holky, která zoufale hledá řešení pro svůj problém nechtěného těhotenství. Porozumění nachází u svých přátel, přesto se uchyluje k sebevraždě. V tuto chvíli nutno připomenout, že Český rozhlas jako médium veřejné služby by mělo odrážet současný svět dospívajících ve všech jeho

¹⁶² Timecode 00:01:55/00:02:15

¹⁶³ Timecode 00:09:07/00:09:36

¹⁶⁴ Timecode 00:38:19/00:38:54

¹⁶⁵ *Problém (Vyskočit z kůže)* [rozhlasová inscenace]. Režie: Martina Schlegelová. Praha: Český rozhlas, 2015.

rozmanitostech a tím přispívat k vytváření tolerance a k pochopení této generace. Realizaci tohoto díla vnímáme jako podporu pro vytváření těchto vztahů.

Rozhlasová inscenace *Problém (Vyskočit z kůže)* je dílem současné slovenské autorky Zuzy Ferenczové, režii měla Martina Schlegelová a dramaturgii Zuzana Vojtíšková. Rozhlasovým tvůrcům se umně podařilo vystihnout verbální styl komunikace dospívajících dívek, který v kontextu příběhu vyzníval autenticky (využití anglicismů, nespisovného jazyka, funkčně užitě vulgarismy), jak dokládá tato ukázka:

Kika: „*To nás spojuje, peace! Iko, něco tady máš?*“

Ika: „*Co? Kde? Počkej, kde? Sundej mi to! Ty seš vážně čůza!*“¹⁶⁶

[...]

Kika: „*Ale pozor. V každém z těchto případů se může stát, že to posereš a prostě přežije. Polámaná, ochrnutá, spálená, škaredá na celý zbytek života.*“¹⁶⁷

Postava Hanky, ztvárněná Terezou Dočkalovou, v monolozích prozrazuje psychickou vyspělost a ve vypjatých situacích bezmocnost. Kamarádky Ika a Kika ve vztahu k ní poté působí jako stereotypní představitelky křiklavých pubertáček. Sledovat citové zmatky, pocity osamění a úvahy hlavní hrdinky o smrti vyvolává mrazivé pocity. Takto zprostředkovaný vhled do myšlení dnešních dospívajících považujeme za velmi důležitý.

Je známo, že mladí lidé, povětšinou studenti, velmi rádi cestují, objevují nová místa a poznávají se s lidmi. Od roku 2004 se postupně objevuje trend označovaný jako „couchsurfing“. V současné době se jedná o bezplatnou internetovou službu a sociální síť, jejíž uživatelé si domlouvají ubytování ve všech destinacích světa skrze webové stránky tohoto projektu.¹⁶⁸ Tento fenomén zpracovává rozhlasová inscenace debutující dramaticky Žanety Caletkové *Opatření*¹⁶⁹, v režijní úpravě Radima Nejedlého a dramaturgii Hany Hložkové. Hrdiny příběhu jsou Marek, počítačový ajt'ák, a Sabina, holka milující svobodu cestování. Postavy pojí nejen přátelství, ale také bezpečnostní domluva – Sabina posílá Markovi každý den

¹⁶⁶ Timecode 00:17:26/00:17:39

¹⁶⁷ Timecode 00:19:00/00:19:16

¹⁶⁸ *Couchsurfing* [online]. Wikipedia, 13. 3. 2018 [cit. 27. 9. 2018]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/CouchSurfing>.

¹⁶⁹ *Opatření* [rozhlasová hra]. Režie: Radim Nejedlý. Brno: Český rozhlas, 2017.

adresu místa, kde se právě nachází. Jenže najednou Sabina o sobě nedá vědět. Marek se v obavách o Sabinino bezpečí vydává svou kamarádku hledat.

Dobře vystavěné dialogy, autentický jazyk a jejich následné uchopení herci hlavních postav Marka (David Macháček) a Sabiny (Annette Nesvadbová) jsou velkou předností hry. Autorce předlohy, dvaadvacetileté absolventce JAMU Žanetě Caletkové, se podařilo postihnout komunikační prostředky a jazyk mladých lidí v jemných nuancích, bez zbytečných patetických výrazů, jak tomu mnohdy v rozhlasových inscenacích za účelem přiblížení se dané generaci bývá. Na verbální styl dospívajících postav hry poukazuje tato ukázka:

Marek: „*Co je ti po tom? Kruci! To ti jako přijde normální? Číst cizí zprávy?*“
Markův bratr, Kryštof: „*Tak sorry, no. A kdo to vůbec je?*“
Kryštof: „*Kočko? Tvůj pániček si našel novou kočičku.*“
Marek: „*Nech toho! Je to kámoška. Bývalá spolužačka.*“¹⁷⁰
[...]
Marek: „*Sabino? Já jsem ale idiot. Mělo mně to být jasné. Proč mi to nedošlo.*“
Sabina: „*Ráda tě vidím. Ten bágel si hod' dovnitř. Půjdeme se projít.*“
Marek: „*To mě chtěla vyzkoušet, jestli jí pojedu hledat, nebo co? A já pitomec jí na to neletěl.*“¹⁷¹

S přispěním působivých zvukových prostředků zvukového mistra Lukáše Dolejšího, ve kterých se odráží napětí a Markovy vzrůstající obavy o Sabinino bezpečí, se poslech nestává jednotvárný, ale s každou dramatickou situací, přinášející nové zvukové kreace, je podněcována posluchačova imaginace. Na závěr nutno ocenit dramaturgický výběr a realizaci tématu tak blízkého současné dospívající generaci.

Téma blízké současné generaci zpracovává i následující původní rozhlasová hra od německých autorů Simona Kamphanse a Matthiase Langa *Napumpuj mi mozek!*¹⁷², která sleduje životní etapu ctižádostivého mladého muže toužícího po hvězdné slávě youtubera. Hra vznikla pod režijním vedením Víta Vencla a v dramaturgii Hany Hložkové.

Hlavní hrdina, třiaadvacetiletý Niko, se zajímá o činnosti mozku a v touze získat co největší popularitu na internetovém kanálu YouTube v přímém přenosu

¹⁷⁰ Timecode 00:01:46/00:02:10

¹⁷¹ Timecode 00:28:54/00:29:11

¹⁷² *Napumpuj mi mozek!* [rozhlasová hra]. Režie: Vít Vencl. Praha: Český rozhlas, 2017.

prezentuje experimenty prováděné na sobě. Jeho popularita stoupá, to ale Nikovi nestačí a vstupuje do vědeckého výzkumu, pro který se stává pokusným objektem. Do hlavy mu je implantován kardiostimulátor, díky němuž se mozek stane výkonnějším, paměť se zvětší a jeho život bude k perfektnosti řízen inteligentními hodinkami. Svoboda lidské vůle, moderní technologie shromažďující naše veškerá data, nadšení ze stále se vyvíjejících technologií, to vše jsou dílčí témata této rozhlasové hry. V příběhu se také zrcadlí rozpad milostného vztahu Nika a Maji, který způsobuje Nikova zahleděnost do sebe. Tvůrci se znalostí virtuálního prostředí, ale i s určitou mírou nadsázky vytvořili postavu energického a nadšeného youtubera Nika, kterého ztvárnil herec Filip Kaňkovský. Postavu Nika herec sémantizuje pomocí rychlých a prudkých nádechů a jeho herectví se stává dynamizujícím principem, který určuje tempo inscenace. Ztřeštěnost hlavního hrdiny tvůrci formovali pomocí slovního vyjadřování, které je založeno na krátkých větách, nebo naopak na dlouhých větách, které zcela postrádají interpunkční znaménka. Hovorová řeč, vulgarismy a slangová slova přejímaná z anglického jazyka společně formují postavu autentického youtubera, jak dokládá tato ukázka:

Niko: „*Ano, ano, ano. Drazí přátelé! Dneska hekneme něco naprosto jedinečného. Tada! Můj mozek! Jo, máte taky všichni ten svůj u sebe? No, to je fuk. Tak. Sem tu. Zase váš Tech-ni-ko. A na své misi za vychytávkama a udělátkama, který můžu testovat, rozebrat, sešrotovat. Jo a by the way, moje nový smart wočky zatím pořád fungujou.*“¹⁷³

Zvuková výprava Ondřeje Gáška, založená nejen na atraktivních hudebních předělech, podkresech, ale především na bohatých a nápaditých zvucích, umně zrcadlí virtuální svět youtuberingu. Dramatické situace jsou postavené pouze na dialogu dvou osob, povětšinou Nika a Maji, a jsou bez dalšího zvukového podkresu, což signalizuje naléhavost dané situace. Díky tomuto postupu tak posluchač není pouze zmítán ve víru zvukových experimentů (dokreslujících Nikovy experimenty), ale je mu dán prostor pro zamyšlení se nad vážností tématu – znamená vývoj technologie pokrok, cestu k lidské spokojenosti? Na závěr nutno

¹⁷³ Timecode 00:00:17/00:00:32

ocenit dramaturgický výběr tématu, který se aktuálně dotýká současné generace mládeže.

Rodinné problémy, problémy dospívání a s ním spojené téma první lásky reflektuje rozhlasová inscenace *Zlatý časy*¹⁷⁴, která vznikla na motivy stejnojmenné knihy Petra Hudského v režii Apoleny Novotné a v dramaturgii Zuzany Vojtíškové. Hlavními hrdinkami příběhu jsou dvě nejlepší kamarádky, Hanka a Linda. Každou z nich sužují rodinné problémy (Hanku otec alkoholik, Lindu rozvedený otec užívající si s mladičkou přítelkyní), ale i přesto obě vnímají tuto svou životní etapu jako „zlatý časy“.

Podobná barva hlasu hereček, které ztvárnily hlavní postavy (Kateřina Kozinová, Barbora Bočková), ztěžuje posluchači orientaci. V mnohých dramatických situacích není zcela zřejmé, jaká postava danou repliku pronáší. V dialozích postavených na mírně stylizovaném verbálním stylu dospívajících dívek se objevuje snaha násilně včlenit některá slova, která pak působí strojeně. Pro názorný příklad popisované strojenosti využijeme úryvek hiphopového zpěvu Hanky a Lindy, který v celkovém kontextu příběhu hry působí nepřirozeně:

Hiphopový zpěv Hanky a Lindy: „A-há. Jo, tohle jsou naše zlatý časy, Hanka a Lindy. Nás, támhle těch kluků na skejtech. Támhle ty partičky, co válí se v trávě. Támhle těch! Prostě všech mladejch. Támhle ta bába, ta už má smůlu, ta měla zlatý časy někdy po válce. Jo, po válce. Tomu chlapovi skončily před dvaceti lety, jo, před lety. To je divný, co? To je divný, co? To je divný, co. To je divný, co. A-há. Na tohle my budem jednou vzpomínat. Jak to bylo super.“¹⁷⁵

Tato hudební intermezza formovaná v hiphopovém stylu fungují v rozhlasové inscenaci jako předěly mezi jednotlivými dramatickými situacemi. Vnímání hiphopu jako projevu rebelství je pravděpodobným důvodem výběru tohoto hudebního stylu pro inscenaci, protože k rebelství se uchylují i hrdinky příběhu.

Problémy dospívání sužující třináctiletého Matěje zpracovává původní rozhlasová inscenace Jaroslava Hejnice *Třináct*¹⁷⁶. Hra vznikla pod režijním vedením Martiny

¹⁷⁴ *Zlatý časy* [rozhlasová hra]. Režie: Apolena Novotná. Praha: Český rozhlas, 2017.

¹⁷⁵ Timecode 00:01:02/00:01:50

¹⁷⁶ *Třináct* [rozhlasová hra]. Režie: Martina Schlegelová. Praha: Český rozhlas, 2017.

Schlegelové a v dramaturgické úpravě Lenky Veverkové. Do příběhu hry je posluchač uveden monologem hlavního hrdiny, třináctiletého Matěje:

Jirka: „*Třinácka prej není šťastný číslo. Souhlasím. Jméno: Jiří Adam. Věk: 13 let. Znamení: panna. Prokletí: beďary na čele, nedomrlej knírek pod nosem. Je mi trapný si ho oholit, je mi trapný nechat ho rašit. Celkovej pocit ze sebe samýho: trapnost.[...] Tak. Je to. Načínám třináctý rok svýho upocenýho života. Můj otec prohlásil, že by si to se mnou z fleku vyměnil. Nechápu proč.*“¹⁷⁷

Jirkovo vyjadřování je postaveno na hovorové řeči, ve které se v jemných nuancích objevuje slang dospívajících kluků, ale vždy tak, aby celkové vyznění působilo přirozeně, jak dokládá tato ukázka:

Pavel (kamarád Jirky): „*Čest, Georgi.*“
Vnitřní monolog Jirky: „*To je Pavel. Můj nejlepší kamarád. Popravdě, můj jedinej kamarád. Poznávací znamení: všechny přejmenovává anglickyjmá jménama. Sám si říká Pól. Poslouchá Beatles a snaží se tak i vypadat. Vyžívá se v pozdravech minulého století, třeba čest nebo zdar.*“
Pavel: „*Tak co narozky? Ty vole tablet! Hustý! Se vaši rozšoupli, co?!*“¹⁷⁸

Komický a vtipný obraz dvou dospívajících kluků, kteří se chystají na svou první diskotéku, je zprostředkován vyprávěním hlavního hrdiny Matěje, ztvárněným Matějem Převrátilem. Kvalitní herecké obsazení s oporou ve výsostně rozhlasovém textu přináší rozhlasové dílo velmi zdařilé.¹⁷⁹ Obsazení dětského herce do dětské postavy se opět prokázalo jako správné rozhodnutí tvůrců. Matěj Převrátíl dokázal profesionálním hereckým přístupem v průběhu inscenace profilovat postavu dospívajícího chlapce v rozličných dramatických situacích, ve kterých působil autenticky a bez známek patosu. Matějovy v duchu vyprávěné trefné poznámky komentující všechny události a lidi kolem sebe, nadhled a smysl pro humor ve vzájemné propojenosti vytváří úsměvný (nikoliv vysměšný) vhled do myšlenkových pochodů dospívajícího kluka.

Rozhlasové inscenace *Valentýnův první den na Zemi* a *Krásný mladý obludy* jsou předmětem výzkumné části diplomové práce, která si klade za cíl prozkoumat

¹⁷⁷ Timecode 00:00:25/00:01:14

¹⁷⁸ Timecode 00:00:25/00:01:40

¹⁷⁹ Rozhlasová inscenace *Třináct* získala ocenění v soutěži Prix Bohemia Radio Autor 2016 v kategorii původní rozhlasová hra pro děti. (VEVERKOVÁ, Lenka. *Jaroslav Hejnic: Třináct* [online]. Český rozhlas Dvojka, 20. 10. 2018 [cit. 9. 11. 2018]. Dostupné z: <https://dvojka.rozhlas.cz/jaroslav-hejnic-trinact-7463759>.)

percepci rozhlasových her v dětských a teens skupinách. Z tohoto důvodu se v analýzách těchto her podrobněji zaměříme na herectví, zvukové prostředky a na celkové vyznění tématu.

*Valentýnův první den na Zemi*¹⁸⁰ předkládá tabuizované téma smrti, které v rozhlasové tvorbě nacházíme jen zřídka. Příběh o Valentýnovi napsaný začínající autorkou Klárou Vlasákovou citlivě zpracovává téma smrti.¹⁸¹ Rok po napsání se hra dočkala inscenace pod vedením zkušeného režiséra Petra Mančala a v dramaturgii Lenky Veverkové. Příběhem posluchače provádí mladý, nezkušený Valentýn, který chtě nechtě musí převzít řemeslo po svých rodičích. Jako anděl smrti se starají o to, aby lidé na Zemi odešli ve správný čas. Doposud byl Valentýn přesvědčen, že umírají jen staří a nemocní lidé. Jakmile se setkává se stejně starou a nemocnou Eliškou, kterou musí převést na druhý břeh, uvědomuje si význam svého poslání. Příběh se odehrává v magickém, pro člověka těžko uchopitelném časoprostoru, ve kterém se dětský posluchač setkává s umíráním a smrtí, která je představována jako přirozená součást našich životů.

Postavu mladého dospívajícího Valentýna ztvárnil herec Prokop Košař. Odmítání rad ze strany rodičů, sobecké chování a posuzování situace jen ze svého hlediska, takové je jednání mladého Valentýna. Herec postavu tvaruje hlubokými nádechy, náhlými změnami síly hlasu, ale také tóny hlasu, v nichž jsou patrné manýry pubertáka. Přirozenost postavy podporuje i slovní vyjadřování typické pro komunikaci současné mládeže, jak dokládá tato ukázka dialogu mezi Valentýnem a jeho otcem:

Táta: „*Nazdár, Valentýne!*“
Valentýn: „*Čau, tati.*“
Táta: „*Co to děláš?*“
Valentýn: „*Ale nic.*“
Táta: „*Nic. Ehm. Už jsi dneska cvičil?*“
Valentýn: „*Jo.*“
Táta: „*Neslyším tě?*“

¹⁸⁰ *Valentýnův první den na Zemi* [rozhlasová hra]. Režie: Petr Mančal. Praha: Český rozhlas, 2017.

¹⁸¹ Text debutující autorky získal v roce 2016 čestné uznání v soutěži Prix Bohemia Autor a už samotné ocenění předznamenává, že se jedná o dílo, kterému je nutné věnovat pozornost. (WELNEROVÁ, Nicola. *Valentýnův první den na Zemi* [online]. Prix Bohemia Radio, 22. 2. 2018 [cit. 26. 10. 2018]. Dostupné z: <https://prixbohemia.rozhlas.cz/valentynuv-prvni-den-na-zemi-6894554>.)

Valentýn: „Říkám, že jo!“

Táta: „To je dobře. Nerad bych, aby sis udělal ostudu.“

Valentýn: „Neboj.“

Táta: „Já toho měl dneska na práci hrozně, ale opravdu hrozně moc.“

Valentýn: „Neptal jsem se.“

Táta: „Cože?“

Valentýn: „Pořád říkáš, že toho máš hodně. Možná bys měl změnit práci. Pak bys mohl mluvit i o jinejch věcech.“

Táta: „No, my si ale nemůžeme vybírat, Valentýne. Vždyť to víš. Existence druhých ... zavazuje.“

Valentýn: „Já vím. Jo, existence druhých zavazuje. Říkáš to furt.“¹⁸²

Prokop Košař zvládnutou prací s hlasem moduluje Valentýna v rozličných emocionálních rovinách (pubertální kluk odmítající rady rodičů, empatický a ohleduplný mladík, v závěru starostlivý muž). V průběhu inscenace tak dokázal Prokop Košař vytvořit celistvý dojem o postavě.

U postavy Elišky, která dosahuje podobného věku jako Valentýn, je patná větší míra dospělosti, jak můžeme vyčíst z této ukázky:

Valentýn: „Co to ten vlk dělá?“

Eliška: „Loví.“

Valentýn: „Proč to dělá?“

Eliška: „Asi má hlad, ne. Tys nikdy nekoukal na dokumenty o zvířatech? Naši na to koukaj furt. Právě sledujeme vlka obecného, který úspěšně zakončil svůj lov na srnu. Ta si vlka všimla příliš pozdě, a tak neměla žádnou možnost utéct. Né všechny zápasy mají dobré konce. I taková umí být příroda.“

Valentýn: „Ten vlk se mi nelíbí! Je hnusnej! Celý je to hnusný! Chci jinam!“

Eliška: „Dobře, dobře, vždyť už jdem.“¹⁸³

Schopnost na věci pohlížet racionálně a s rozvahou či uvědomění si podstaty života vytvářejí z Elišky vospělou dívku. Postavu Elišky herečka Viktorie Hrachovcová ztvárnila civilním herectvím, které se projevovalo vyrovnanou intonací bez známek nejistoty. Tento výraz pravdivosti vytvářel v posluchači dojem skutečné postavy a Eliščin pohled na umírání, který interpretuje smrt jako přirozenou součást lidského života, nabízí posluchači poselství – není důvod se smrti bát.

Posluchač je do rozhlasové inscenace vnesen úvodní znělkou tvořenou souhrou harfy a houslí, která je komponována v hudebním minimalismu. Tóny harfy udávají

¹⁸² Timecode 00:02:14/00:03:05

¹⁸³ Timecode 00:16:07/00:16:47

tempo, ve kterém se zrcadlí motiv tlukotu lidského srdce. Takto promyšlená hudební kompozice formuje klidnou a meditativní hudbu a hudební minimalismus rozhlasové inscenaci propůjčuje harmonickou rozlehlost a pozitivní náladu. Výrazná změna hudební složky nastává v dramatické situaci, v níž Valentýn odvádí umírající Elišku do světa mrtvých. Naléhavost situace se odráží ve stupňující se rytmické složce, zvyšující se dynamice, která je doplněna o těžké tóny perkuse, jež naléhavost jen podtrhují. Cesta smrti je zakončena ve chvíli, kdy se postavy ocitají v rozlehlé krajině, kterou naplňuje radostný a uklidňující zpěv ptáků. Harmonické vyznění „odchodu“ znázorňuje smrt jako přirozenou součást lidského života, které není důvod se bát.

Uplatněné ruchy nemají v inscenaci pouze ilustrativní funkci (doprovázejí činnosti jednajících postav), jejich význam je spíše symbolický. Tyto těžko popsatelné zvuky vytvářejí snové, žijícím člověkem neuchopitelné situace – meziprostor mezi světem živých a mrtvých. Zvukový mistr Ondřej Gášek tento prostor tvaruje ruchy, které se ozývají v ozvěně a evokují zrychlený průlet lidským životem – modifikované ruchy projíždějících aut, vzdechy mrtvých.

Vstřícné zpracování citlivého tématu v propojení s profesionálními hereckými výkony a promyšleným sound designem přináší hluboký posluchačský prožitek. Vzhledem k výjimečnosti a preciznosti uplatňující se v jednotlivých složkách lze bezpochyby zařadit inscenaci k progresivním trendům auditivní tvorby. *Valentýnův první den na Zemi* vnímáme jako umělecký počín v rozhlasové tvorbě.

Rozhlasová hra *Krásný mladý obludy*¹⁸⁴ vznikla z původně pětidílného seriálu belgického autora Florenta Baranta. Pod režijním vedením Izabely Schenkové a dramaturgickým dohledem Lenky Veverkové vznikla hra, která je poctou „neviditelným“, dává slovo „těm, které neslyšíme“ a prostor „těm, které nevidíme“.¹⁸⁵

¹⁸⁴ *Krásný mladý obludy* [rozhlasová hra]. Režie: Izabela Schenková. Praha: Český rozhlas, 2018.

¹⁸⁵ Pětidílný seriál získal mnohá festivalová ocenění, jako např. 1. místo na Grand Prix Nova 2017 v Bukurešti a 1. místo na UK International Radio Drama Festival 2017. (VEVERKOVÁ, Lenka. *Krásný*

Z velké části je inscenace koncipována jako vnitřní monolog hlavního hrdiny, fyzicky postiženého, ale mentálně zdravého Williama, který svůj handicap bere s humorem a nadhledem. I přesto, že Willymu fyzické postižení neumožňuje mluvit, je toho dost, co chce Willy světu a nám posluchačům říci. Vypráví o svém narození, o svém otci, o plačtivé matce, o mladším terorizujícím bratrovi, ale také o svých postižených spolužácích. Postavu Willyho ztvárnil Viktor Kuznik, student druhého ročníku činoherního divadla, a i přesto, že se před rozhlasovým mikrofonem ocitl poprvé, dokázal díky profesionálnímu přístupu využít velkého prostoru pro práci s hlasem, který mu hra nabídla.¹⁸⁶ Zdá se, že angažmá mladých adeptů herectví je šťastnou volbou pro hry, jež jakkoli souvisí s mládeží. Život handicapovaného jedince Viktor Kuznik zprostředkovává přirozeným herectvím bez zbytečného patosu, naopak jej představuje s velkým nadhledem. Po celý průběh si rozhlasová inscenace udržuje rychlé tempo, kterému jsou přizpůsobeny i monology skládající se z krátkých větných celků dělených pauzami, které vyplňuje ticho či hluboký nádech herce. Tímto postupem je posluchači vytvořen dostatečný prostor pro zaznamenání předkládaných informací. V rámci percepcie auditivní dramatické postavy posluchač nabývá dojmu skutečné postavy, která mu tady a teď zprostředkovává svůj životní příběh.

Vyprávění v rozhlasové inscenaci probíhá ve čtyřech rovinách. První rovinu tvoří monology hlavního hrdiny, druhou hudební sbor, který deklamuje stereotypní názory společnosti na postižené jedince, jak dokládá tato ukázka:

Sbor: „*Jsou to posti, jsou to posti, jsou to postižení! To mě zab! Jsou to posti, jsou to posti, jsou to postižení! Jestli budu postiženej, to mě zab! Radši zemřít, než bejt gumovej! Jestli budu postiženej, to mě zab! To mě zab! Radši zemřít, než bejt gumovej! To mě zab! To mě zab! To mě zab!*“¹⁸⁷

[...]

Sbor: *Chudáček. Hanba. Je to obluda. To je strašné! Chudáček. Hanba. Je to obluda. To je strašné!*“¹⁸⁸

mladý obludy jako pocta neviditelným [online]. Panáček v říši mluveného slova, 17. 4. 2018 [cit. 23. 9. 2018]. Dostupné z: <http://mluveny.panacek.com/rozhlasove-hry/183040-krasny-mlady-obludy-2018.html>.)

¹⁸⁶ VEVRKOVÁ, Lenka. *Krásný mladý obludy jako pocta neviditelným* [online]. Panáček v říši mluveného slova, 17. 4. 2018 [cit. 23. 9. 2018]. Dostupné z: <http://mluveny.panacek.com/rozhlasove-hry/183040-krasny-mlady-obludy-2018.html>.

¹⁸⁷ Timecode 00:03:40/00:05:08

¹⁸⁸ Timecode 00:10:12/00:10:24

V rovině třetí se odehrávají dramatické situace, v nichž postavu němého Willyho zastupují ruchy vytvořené sofistikovaným využitím hudebních nástrojů. Poslední je zvuková rovina, mnohvrstevnatá kompozice ruchů a zvuků, která je formována pomocí hudebních nástrojů (saxofon, akordeon, bicí a trubka). Střídání dominance nástrojů v jednotlivých skladbách produkuje nové zvukové variance, které v inscenaci potlačují stereotypní užívání zvukových prostředků. Důležitou roli v inscenaci sehrává také práce s rytmem slova, hudby i jednotlivých ruchů. Například v dramatické situaci, v níž probíhá porod, rytmická mluva pracuje s jednotlivými slabikami slova *dýchej*. V reakci na vážnost situace herec ve stupňujícím se tempu slovo opakuje a v podkresu se pozvolna přidávají hluboké nádechy a výdechy rodící ženy. Zpracování dramatické situace s využitím stále se opakujícího slova a nádechů nápaditě vystihlo naléhavost dané chvíle. Tato precizní práce s rytmem je dynamizujícím prvkem inscenace.

Autentičnost rozhlasové inscenaci poskytují vedle přirozeného herectví Viktora Kuzníka také jazykové prostředky – nespisovná, hovorová čeština a vulgarismy. V rozhlasové inscenaci se objevuje i téma smrti, které není pojato citlivě, naopak se o ní hovoří jako o jediném způsobu řešení situace, jak dokládají tyto ukázky:

Táta: „*Do prdele práce, on neumírá! Neumírá sakra! [...] Je to jen kus gummy. Jen guma. Guma je to.*“¹⁸⁹

Lékař: „*Musím vám říct, ten kluk je v pěkný rejži. Bude muset chvilku zůstat v nemocnici. [...]. Tak teď jsou dvě možnosti. Buď ho necháme takhle a zemře tady nejpozději do šesti měsíců, nebo odpojíme všechny přístroje, vezmete si ho k sobě a zemře do dvou týdnů.*“¹⁹⁰

Táta: „*Umře tady, umře tady, umře taky! Sakra, co budeme dělat?*“¹⁹¹

[...]

Sbor: „*Jsou to posti-, jsou to posti, jsou to postižení! To mě zab! Jsou to posti, jsou to posti, jsou to postižení! Jestli budu postiženej, to mě zab! Radši zemřít, než bejt gumovej! Jestli budu postiženej, to mě zab! To mě zab! Radši zemřít, než bejt gumovej! To mě zab! To mě zab! To mě zab!*“¹⁹²

Rozhlasoví tvůrci tímto počinem prezentují způsob, jak lze vážné téma handicapu a fyzického postižení dětskému posluchači představit odlehčenou formou, která

¹⁸⁹ Timecode 00:08:00/00:08:48

¹⁹⁰ Timecode 00:07:00/00:07:33

¹⁹¹ Timecode 00:01:37/00:01:41

¹⁹² Timecode 00:03:40/00:05:08

podněcuje touhu se s takovými lidmi seznámit a poznat jejich vnitřní já. Tyto dvě poslední rozhlasové inscenace využijeme jako výzkumný vzorek pro nadcházející výzkumnou část této diplomové práce.

2.5 Tendence v rozhlasové tvorbě pro mládež

Po tematické analýze rozhlasových inscenací zkoumaného období se nyní pokusíme sumarizovat dosavadní poznatky a shrnout vysledované tendence. Postupně se budeme věnovat vztahu literatury a rozhlasu, jazykovým prostředkům, obsazování dospělých profesionálních herců do dětských rolí, zvukovým prostředkům, ale také významu participace vulgarismů v rozhlasových inscenacích.

O úzkém vztahu literatury a rozhlasu bylo pojednáno v úvodu této kapitoly. Analýzy jednotlivých děl, při kterých byla pozornost věnována také jejich výchozím látkám, tento vztah jen potvrzují. Dvacet tři rozhlasových her vzniklo dramatisací či volnou adaptací literárních děl, zatímco druhá polovina děl vycházela z původní předlohy. Tato skutečnost poukazuje na nedostatek autorů píšících přímo pro rozhlasové médium a pro dětské posluchače zvláště. Psaní pro rozhlas vyžaduje zcela odlišný způsob, než jak je tomu například u autorské tvorby pro divadlo. Dokladem může být poukázání na odlišnost nástrojů, která tato dvě umění při své realizaci používají. Východiskem pro tuto situaci může být oslovení studentů scenáristických škol. Jako příklad uveďme úspěšnou rozhlasovou inscenaci *Opatření*, kterou pro rozhlas napsala dvaadvacetiletá debutující absolventka JAMU Žaneta Caletková, které se vzhledem k blízkosti k současné generaci dětí a mládeže podařilo ve hře postihnout jazyk mladých lidí, a to bez zbytečných patetických výrazů.

U mnoha rozhlasových inscenací jsme se setkali s tendencí stereotypního obsazování dospělých hereckých osobností do dětských rolí, a to i přesto, že herci již překročili hranici plnoletosti. Tímto přístupem tvůrci nejen mění celkové vyznění inscenace, ale také dětskému posluchači znesnadňují se s hrdinou ztotožnit. Členové Dismanova rozhlasového dětského souboru (Vojtěch Podrazil, Prokop Košar, Matěj Převrátíl, Julie Baboráková, Anna Zapletalová, Denisa Čepická), kteří ve sledovaném období brilantně ztvárnili dětské postavy inscenací, dokazují,

že usnadňovat si práci dospělými herci není správnou cestou pro rozhlasovou tvorbu určenou současné generaci dětí a mládeže.

Společným problémem inscenací je práce se zvukovými prostředky. Jedním z příkladů může být poukázání na nedostatečné využití hudební složky, pro jejíž komponování tvůrci využívají zejména syntetizované zvuky. Takové zvuky generované počítačovou technikou postrádají barevnost tónů, jedinečnost a invenci hráčovy interpretace. Zvuková složka tak není schopná zaujmout dětského posluchače, který je obklopen moderní a sofistikovanou hudbou. Současná hudební tvorba založená na univerzálních harmonických, melodických a rytmických postupech je schopna zaujmout majoritu dospívajících jedinců. Bohužel zjišťujeme, že soudobá rozhlasová tvorba neumí tomuto hudebnímu trendu konkurovat. Řešením této situace by mohlo být například oslovení současných mladých skladatelů, muzikantů či autorů pop music i alternativních stylů hudby, kteří ve své hudební tvorbě pracují s aktuálními trendy a požadavky současných posluchačů.

Řada rozhlasových inscenací sledovaného období pracuje s ilustrativní funkcí zvuku. V dramatických situacích, kdy postava prohlásí, že přijíždí automobil, slyšíme brzdy auta, situace odehrávající se na moři doplňuje zvuk šumění moře. Mnohé zvuky však nepocházejí z reálného světa, ale jsou generované počítačovou technikou a jasně odkazují na svou umělost. Takové rozhlasové inscenace postrádají zvukovou hloubku prostoru a nepodněcují dětskou fantazii.

V námi sledovaném období jsme se setkali i s rozhlasovými inscenacemi, jejichž zvukoví mistři reagují na soudobé trendy a do své tvory zapojují moderní invenčnost. Jako příklad uvedme hudební tvorbu skladatele Borise Carloffa, kterou představil v rozhlasové inscenaci *Valentýnův první den na Zemi*. S vědomím citlivého tématu vytvořil minimalistický hudební doprovod, který se vyhýbá kýchovitému klišé. Citlivé téma smrti se tak v hudebním podkresu zrcadlí jako smysluplná a přirozená fáze lidského života. Se zvukovým experimentováním jsme se setkali u inscenací *Buen camino*, *Krásný mladý obludy* a *Napumpuj mi mozek!*. Zvukové prostředky jmenovaných her nenabývají pouze ilustrativní funkce, ale jsou soběstačným prvkem, který vytváří atmosféru díla, odráží pocity postav, nebo jsou dynamizujícím prvkem inscenace. Sofistikovanou práci se zvukovými prostředky představil například zvukový mistr Ondřej Gášek v rozhlasové inscenaci *Napumpuj*

mi mozek!. Pro postižení světa mladého youtubera využívá elektronických zvuků. Ty podrobuje počítačové úpravě a následně z nich vytváří mozaiku spleťtých zvuků, ve kterých se odráží rychlé životní tempo těchto jedinců.

V průběhu analýzy byla pozornost věnována časové stopáži jednotlivých rozhlasových her. Ve sledovaném období rozhlasové produkce dvanáct her dosahuje hodinové stopáže, šestnáct her má padesát minut, jedenáct rozhlasových her převyšuje čtyřicet minut a zbývajících šest her třicet minut.

Od roku 2015 sledujeme v produkci Českého rozhlasu dramaturgický posun, který lze sledovat ve výběru předloh pro rozhlasovou realizaci. Tituly uvedené od tohoto roku v produkci Českého rozhlasu signalizují dramaturgické ambice, které se snaží akceptovat současné fenomény a problémy dospívajících jedinců. Problémy dospívání a s ním spojené nechtěné těhotenství prezentuje inscenace *Problém (Vyskočit z kůže)*, závislost na sociálních sítích a moderní technologii představuje inscenace *Buen camino*, tabuizované téma smrti přináší ve vstřícném a citlivém zpracování inscenace *Valentýnův první den na Zemi*, trend „couchsurfing“ zastupuje *Opatření*, fenomén youtuberingu a moderní technologie zpracovává inscenace *Napumpuj mi mozek!*, o duševní nemoci mladého jedince pojednává *Služebník*, život handicapovaného kluka originálně zpracovává hra *Krásný mladý obludy*, nesnáze dospívání humorným pohledem posluchačům zprostředkovává inscenace *Třináct*.

Za těmito přelomovými rozhlasovými inscenacemi stojí trojice dramaturgyň, které se zasloužily o výběr témat vztahujících se k aktuálním fenoménům a problémům mládeže. Lenka Veverková, studentka magisterského oboru teorie a kritiky na DAMU¹⁹³, je dramaturgyní rozhlasových her *Valentýnův první den na Zemi*, *Hvězdoplavec*, *Tahle země není pro mladý*, *Služebník*, *Krásný mladý obludy* a *Třináct*. Dramaturgický průlom zaznamenáváme také u rozhlasových her slovesné dramaturgyně Zuzany Vojtíškové. Dramaturgii provedla u her *Problém (Vyskočit*

¹⁹³ VEVERKOVÁ, Lenka. *Lenka Veverková, slovesná dramaturgyně* [online]. Český rozhlas [cit. 29. 10. 2018]. Dostupné z: https://www.rozhlas.cz/lide/cv_drama_osoba/4577.

z kůže), *Uzly a pomeranče*, *Skvostná země*, *Buen camino*, *Zlatý čas* a *Jezerní prales*. Trojici dramaturgyň doplňuje Hana Hložková, která působí v redakci Českého rozhlasu Brno. Pod jejím vedením vznikly rozhlasové hry reflektující soudobé trendy dospívajících jedinců *Opatření* a *Napumpuj mi mozek!*.

U rozhlasových her, u nichž se na pozici dramaturga přestavily Lenka Veverková, Zuzana Vojtíšková a Hana Hložková, sledujeme výrazný dramaturgický posun, který se projevuje v prolomení paternalistických tendencí. Tvůrci nacházejí odvahu nejen zpracovat témata kontroverzní, ale pro přiblížení se současné generaci a pro žádoucí vyznění příběhu užívají vulgarismy. Mládež v současné společnosti čelí vulgárnímu vyjadřování ze všech stran – v debatách se svými vrstevníky i dospělými, na sociálních sítích, a tak si musejí vytvořit svůj postoj. Obavy mnohých rozhlasových tvůrců či starší generace posluchačů, že mládež se při poslechu takové rozhlasové hry něčemu špatnému přiučí, jsou zcela zbytečné. Regulační zákony v oblasti českých médií uvádějí povinnost nezařazovat „v době od 06.00 hodin do 22.00 hodin pořady a upoutávky, které by mohly ohrozit fyzický, psychický nebo mravní vývoj dětí a mladistvých“¹⁹⁴, nicméně odsouvat problematické texty do pozdních večerních hodin může znamenat, že jejich poslání bude zcela ztraceno.

*Kodex Českého rozhlasu*¹⁹⁵ v článku 3 věnuje zvláštní pozornost dětskému posluchači, dočítáme se zde, že „za důležitý závazek v této oblasti považuje vytváření podmínek pro rozvinutí původní tvorby adresované dětem a mládeži. Tento závazek je umocněn vědomím, že Český rozhlas je v tuzemsku hlavním a prakticky jediným stálým producentem rozhlasové tvorby pro děti a mládež“.¹⁹⁶ Ve sledovaném období jsme zjistili, že pouhá polovina rozhlasových her vychází z původní předlohy, zatímco druhá polovina tvorby vznikla dramaturgií či rozhlasovou úpravou knihy či divadelní hry. Následně je uvedeno: „Při tvorbě programu pro děti a mládež uvádí Český rozhlas ukázky možností integrovaného

¹⁹⁴ Zákon 231/2001 Sb., o provozování rozhlasového a televizního vysílání.

¹⁹⁵ RADA ČESKÉHO ROZHLASU. 2018. *Kodex Českého rozhlasu* [online]. Český rozhlas [citováno 29. 10. 2018]. Dostupné z: http://www.rozhlas.cz/rada/legislativa/_zprava/kodexceskeho-rozhlasu--789056.

¹⁹⁶ RADA ČESKÉHO ROZHLASU. 2018. *Kodex Českého rozhlasu* [online]. Český rozhlas [citováno 29. 10. 2018]. Dostupné z: http://www.rozhlas.cz/rada/legislativa/_zprava/kodexceskeho-rozhlasu--789056.

soužití zdravých dětí s dětmi zdravotně postiženými a napomáhá národnostní a etnické toleranci.¹⁹⁷ Nutno upozornit, že ve sledovaném období byla vytvořena pouze jedna rozhlasová inscenace předkládající život handicapovaného jedince (*Krásný mladý obludy*) a jedna hra reflektující problematiku národnostní nesnášenlivosti (*Malý cizinec*). V rozhlasové tvorbě pro děti a mládež za poslední desetiletí vidíme, že požadavky obsažené v *Kodexu Českého rozhlasu* nejsou v produkci tohoto období zcela naplněny. Nedostatečně je v rozhlasové tvorbě reflektován také vývoj technologií, který je nedílnou součástí života generace Z. Tomuto tématu, blízkému současné generaci dětí a mládeže, se věnují pouze dvě rozhlasové inscenace (*Buen camino* a *Napumpuj mi mozek!*).

Výše jsme vyjmenovali několik výrazných počinů rozhlasové tvorby, nicméně v kontextu tvorby posledního desetiletí si lze postesknout nad nevýraznou a nevyrovnanou produkcí pro děti a mládež. Mnohé tituly však naznačují vzestup, i v tom, že nepodceňují fantazii dětského a dospívajícího posluchače.

¹⁹⁷ RADA ČESKÉHO ROZHLASU. 2018. Kodex Českého rozhlasu [online]. Český rozhlas [citováno 29. 10. 2018]. Dostupné z: http://www.rozhlas.cz/rada/legislativa/_zprava/kodexceskeho-rozhlasu--789056.

3 Metoda sociologického výzkumu

Stěžejní částí této práce je průzkum percepce rozhlasových her metodou focus group v dětských a teens skupinách. Pro správné uchopení a aplikování této metody se obrátíme do společenské vědy, která se zabývá studiem lidských skupin a společností, do sociologie.¹⁹⁸

Samotný sociologický výzkum má několik aspektů, které je pro správné vyvození závěrů nezbytné dodržet. Anthony Giddens se ve své publikaci věnuje jednotlivým stadiím výzkumné práce. Výchozím bodem pro započetí výzkumu je stanovení si výzkumného problému, který však není konstantní, během výzkumu se mohou objevit nové problémy, a tak jeden výzkumný projekt může snadno vést k dalšímu.¹⁹⁹ Nežli se však badatel ponoří do zkoumání, je vždy nutné posoudit dostupné výsledky, poté může následovat upřesnění předmětu výzkumu a formulace konkrétní hypotézy.²⁰⁰ Po provedení těchto aspektů přichází provedení výzkumu, který, jak zdůrazňuje Anthony Giddens, může přinést nepředvídané praktické obtíže (nelze kontaktovat potřebné osoby, jimž výzkumník chtěl adresovat dotazník, či dojde k neumožnění provedení plánovaného výzkumu). Komplikace mohou nastat i při analýze a interpretaci nashromážděného materiálu potřebného k analýze - „vyvodit ze získaných materiálů závěry a uvést je zpět do vztahu s předmětem výzkumu obvykle nebývá snadné“, upozorňuje sociolog Anthony Giddens.²⁰¹ Výsledná zpráva, která je také konečnou fází výzkumu, může vyjma výsledků uvést i otázky, na které se během výzkumu nepodařilo odpovědět, a tím navrhnout další výzkum, který by mohl odhalit doposud neobjevené okolnosti. Jednotlivé kroky výzkumu autor Anthony Giddens ve své publikaci shromáždil do následujícího schématu, které využijeme jako pomocný nástroj pro náš následující výzkum. Sám autor však upozorňuje, že pořadí kroků ve skutečném

¹⁹⁸ GIDDENS, pozn. 13, s. 553.

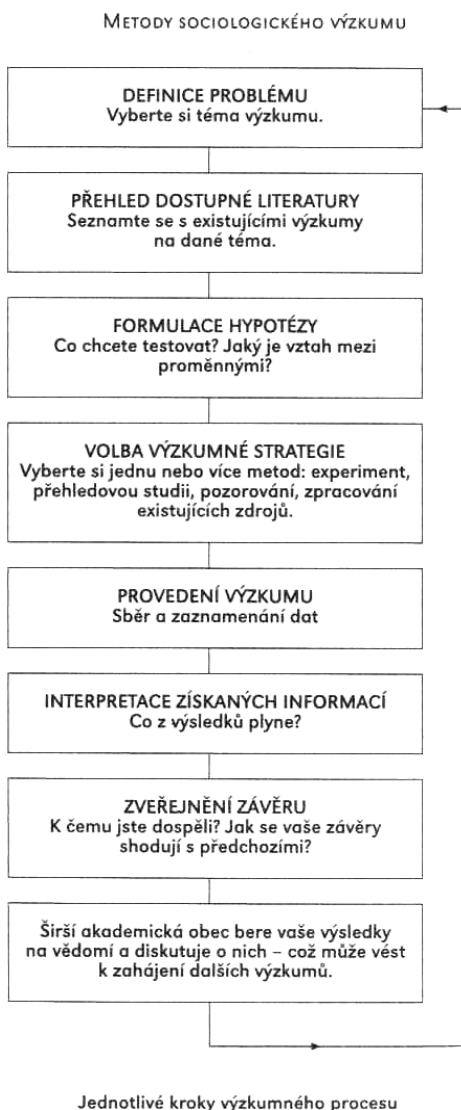
¹⁹⁹ Tamtéž, s. 506.

²⁰⁰ Tamtéž.

²⁰¹ Tamtéž, s. 508.

sociologickém výzkumu nenavazuje hladce jeden na druhý, ale často se proměňuje.²⁰² V průběhu bádání mohou tedy nastat neočekávané situace, které mohou nejen samotný výzkum, ale také jeho výsledky odchýlit od původního plánu.

Obrázek 1 - Metody sociologického výzkumu



Zdroj: GIDDENS, Anthony. *Sociologie*. 1 vyd. Praha: Argo, 1999. s. 508.

²⁰² GIDDENS, pozn. 13, s. 554.

3.1 Uplatněné metody

V rámci výzkumu využijeme metodologickou triangulaci, kterou lze představit jako kombinaci způsobů získávání dat pomocí různých metod, např. pomocí dotazníku a polostrukturovaného dotazníku.²⁰³ Využívanými metodami pro tento výzkum se stane dotazník (standardizovaný a s otevřenými otázkami), skupinová diskuze neboli focus group a pozorování. Jednotlivým metodám se budeme podrobněji věnovat v následujících odstavcích, kde představíme jejich postup, zdůrazníme jejich přínos pro náš výzkum, poukážeme na negativa metod a uvedeme možnosti, jak získaná data zpracovat.

3.1.1 DOTAZNÍK STANDARDIZOVANÝ A S OTEVŘENÝMI OTÁZKAMI

Mezi aplikované metody tohoto výzkumu patří standardizovaný soubor otázek, které mohou recipienti zodpovědět výběrem ze stanových odpovědí, např. ano – ne, líbí – nelíbí. Tento druh dotazníku je do výzkumu zařazen díky jeho nesporné výhodě, že umožňuje snadněji porovnávat výsledky a následně z nich vytvořit shrnující tabulku či graf s malým počtem kategorií.²⁰⁴

Vzhledem k tomu, že standardizovaný dotazník neumožňuje detailní názorové či slovní vyjádření, což ochuzuje výzkum o rozsáhlejší a bohatší informace, jsou do dotazníku zařazeny také otázky otevřené. Takové otázky nabízí respondentovi možnost se vyjádřit vlastními slovy a svou flexibilitou poskytují výzkumu bohatší informace.

Pro výsledky výzkumu je důležité při sestavování dotazníku pečlivě formulovat otázky, a to se stálým vědomím toho, komu je výsledný dotazník určen. Otázky nesmějí být příliš obecné, jinak si respondent pokládaný dotaz může vyložit mnoha způsoby. Dále je nutné vyvarovat se „tzv. zavádějících otázek – otázek vyjádřených takovým způsobem, že naznačují určitou odpověď“.²⁰⁵ Důležité je vyhnout se možnému zkreslení a dvojznačnosti, tedy otázkám, které vyjadřují dvojí volbu.

²⁰³ HENDL, pozn. 15, s. 151.

²⁰⁴ GIDDENS, pozn. 13, s. 517.

²⁰⁵ Tamtéž, s. 516.

Podstatným pravidlem je vytvářet otázky co nejjednodušší, nejsrozumitelnější; základní snahou při vytváření otázek je minimalizace vnučování určitých odpovědí samotnou formulací otázky.²⁰⁶ Veškeré podklady pro daný výzkum musí být připravovány vždy s ohledem na výzkumný vzorek. Vzhledem k tomu, že výzkumným vzorkem našeho bádání jsou dvě věkové skupiny, které se liší úrovní svého vzdělání (např. čtenářskou gramotností), ale také stupněm svého vývoje, je nezbytné při sestavování dotazníků pomýšlet na věkové zvláštnosti těchto skupin. U mladší věkové skupiny je zapotřebí se vyhnout otázkám vedoucím k abstrakci a zobecňování. Dále je vhodné nepokládat otázky významově podobné. Při tvorbě otázek je dobré se vyhnout užívání cizích slov, u kterých by respondent mohl mít problém s interpretací.

V případě věkově mladší skupiny budou standardizované dotazníky vyplňovány pomocí řízeného interview, prostřednictvím hry. Důvodem pro zodpovídání dotazníku touto formou jsou obavy ohledně nedostatečné čtenářské gramotnosti některých respondentů. Na otázky standardizovaného dotazníku, jež jsou koncipovány jako odpověď ano/líbí – ne/nelíbí, budou respondenti odpovídat pomocí barevných fáborků. Fáborek zelené barvy bude znázorňovat odpověď ano/líbí, fáborek barvy červené naopak odpověď ne/nelíbí. Před zahájením zodpovídání dotazníku bude s respondenty pro osvojení si techniky provedeno několik cvičných pokusů.

3.1.2 FOCUS GROUP

„Ohnisková skupina je užitečnou výzkumnou technikou, přínosnou pro všechny účastníky. Obohacuje informacemi, přináší radost, posiluje pocit podobnosti a sdělnosti zkušenosti.“²⁰⁷

Jak již bylo poukázáno, v rámci tohoto výzkumu bude souběžně uplatněno několik metod sociologického výzkumu. Jednou z metod je již jmenovaný a popsáný dotazník, dále bude využita metoda focus group, která patří mezi nejprogresivnější metody pro získávání dat. Tato metoda měla ve světě explozivní vývoj

²⁰⁶ HENDL, pozn. 15, s. 173.

²⁰⁷ ČERMÁK, Ivo. *Předmluva k českému vydání*. In: MORGAN, pozn. 32, s. 10.

již v 90. letech, avšak do českého psychologického výzkumu pronikala tato přirozená alternativa velmi pomalu a váhavě.²⁰⁸ Postupné rozšíření této metody sledujeme nejen v akademické obci, ale také v marketingovém oboru, kde je metoda focus group využívanou praktikou, zaujímá ve sběru kvalitativních dat dominantní postavení.²⁰⁹ Vzhledem k tomu, že jedním z cílů práce je prověřit relevanci metody focus group pro průzkum poslechovosti veřejnoprávního rozhlasu v cílové skupině, bude metodě focus group v této kapitole poskytována větší míra pozornosti než předchozím metodám.

Pokud nahlédneme do historie metody focus group, zjistíme, že v českém prostředí ji předcházela ekvivalent v podobě skupinové diskuze. Nejedná se tedy o metodu inovativní, jen svou popularitu v českém prostředí získává až v posledních dvou dekadách let.

Možností, jak danou metodu využít, se nabízí hned několik. Pro náš výzkum, ve kterém se kombinuje více způsobů shromažďování dat, uplatníme multimetodickou možnost využití.²¹⁰ „Při multimetodickém použití ohniskové skupiny především doplňují údaje, které jsou již shromážděny prostřednictvím jiných kvalitativních metod, jako je například pozorování či individuální rozhovor.“²¹¹

David L. Morgan ve svém pojetí focus group upřednostňuje inkluzivnější přístup, „který definuje ohniskové skupiny široce – jako techniku výzkumu, jež shromažďuje údaje prostřednictvím skupinové interakce vzniklé v debatě na téma určené badatelem“.²¹² David L. Morgan se při definici této metody vyhýbá dogmatické kategorizaci a požaduje, aby focus group byla pojímána jako „široký deštník“ a „veliký stan“, který zaštití mnoho rozličných variant.²¹³

²⁰⁸ MORGAN, pozn. 32, s. 8.

²⁰⁹ Tamtéž, s. 14.

²¹⁰ Předně jsou ohniskové skupiny využívány jako samostatná metoda ve studiích, kde jsou hlavními zdroji dat. Dále jsou využívány jako doplňkový zdroj údajů ve studiích, které jsou založeny na nějaké jiné primární metodě. (Tamtéž, s. 8.)

²¹¹ Tamtéž, s. 15.

²¹² Tamtéž, s. 17.

²¹³ MORGAN, pozn. 32, s. 18.

Metodě skupinového interview se v publikaci *Kvalitativní výzkum. Základní teorie, metody a aplikace* věnuje i J. Hendl a představuje osvědčené schéma (viz tabulka), které využijeme jako pomocný nástroj při tvorbě podkladů pro focus group.

Obrázek 2 - Schéma návrhu skupinového interview

Tab. 6.4 Schéma návrhu skupinového interview	
Fáze	Akce
Příprava	<ol style="list-style-type: none"> 1. Telefonické potvrzení účasti (24 hod. před začátkem). 2. Zajištění občerstvení, záznamového zařízení, jmenovek. 3. Kontrola záznamového zařízení.
Organizace	<ol style="list-style-type: none"> 1. Příchod 30 minut před začátkem. 2. Uspořádání místnosti, kopie s informovaným souhlasem a dalšího materiálu.
Uvítání	<ol style="list-style-type: none"> 1. Osobní představení moderátora každému z příchozích. 2. Lehká konverzace, zvláště pokud se lidé neznají. 3. 15–20 minut pro seznámení s prostředím, občerstvení. 4. Rozdání jmenovek, případně pseudonymů.
Začátek	<ol style="list-style-type: none"> 1. Moderátor uvede problém, svou roli, upozorní na záznamové zařízení. 2. Rozdá informovaný souhlas. 3. Asistent si zapíše zasedací pořádek. Zapne záznamník.
Základní pravidla	<p>Moderátor popíše základní pravidla:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Chceme, aby vždy mluvil jenom jeden z vás. 2. Nejde o špatné nebo dobré odpovědi. Všechno je zajímavé. 3. Je vhodné i nesouhlasit, každý má nějaké mínění.
Základní témata	<ol style="list-style-type: none"> 1. Moderátor začíná s otázkou pro uvolnění, následuje přechodová otázka, klíčové otázky a shrnující otázky. 2. Asistent si poznamenává, kdo mluví. 3. Moderátor sleduje dodržení návodu.
Osobní data	<ol style="list-style-type: none"> 1. Moderátor rozdá dotazníky pro osobní data s příslušným slovním komentářem.
Závěr	<ol style="list-style-type: none"> 1. Moderátor shrne hlavní body diskuse s otázkou, zda chce ještě někdo něco dodat. 2. Moderátor děkuje za účast a rozdává případné dárky.

Zdroj: HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum. Základní teorie, metody a aplikace*. 4. vyd. Praha: Portal, 2016. s. 187.

Metoda focus group, jako technika dotazování umožňuje pozorovat interakci vyvolanou daným tématem, a tím jsou badatelé poskytnuty přímé důkazy podobností a rozdílů názorů a zkušeností jednotlivých respondentů. Nespornou výhodou této metody je svoboda dotazovaného. Výzkumníkovi mimo jiné metoda

nabízí možnost přezkoušet, zdali dotazovaný otázkám porozuměl a současně může respondent samostatně navrhnout možné vztahy či spojitosti.²¹⁴

Hlavní předností, která současně odůvodňuje zvolení této metody pro výzkum, je její schopnost zprostředkovat „přístup k informacím o širokém rozsahu témat, jež nemusí být přímo pozorovatelné, ale také zajišťují, že údaje budou okamžité a přímo zacíleny na zájmy badatele“.²¹⁵ Jako další výhody můžeme jmenovat schopnost nashromáždění ekvivalentního množství údajů pro daný výzkum či zprostředkování vzhledu do názorů a zkušeností respondentů. Jako další velký zdroj předností focus group uvádí David L. Morgan skupinovou interakci. V jejím průběhu dochází ke srovnávání názorů a zkušeností účastníků, a badatel má tak příležitost nahlédnout do složitostí chování a motivací.²¹⁶

Zásadní roli v průběhu focus group sehrává moderátor.²¹⁷ Ten v úvodu nastolí ohnisko neboli zaměření diskuze, které se odvíjí od cílů výzkumu a výzkumných otázek. Následně moderátor diskuzi řídí a dopředu modeluje obsah i debatu, a tím do značné míry i průběh získávání dat.²¹⁸

Při uplatnění jakékoliv metody, a platí to i v případě metody focus group, je nezbytné mít na paměti, že jakékoliv vstupy lidských pozorovatelů do prostředí výzkumu budou mít za následek, že budeme moci mluvit pouze jen o míře přirozeného chování pozorovaných v daném prostředí.²¹⁹ Je nutné si uvědomit, že badatelova přítomnost může zamezit vznik přirozené interakce ve skupině, nebo také snížit míru přirozenosti samotných respondentů.

²¹⁴ HENDL, pozn. 15, s. 170.

²¹⁵ MORGAN, pozn. 32, s. 18.

²¹⁶ MORGAN, pozn. 32, s. 28.

²¹⁷ Autor publikace *Kvalitativní přístup a metody v psychologickém výzkumu* z didaktických důvodů rozeznává několik základních rolí výzkumníka. Rozlišuje tři různé podoby ohniskových skupin: nestrukturované, polostrukturované a strukturované ohniskové skupiny. Podle míry participace moderátora v uvedených podobách dělí jeho roli na moderátora, který má zodpovědnost za řízení skupiny, dále pomocného moderátora, který má za úkol pomáhat moderátorovi, doplňovat jej a v případě potřeby mu pomoci, a jako poslední uvádí roli pozorovatele ohniskové skupiny, který může být jen pouhým pozorovatelem, může a nemusí se zapojit do diskuze a obvykle si sám vytváří poznámky svého pozorování. (MILOVSKÝ, pozn. 33, s. 177.)

²¹⁸ Tamtéž, s. 176.

²¹⁹ MORGAN, pozn. 32, s. 27.

V průběhu diskuze mohou nastat problémy, kterých si musí být moderátor vědom, a při vedení diskuze by měl vždy dbát na to, aby se případným nástrahám diskuze vyhnula. Již prvotní zádrhel je spojen s vývojem skupinové dynamiky, během níž může dojít k odklonění od původního cíle diskuze.²²⁰ Nesourodé zapojení respondentů do diskuze způsobuje další problém, a jak Jan Hendl dodává: „Někteří jedinci v diskuzi dominují, jiní se snaží zůstat stranou a jejich názory pak při vyhodnocování obsahu diskuze chybějí.“²²¹ Vyvarovat se takovému problému vyžaduje opět dobré organizační zajištění. O míře angažovanosti účastníků jako o možném problému pojednává i David L. Morgan: „Pokud se účastníci ztotožní s tématem jen minimálně, může badatel nasbírat pouze zlomky požadovaného materiálu, na druhé straně však, jsou-li účastníci na tématu zainteresováni příliš, může mít moderátor těžkou práci, aby udržel diskuzi pod kontrolou.“²²²

Před samotným zahájením této metody nestačí být jen dobře obeznámen s technikou samotnou, především je nutné porozumět jevům, jako je proces formování prvního dojmu, problémům dominance a submise ve skupině a pozicím vyplývajícím z profesního statutu členů ve skupině.

Věříme, že uplatněním metody focus group získáme vhled do názorů a postojů respondentů. Dále očekáváme, že v průběhu focus group nám bude poskytnuta příležitost sledovat, jak respondenti na sebe reagují, jak vyjadřují souhlas či nesouhlas, a tím získáme přímý důkaz o stanoviscích respondentů k předmětu našeho zájmu.

3.1.3 POZOROVÁNÍ

Výzkum této práce pro získání potřebných dat a dosažení našeho cíle vyžaduje uplatnění vícera metod současně. Poslední uplatněnou metodou bude pozorování. Metoda se využívá především pro pozorování vybrané skupiny v jejím přirozeném prostředí, při každodenních činnostech formujících životy jejích členů.²²³ Existuje

²²⁰ HENDL, pozn. 15, s. 187.

²²¹ Tamtéž, s. 188.

²²² MORGAN, pozn. 32, s. 29.

²²³ HENDL, pozn. 15, s. 201.

mnoho typů a způsobů pozorování²²⁴, všechny je spojuje vzájemný vztah, jedna metoda směřuje k druhé.²²⁵

Stejně jako metody předchozí, i pozorování obnáší řadu problémů, prvním je zaznamenávání dat. „Zúčastněné pozorování v sobě nese znaky kvalitativní metody v tom, že ho nelze plně standardizovat. Nepředepisuje žádnou specifickou metodu zaznamenávání informací“, upozorňuje Jan Hendl.²²⁶

Charakteristickým výzkumným vzorkem metody pozorování se stává sociální skupina, u které se prostřednictvím pozorování sledují konstrukty chování skupiny, prostředky a předměty umístěné v její blízkosti. Pozornost je věnována chování jedince ve skupině, ale také hierarchickému postavení jednotlivce v komunitě, např. kdo dělá ve skupině rozhodnutí či kdo mluví a kdo naslouchá atd.²²⁷

Je nutné si připomenout, že náš výzkumný vzorek tvoří malé skupiny dětí s omezeným počtem účastníků. A jak již bylo upozorněno, vzorek výzkumu není v pravém slova smyslu reprezentativní, nelze tedy výsledky výzkumu zobecňovat na celou skupinu lidí či celou populaci.

Jan Hendl výzkumníkovi doporučuje při zúčastněném pozorování simultánně skloubit aktivity, které dělí na:

- *Dvojitý účel* – děje se zúčastňujeme, ale zároveň jej pozorujeme;
- *Jasně uvědomění* – nesmí nás nekontrolovaně strhnout naše aktivity v terénu, zároveň ji však neutlumujeme a stále si uvědomujeme dění kolem nás;
- *Širokouhlá optika* – používáme teoretický a zkušenostmi poučený pohled na procesy a dění, z tohoto důvodu jsme poté schopni zachytit a vyhodnotit více informací;
- *Vnitřní a vnější zkušenosti* – pro pozorování využíváme své prožitky, pracujeme se svými zkušenostmi, ale také s prožitky a zkušenostmi sledovaných účastníků;
- *Využíváme introspekce.*²²⁸

²²⁴ Mezi typy pozorování řadíme popisné pozorování, fokusové pozorování a selektivní pozorování. (HENDL, pozn. 15, s. 201.)

²²⁵ Tamtéž.

²²⁶ Tamtéž, s. 200.

²²⁷ Tamtéž.

²²⁸ Tamtéž, s. 199-200.

Zúčastněné pozorování v sobě obnáší problém v podobě zaznamenávání dat. Z tohoto důvodu je důležité si během výzkumu vytvářet poznámky zachycující i malé postřehy, zkušenosti. Takové poznámky jsou v sociologickém výzkumu označovány jako terénní poznámky. Pro jejich zaznamenávání doporučuje Jan Hendl vytvořit si nějaký systém, který dovoluje zachytit informaci jednoznačně a úplně. Pomocným nástrojem může být mnemotechnický systém, zkratky či symboly, jež výzkumníkovi při pozdějším zpracování připomenou důležité aspekty a události.²²⁹ V terénních poznámkách by mělo být zachyceno vše, co výzkumník viděl, slyšel, prožil, o čem uvažoval v průběhu reflektování a shromažďování.²³⁰

Pro uchování dat využijeme audiovizuální záznam, jehož nespornou výhodou je komplexnost záznamu a zachování autentičnosti.²³¹ Videozáznam pro výzkum zachytí veškeré kvality mluveného slova, výrazy tváře, gesta a pohyby respondentů. V průběhu vyhodnocování dat můžeme díky obrazovému záznamu vypořádat, v jakých částech rozhlasové hry byli respondenti plně koncentrováni, nebo naopak, jaký úsek hry se pro ně stával nezáživným. V závěru celého setkání je důležité přátelské rozloučení se skupinou, a to tak, aby nebyly narušeny vztahy v dané skupině či vztah mezi pozorovanými a výzkumníkem.²³²

3.1.4 KÓDOVÁNÍ DAT, VYHODNOCENÍ A INTERPRETACE

Pro vyhodnocení výzkumu jsou důležitá data, která vychází z informačního materiálu získaného prostřednictvím zvolených metod. Výzkumník pro takový materiál hledá optimální způsob, jak jej fixovat, upravovat a zobrazit.²³³ Kvalitativní postupy, které vyžadují přesný a adekvátní popis dat, nabízejí mnoho přístupů, jak informace zpracovat k vyhodnocení kvalitativních dat.²³⁴ V případě

²²⁹ HENDL, pozn. 15, s. 199-200.

²³⁰ Tamtéž.

²³¹ MILOVSKÝ, pozn. 33, s. 197.

²³² HENDL, pozn. 15, s. 202.

²³³ Tamtéž, s. 211.

²³⁴ Techniky transkripce nabízejí povícero způsobů, jak získaný materiál zpracovat. Jako další využívané metody lze uvést doslovnou transkripci či komentovanou transkripci. Doslovná transkripce je časově náročný proces, jehož cílem je převod mluveného slova do písemné podoby. Druhou zmiňovanou metodou je komentovaná transkripce, při které jsou uplatňovány dva postupy. První z nich pracuje pomocí

tohoto výzkumu bude využita technika shrnujícího protokolu, kdy se předpokládá, že v textu jsou zbytečná místa, a proto se nevytváří celý text.²³⁵ Techniku Jan Hendl popisuje následovně: „Tento proces nesmí probíhat náhodně. Základní myšlenkou přitom je, že v první řadě jde o sjednocení úrovně obecnosti podávaných informací, pak se přistupuje ke stále větší abstrakci.“²³⁶

Vytvoření protokolu je časově náročný proces, který probíhá na základě jednotlivých akcí s cílem získaný materiál jednotně abstrahovat a zobecnit. Takového výsledku je dosaženo vypuštěním zobecněných významových jednotek, které se opakují, dále se podobné a související jednotky sdružují, integrují, konstruují jednotky obsáhlejší.²³⁷ V případě, že materiál není dostatečně hutný, opakuje se celý proces.

Poslední fází výzkumu je vyhodnocení a interpretace získaného materiálu. Jedná se o fázi, kdy se „kvalitativní materiál ve formě transkripce rozhovorů, protokolů pozorování, textových a audiovizuálních materiálů a dalších druhů dokumentů transformuje a interpretuje s cílem zachytit smysluplně komplexitu zkoumaných jevů a případů sociálního světa“.²³⁸

Poznatky, které nám kapitola poskytla, podaly návod, jak zdárně kvalitativní výzkum provést. Dále upozornily na negativa, která s sebou jednotlivé metody přinášejí, a představily nám možnosti, jak ze získaného materiálu vyvodit závěry. Uvedená doporučení postupně zpřesňovaly podobu výzkumu a následně pomohly s jeho realizací.

zvláštních znaků, jež označují nápadné příznaky promluvy (pomlka, zdůraznění, smích atd.). Druhou variantou je opatření textu zvláštním sloupcem, kam se zapisuje komentář. (HENDL, pozn. 15, s. 212-213.)

²³⁵ Tamtéž, s. 213.

²³⁶ Tamtéž.

²³⁷ Tamtéž, s. 214.

²³⁸ Tamtéž, s. 219.

3.2 Praktická část výzkumu

Tato kapitola diplomové práci si klade za cíl společně s výsledky tematické analýzy potvrdit, či vyvrátit stanovené hypotézy. Vyvozené závěry výzkumné části by měly pomoci odpovědět na výzkumnou otázku, která si klade za cíl vyhodnotit, *jak současná rozhlasová dramaturgie reaguje na proměňující se požadavky současné generace dětí a mládeže.*

Dílčím cílem kapitoly je také ověřit relevanci metody focus group pro průzkum poslechovosti v cílové skupině dětí a mládeže. U jednotlivých focus groups bude v úvodu popsána přípravná fáze a blíže představen výzkumný vzorek. Dále bude popsán průběh společného poslechu i vyplňování dotazníku. Následně budou pomocí grafického schématu zobrazeny výsledky dotazníků s uzavřenými otázkami. Vzhledem k tomu, že následující diskuze se bude k otevřeným otázkám dotazníku znovu navracet a získávat doplňující informace, budou výsledky písemných odpovědí dotazníku představeny společně s výsledky společného interview. V závěru jednotlivých focus groups bude celé setkání zhodnoceno.

Výzkumným vzorkem pro ověření stanovených hypotéz se staly dvě věkové skupiny – mladší školní věk a starší školní věk. Pro poslech v první věkové skupině byla zvolena rozhlasová hra *Valentýnův první den na Zemi*. Pro starší věkovou skupinu rozhlasová hra *Krásný mladý obludy*. Focus groups se uskuteční se dvěma výzkumnými vzorky dané věkové skupiny. Pro realizaci focus groups byla zajištěna nahrávací technika (kamera, diktafon) a pro příjemný poslech kvalitní přehrávací zařízení (notebook, reproduktory). Vzhledem k plánované délce výzkumu bylo pro respondenty zajištěno drobné občerstvení a lahve pitné vody.

3.2.1 FOCUS GROUP – MLADŠÍ ŠKOLNÍ VĚK

Obě focus groups zaměřené na mladší školní věk se realizovaly na Základní škole Morašice, které se nachází nedaleko města Litomyšl. Jedná se o malou venkovskou školu, která poskytuje základní vzdělání žákům od 1. do 5. ročníku základní školy. Základní škola Morašice je školou malotřídní, tedy v jedné třídě je spojeno více ročníků. Menší počet žáků umožňuje pedagogům individuální přístup

k jednotlivcům, a tím získávají přehled o jejich zájmech a dovednostech, které se snaží rozvíjet.

Focus group 01

Výzkumný vzorek: žáci ZŠ Morašice, 6 účastníků: 5 chlapců a 1 dívka ve věku 8 let

Časový harmonogram: 8. 11. 2018 12:30 – 13:45

Místo: knihovna

Použité nástroje: nahrávací technika (kamera, diktafon), přehrávací zařízení (notebook, reproduktory), kreslicí potřeby (papíry, pastelky)

Prezentované dílo: Valentýnův první den na Zemi

Výzkumu se respondenti zúčastnili dobrovolně, bez vnějšího donucení. Tento krok se později projevil jako velmi stěžejní. V mnoha případech, kdy jsou děti nuceny do nějaké činnosti, poté vnímají své zúčastnění na dané aktivitě jako nechtěné a mnohdy odmítají spolupracovat.

Setkání se uskutečnilo ve školní knihovně disponující velkým kulatým stolem, řadou polštářků a podsedáků, které umožňovaly si vytvořit sezení či ležení na zemi, čehož polovina respondentů využila. Zbývající polovina respondentů zůstala sedět u společného stolu a v průběhu poslechu si kreslila. Do prostoru byla umístěna kamera, a to způsobem, aby nestrhávala pozornost dětí a stala se nepostřehnutou součástí focus group. Přehrávací zařízení společně s ozvučovací technikou bylo poté instalováno tak, aby byl zajištěn příjemný poslech hry.

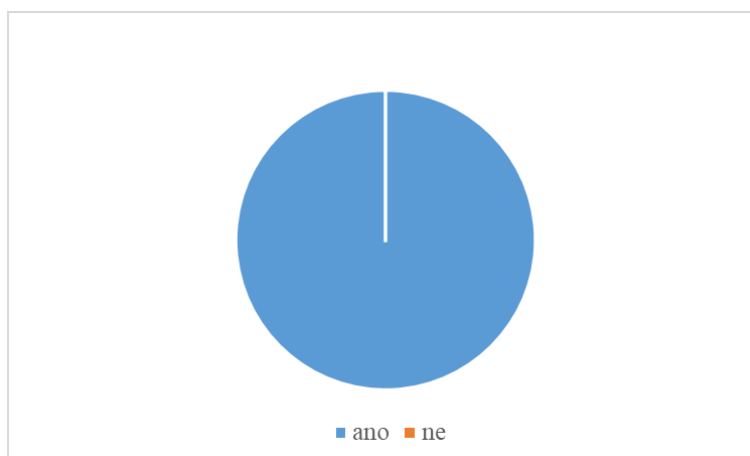
Před zahájením poslechu byli respondenti obeznámeni s náplní setkání a vymezila se pravidla focus group. Poté následoval krátký vstupní rozhovor, ve kterém se moderátor blíže seznámil s výzkumným vzorkem, proběhlo zodpovězení nastolených otázek a v závěru respondenti představili svá očekávání. Po navození přátelské atmosféry následoval společný poslech rozhlasové hry *Valentýnův první den na Zemi*.

V úvodní části poslechu si čtyři respondenti kreslili, zbylí dva mlčky naslouchali. V průběhu poslechu si dva respondenti začali povídat, společně si prohlíželi sešit s auty, což vzbudilo obavy, zdali poslechu stále věnují pozornost. Obavy se ukázaly jako zcela zbytečné, protože oba respondenti později v diskuzi na jednotlivé otázky a dotazy bystře reagovali. Velkou míru pozornosti věnovali respondenti především těm situacím hry, ve kterých vystupovala zvířata a zaznívaly tajuplné zvuky.

Později v diskuzi uvedli, že právě les se pro ně stal nejzajímavější. Poslech respondenti nenarušovali, aktivně využívali doprovodných činností, jako jsou kreslení či prohlížení časopisů a knížek.

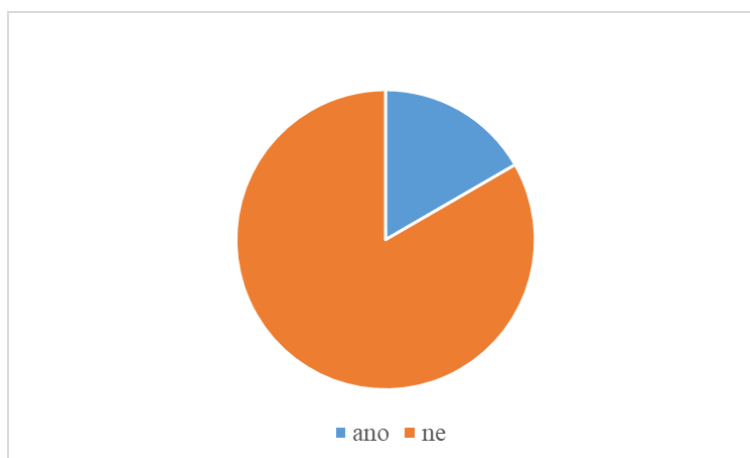
Po ukončení poslechu rozhlasové hry bylo společně s respondenty provedeno několik cviků na protažení. Poté byli respondenti požádáni, aby si každý z nich vzal polštářek a vybral si jemu vyhovující místo. Jednotlivým respondentům byly rozdány dva fáborky – červený, který symbolizoval odpověď ne/nelíbilo, a zelený symbolizující odpověď ano/líbilo. Respondenti se zavřenýma očima prostřednictvím této zábavné formy zodpovídali na pokládané otázky. Tento postup se ukázal jako velmi vhodný, respondenty zábavná forma odpovídání bavila a pro výzkum zajistila relevantní odpovědi.

Graf 1 - výsledky 1. uzavřené otázky: Líbila se ti hra?



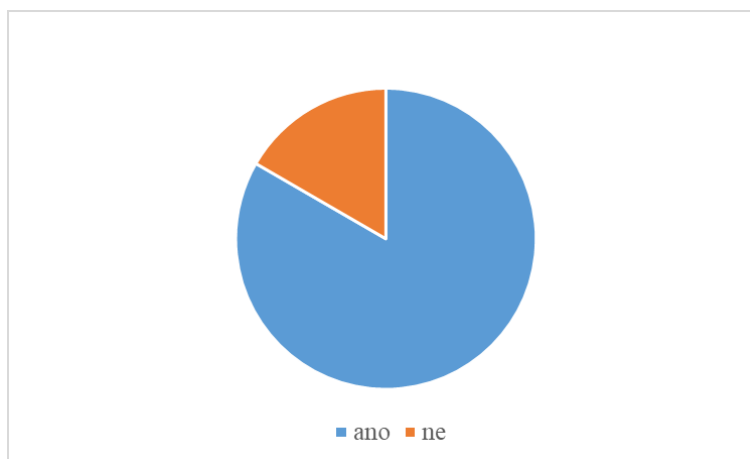
V průběhu diskuze respondenti rozhlasovou hru hodnotili jako zajímavou a napínavou.

Graf 2 – výsledky 2. uzavřené otázky: Posloucháš rozhlasové hry? Příběhy, pohádky z rádia?



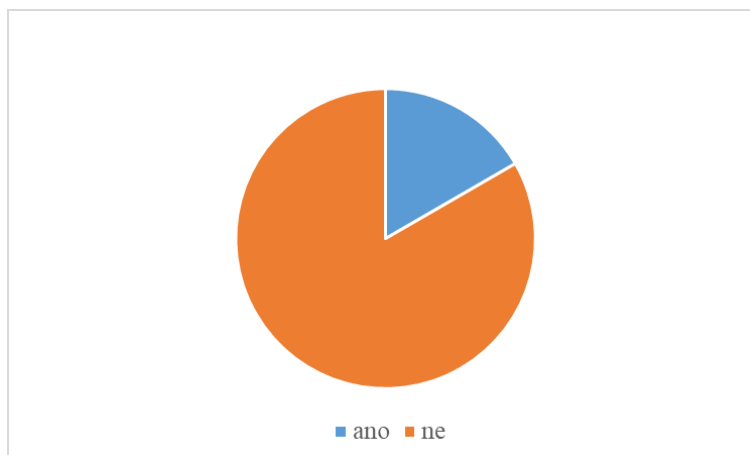
Pouze jeden respondent uvedl, že rozhlasové hry poslouchá, avšak na konkrétní titul si nevzpomněl. K aktivitě poslechu rozhlasové hry dodal, že nejvíce ho baví, že si daný příběh může vykreslovat ve své fantazii.

Graf 3 – výsledky 3. uzavřené otázky: Byla hra dlouhá?



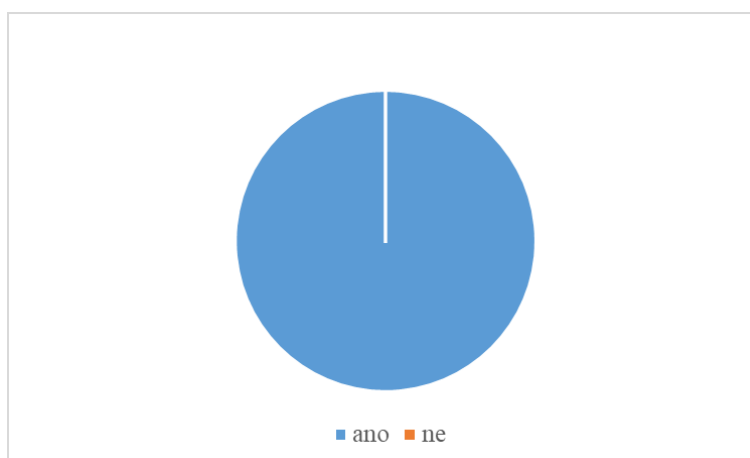
Převažující většina respondentů odpověděla, že rozhlasová hra byla dlouhá, avšak na otázku, zdali je poslech nudil, jednohlasně odpověděli, že ne. Poslech je bavil a příběh i jeho zpracování se jim líbil.

Graf 4 – výsledky 3. uzavřené otázky: Vadilo ti téma smrti?



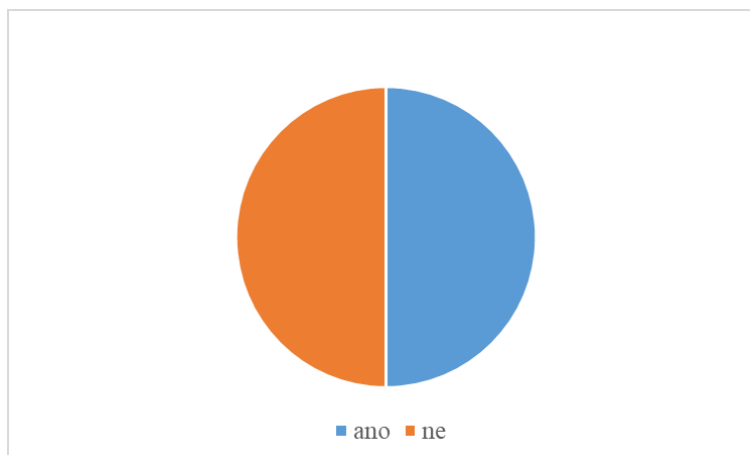
Tématu smrti byla pozornost věnována i v průběhu diskuze. Respondenti odpovídali, že se o takovém tématu nikdy s nikým nebavili, ale uvedli, že jim zemřel jejich domácí mazlíček, kterého poté pochovali a udělali mu hrobeček. Respondentům hovořit o takto citlivém tématu nevadí a není jim to nepříjemné.

Graf 5 – výsledky 5. uzavřené otázky: Chtěl/a bys znovu slyšet takový příběh?



Této otázce se věnovala pozornost i v průběhu diskuze, všichni respondenti uvedli, že tento druh zábavy se jim líbil a že by si jej rádi zopakovali.

Graf 6 – výsledky 6. uzavřené otázky: Byla hra veselá?



Na otázku „*Co tě nejvíce zaujalo?*“ respondenti odpovídali jednoznačně: „*les a zvířata*“. Situace, ve kterých se hrdinové ocitli v lese či se setkávali se zvířaty, se v dětské fantazii přetvářely do konkrétních představ, které poté respondenti přenesli na papír. V diskuzi byli respondenti dotazováni, *kolik postav v rozhlasové hře vystupovalo?* Počet se u jednotlivců rozcházel – uváděli čísla „*šest, sedm*“, ale jeden z respondentů uvedl číslo „*osm*“. Poté postavy společně spočítali, a jak se ukázalo, jako postavy vnímali také zvířata, a jeden respondent i strom – „*Valentýn, Eliška, bratr, táta, mamka, vlk, srnka a strom*“. K postavám rozhlasové hry se vztahovala i následující otázka: *Jak sis představoval/a postavu Valentýna?* –

Respondent č. 2, 8 let: „*Svalnatý obr.*“

Respondent č. 3, 8 let: „*Dospělý blondák.*“

Respondent č. 5, 8 let: „*Mladý blondatý kluk.*“

(pozn. autora – výpovědi respondentů jsou citovány v původním znění včetně stylistických a pravopisných chyb, s původní interpunkcí)

Poté byla respondentům položena otázka: *Jaké knihy čteš?* Respondenti jmenovali především současné knihy s dobrodružným žánrem – *Zombie ryba I. díl, Klub tygrů, Žraločí pevnost, Jack a piráti ze Země Nezemě*, z fantasy žánru uvedli knihy o *Harrym Potterovi*. Respondentka uvedla pohádku *Tajemství srdce*. Mezi sledovanými seriály uváděli *Štaflík a Špagetka, Phineas a Ferd, Mr. Bean, Star Wars* a respondentka seriál *H2O: Stačí přidat vodu* a *Lucie a pes*. Na závěr se všichni shodli, že nejraději mají příběhy o zvířátkách, např. „*o ztraceném štěněti*“. K otázce „*O čem bys chtěl/a poslouchat rozhlasové hry?*“ opakovaně uváděli: „*Příběhy o zvířátkách, příběhy o přírodě, detektivní a dobrodružné hry.*“

Jako své volnočasové aktivity jmenovali rybaření a pobyt venku. Na otázku „*Trávíš čas na telefonu či počítači?*“ respondenti překvapivě odpověděli, že příliš ne. Pouze jeden respondent má vlastní mobilní telefon a čas strávený na počítači či mobilu se u každého z respondentů pohybuje okolo třiceti minut denně.

V závěrečné části focus group se respondenti projevovali nekázní a při zodpovídání posledních otázek odbíhali od tématu směrem k plánovaným odpoledním aktivitám. Setkání však proběhlo v přátelské atmosféře, respondenti byli komunikativní, otevření a při kladení otázek či v průběhu komunikace nedocházelo k neporozumění.

Focus group 02

Výzkumný vzorek: žáci ZŠ Morašice, 6 účastníků: 4 chlapci a 2 dívky ve věku 9-10 let

Časový harmonogram: 12. 11. 2018 12:30 – 14:00

Místo: knihovna

Použité nástroje: nahrávací technika (kamera, diktafon), přehrávací zařízení (notebook, reproduktory), kreslicí potřeby (papíry, pastelky)

Prezentované dílo: Valentýnův první den na Zemi

Druhá focus group realizovaná se skupinou respondentů mladšího školního věku proběhla opět na Základní škole Morašice, tentokrát se žáky čtvrté třídy. I v tomto případě se děti do výzkumu přihlásily dobrovolně, což se v průběhu focus group projevilo jako stěžejní krok pro úspěšnou realizaci výzkumu. Již v úvodu setkání byla u respondentů patrná zvědavost, touha objevovat a seznamovat se s novými a jimi doposud neobjevenými aktivitami.

I v případě této focus group bylo využito audiovizuálního zaznamenávání, které zachytilo pohyby, gesta a slovní projevy, tedy aktivity, jež nelze v průběhu focus group celistvě sledovat. O zaznamenávání byli respondenti informováni a v závěru focus group se zajímali o technický princip videokamery.

Všichni respondenti byli komunikativní povahy a otevření k navrhovaným aktivitám. Pro toto setkání byla využita prostorná knihovna, která je dětmi základní školy využívána jako klubovna, a tak se respondenti v prostoru cítili dobře a uvolněně. V úvodní části byli respondenti seznámeni s náplní setkání

a s přispěním názorů respondentů byla následně určena komunikační a interakční pravidla focus group.

V krátkém časovém úseku se respondenti představili, uvedli své oblíbené činnosti, školní předměty i volnočasové aktivity. K příjemnému a pohodlnému poslechu si mohli respondenti vybrat jim vyhovující místo a využít kreslicích potřeb pro malování v průběhu percepcce. Poté byl zahájen společný poslech rozhlasové hry *Valentýnův první den na Zemi*.

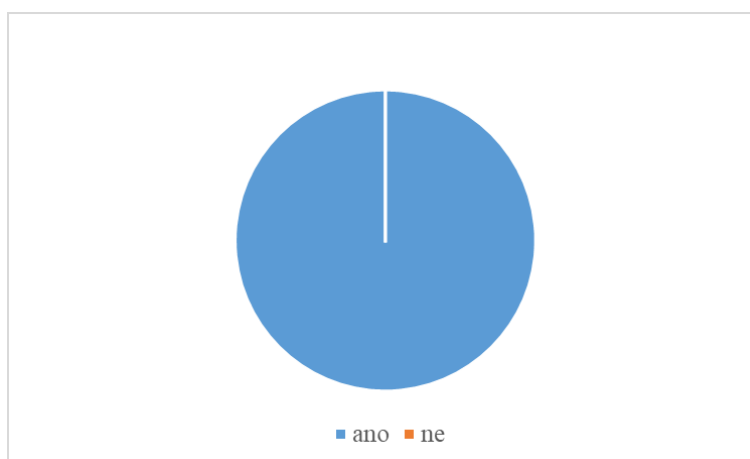
V průběhu poslechu si všichni respondenti kreslili, tři respondenti si poté k poslechu vzali knihu, kterou využili jako předlohu pro malování, zbývající respondenti na papír zachycovali své fantazijní představy. Chvillemi si povídali, radili se, co v daný okamžik v rozhlasové hře zaznělo, ale jak se v průběhu diskuze ukázalo, tyto aktivity neměly vliv na jejich percepci. Největší pozornost vyvolala situace, v níž Valentýn odvádí umírající Elišku, a situace, ve které hladový vlk loví bezmocnou srnu. Téměř po celé trvání poslechu byli respondenti poklidní a soustředění, jen v posledních sedmi minutách byl u mnohých respondentů pozorován pokles pozornosti.

Z toho důvodu bylo po ukončení poslechu společně s respondenty provedeno pár cviků na protáhnutí, poté se občerstvili a následovalo vyplňování dotazníků. Vyplňování dotazníků bylo provedenou zábavnou formou – zodpovídání uzavřených otázek pomocí barevných fáborků. Červený fáborek znamenal ne/nelíbilo a zelený fáborek ano/líbilo. Respondenti principu hry porozuměli. Poté bylo zahájeno pokládání otázek. Respondenty zábavná forma zaujala a v průběhu 5 minut byl dotazník všemi respondenty zodpovězen.

Poté byla respondentům rozdána i druhá část dotazníku s otevřenými otázkami. Zatímco u první focus group bylo zodpovídání otevřených otázek provedeno řízeným interview s respondenty, respondenti druhé focus group měli za úkol dotazník vyplnit samostatně. Oba způsoby zodpovídání otevřených otázek dotazníků přinesly obdobné výsledky, nelze tedy vyhodnotit, která z aplikovaných variant byla pro výzkum přínosnější. S porozuměním otázkám respondenti neměli problém, jejich práce trvala zhruba 15 minut. Poté následovala diskuze, kdy byli respondenti usazeni do kroužku, a to z důvodu, aby žádný z respondentů nezastával

dominantní místo v průběhu diskuze. Byla zopakována komunikační a interakční pravidla – když jeden mluví, tak ostatní naslouchají a nevstupují mu do řeči. Dodržení tohoto pravidla se v průběhu diskuze u dvou respondentů ukázalo jako nesnadný úkol.

Graf 7 – výsledky 1. uzavřené otázky: Líbila se ti hra?



Na první otázku „*Líbila se ti hra?*“ všichni respondenti odpověděli, že ano. V průběhu diskuze byla otázka dále rozvíjena a respondenti byli dotazováni, zdali by dokázali popsat, „*co se ti v příběhu líbilo nejvíce?*“ Jednohlasně odpovídali: „*Nejzajímavější byly situace se zvířaty, především lov vlka.*“

Respondent č. 2, 9 let: „*Mně se nejvíc líbilo, jak si myslel, že každé nemůže umřít, a jak vlk zabil tu srnku. [...] Já jsem si chvilčkama zavíral oči a představoval jsem si to.*“

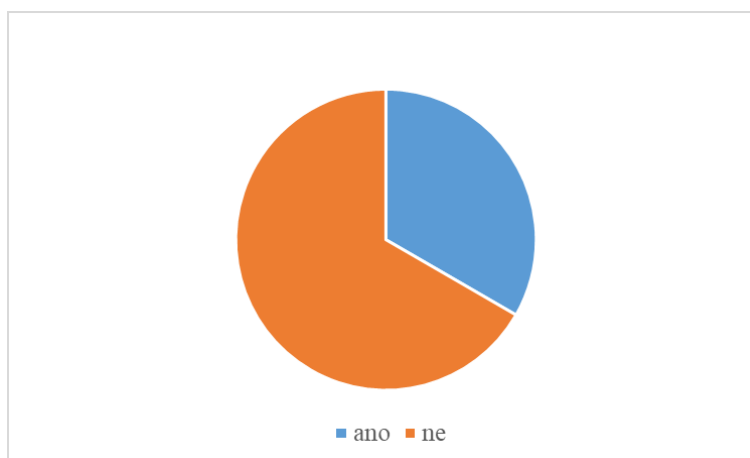
Respondent č. 3, 9 let: „*Mně se líbilo nejvíc, když umřela ta srnka.*“

Respondentka č. 6, 10 let: „*Jak šel poprvé do práce:*“

Respondent č. 1, 10 let: „*Mně se nejvíc líbilo, jak mu vysvětloval, že každý musí umřít.*“

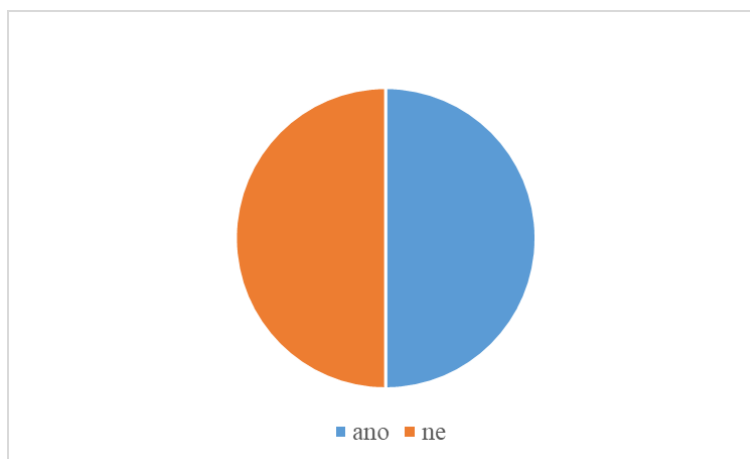
(pozn. autora – výpovědi respondentů jsou citovány v původním znění včetně stylistických a pravopisných chyb, s původní interpunkcí)

Graf 8 – výsledky 2. uzavřené otázky: Posloucháš rozhlasové hry? Příběhy, pohádky z rádia?



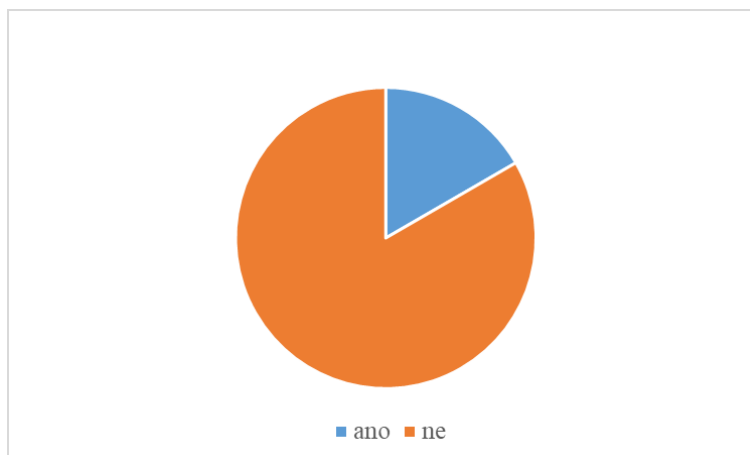
Dva respondenti na tuto otázku odpověděli ano, poté však uvedli, že rozhlasové pohádky slyšeli jen dvě. Ostatní se s poslechem rozhlasové hry setkali poprvé a o existenci rozhlasové hry, pohádky doposud nevěděli.

Graf 9 - výsledky 3. uzavřené otázky: Byla hra dlouhá?



V posledních minutách poslechu rozhlasové hry bylo u dvou jedinců viditelné, že 30minutová stopáž hry je pro ně dlouhá. Po rozvinutí této otázky v diskusi poté jeden respondent odpověděl: „*Kdybychom si nemohli malovat, tak by mě hra nudila.*“ Respondenti poslech hry vnímali jako doprovodnou aktivitu, během níž paralelně vykonávali další aktivity, jako je kreslení, čtení či prohlížení knih.

Graf 10 – výsledky 4. uzavřené otázky: Vadilo ti téma smrti?

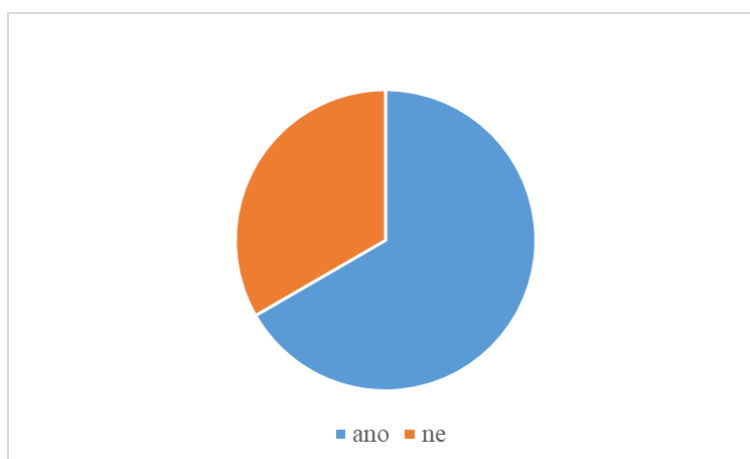


Smrt i umírání vnímali respondenti jako součást lidského života, jako něco přirozeného, co završí život každého živého jedince. Nejčastěji hovořili o smrti svého domácího mazlíčka a tato svá setkání se smrtí popisovali bezprostředně a explicitně. Z výpovědí lze konstatovat, že smrt je tématem, o kterém přemýšlejí a chtějí o něm hovořit.

Respondentka č. 5, 9 let: „*Mně se líbil celý příběh. Byl zajímavější. Je vlastně pravda, že každý musí umřít, že nikdo nemůže žít navěky.*“

Respondent č. 3, 9 let: „*Země se taky jednou rozpadne. V prach a popel.*“

Graf 11 – výsledky 5. uzavřené otázky: Chtěl/a bys znovu slyšet takový příběh?



V diskusi respondenti uvedli, že je poslech velmi bavil a že by rádi poslouchali i příště. Jeden z respondentů poznamenal, že by ho například bavilo navštěvovat zajímavý kroužek, kde by se poslouchaly rozhlasové hry.

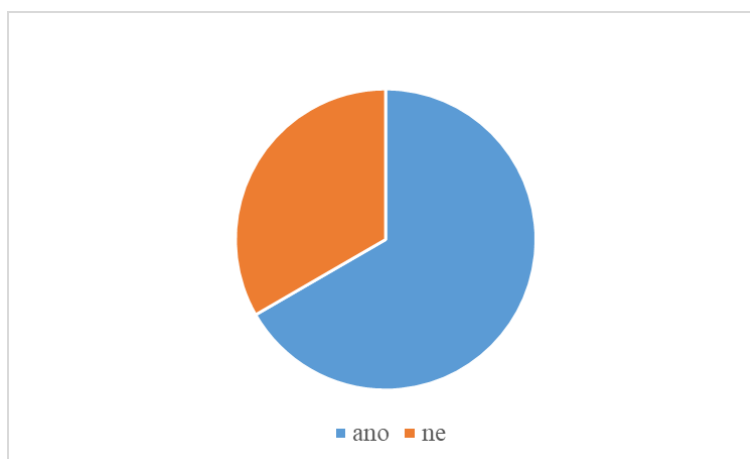
Respondent č. 3, 9 let: „*Já bych to poslouchal ještě jednou.*“

Dále byla respondentům položena otázka: *Jaké příběhy byste rádi poslouchali, o jakém hrdinovi?* Odpověděli:

Respondentka č. 4, 9 let: *„O štěňátkách, o prázdninách, o výletě, o zoo, o koních.“*

Respondent č. 2, 9 let: *„O fotbalistovi, o strašidlech, francouzské komedie.“*

Graf 12 – výsledky 6. uzavřené otázky: *Byla hra veselá?*



Respondent č. 1, 10 let: *„Já jsem ani nevěděl, o co tam jde.“*

Respondentka č. 5, 9 let: *„Veselá nebyla, ale bavila mě.“*

Na otázku *„Kolik postav ve hře vystupovalo?“* respondenti odpovídali různě. V odpovědích jednoho respondenta se objevovala i jména postav, které v příběhu nevystupovaly (*Maruška, Radovan*), ale tři respondenti vedle postav *„máma, táta, Valentýn, Eliška“* uvedli také *„srna, vlk, ptáci, voda, les, listí“*.

Vzhledem k tomu, že cílem výzkumu je zjistit zájmy cílové skupiny, zaměřila se další část focus group na otázky týkající se zálib respondentů. Na otázku *„O jakém hrdinovi rád posloucháš, čteš příběhy?“* respondenti odpovídali konkrétními názvy knih – chlapci uváděli *Zombí ryba, Příběhy z Kunětické hory, Doktor Proktor a velká loupež zlata*. Opakovaně zaznívala kniha *Deník malého poseroutky a Babička drsňačka*. Dívky uvedly knihy *Kouzelná beruška a černý kocour, Kocour modroočko a České dějiny očima psa*. Dále všichni respondenti jmenovali své oblíbené filmové a animované hrdiny – *Kapitán Amerika, Deadpool, Mimoni, Spongebob* a jako oblíbený žánr uvedli fantasy a horor.

Volný čas respondenti tráví nejraději s kamarády venku, hraním fotbalu, hrou s legem a dva respondenti uvedli počítačové hry, s kterými tráví více než 1 hodinu denně. Respondentky zmínily hru na hudební nástroj, tancování a gymnastiku.

Chytré telefony vlastní čtyři respondenti, zbývající dva si mobil půjčují od rodičů. Přínosným zjištěním byla informace o užívání sociálních sítí. Dva respondenti uvedli, že mají facebookový profil a dvě respondentky jsou uživatelkami Instagramu.

V posledních pěti minutách diskuze bylo nutné respondenty vyzývat ke klidu a vzájemnému respektu. Při kladení závěrečných otázek někteří neposlouchali a v odpovídání se překřikovali. Nutno upozornit, že vyučovací hodina má 45 minut a to je pro mnohé respondenty, jak bylo v průběhu focus group zjištěno, maximální délka pro udržení jejich pozornosti. Obě focus groups realizované v cílové skupině respondentů mladšího školního věku přinesly pro výzkum nové poznatky a podnětná zjištění pro ověření relevance metody focus group v průzkumu percepce v cílové skupině posluchačů.

3.2.2 FOCUS GROUP – STARŠÍ ŠKOLNÍ VĚK

Obě focus groups, jejichž výzkumným vzorkem se staly skupiny respondentů staršího školního věku, se realizovaly na Vyšší odborné škole pedagogické a Střední pedagogické škole v Litomyšli se studenty oboru Pedagogické lyceum a oboru Pedagogika volného času.

Focus group 03

Výzkumný vzorek: studenti Střední pedagogické školy v Litomyšli, obor Pedagogické lyceum, 6 účastníků: 5 dívek a 1 chlapec ve věku 15-16 let

Časový harmonogram: 31. 10. 2018 14:30 – 16:15

Místo: učebna

Použité nástroje: nahrávací technika (kamera, diktafon), přehrávací zařízení (notebook, reproduktory)

Prezentované dílo: Krásný mladý obludy

Po celý průběh focus group byl přítomen jeden z pedagogů, který byl zároveň třídním učitelem studentů. Jeho participace spočívala v kontrolování správné funkčnosti techniky, do průběhu focus group nijak nezasahoval. I v případě tohoto výzkumu byl se souhlasem respondentů využit audiovizuální záznam, který pro rozbor zaznamenal chování, mimiku a gesta všech respondentů současně. Nahrávací zařízení bylo umístěno tak, aby zachycovalo všechny respondenty v dostatečné kvalitě.

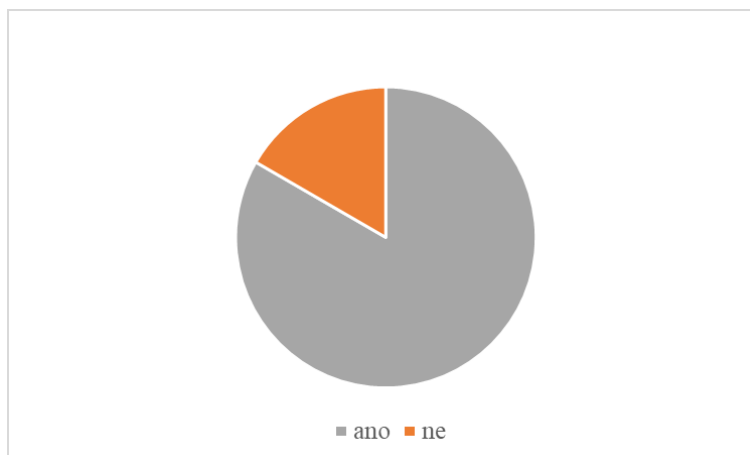
Výzkumným vzorkem byli respondenti, kteří jsou v současné době ubytováni v Domově mládeže pedagogické školy. Po příchodu ze školy, jak respondenti v úvodu focus group uvedli, je pro ně připraven společný program – sportovní aktivity, vystupování v divadelním spolku, hraní společenských her. Následně uvedli, že času jen pro ně samotné po příchodu ze školy příliš nezůstává. Na poslech hudby, nebo popřípadě na poslech rozhlasové hry jim tak nezůstává dostatek času.

Setkání proběhlo v prostorné místnosti. Pomocí židlí byl vytvořen nepravidelný kruh, ve kterém si jednotliví respondenti vytvořili komfortní zónu. V tomto uspořádání poté probíhal společný poslech i následující debata. Kruhové rozložení zajistilo, že žádný z respondentů nezaujímal v průběhu focus group dominantní pozici. Před samotným zahájením byli respondenti seznámeni s účelem výzkumu a s jeho cíli. Pro vybudování přátelské atmosféry následovala krátká vstupní debata, kdy se respondenti představili a společně stanovili komunikační a interakční pravidla. Poté již následoval poslech rozhlasové hry *Krásný mladý obludy*.

V první polovině poslechu respondenti poklidně seděli. V druhé polovině časové stopáže hry byl u respondentů pozorován neklid, který se projevoval hledáním doprovodných aktivit – prohlížení sešitu, knihy či kreslení. Nicméně žádný z respondentů nesáhl po mobilním telefonu ani nekontroloval čas, i přesto, že užívání mobilních telefonů jim nebylo zakázáno. Výrazný pokles pozornosti byl zjevný v posledních 10 minutách poslechu, kdy respondenti začali kontrolovat čas a byli roztěkaní.

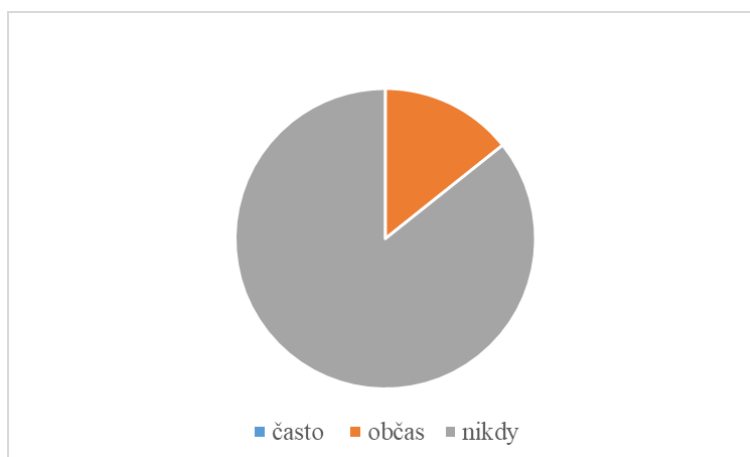
Po ukončení poslechu následovala krátká, několikaminutová přestávka. Poté byly rozdány dotazníky, nikdo z respondentů neměl problém s porozuměním otázkám, jejich práce trvala zhruba 15 minut.

Graf 13 – výsledky 1. uzavřené otázky: Bavila tě hra?



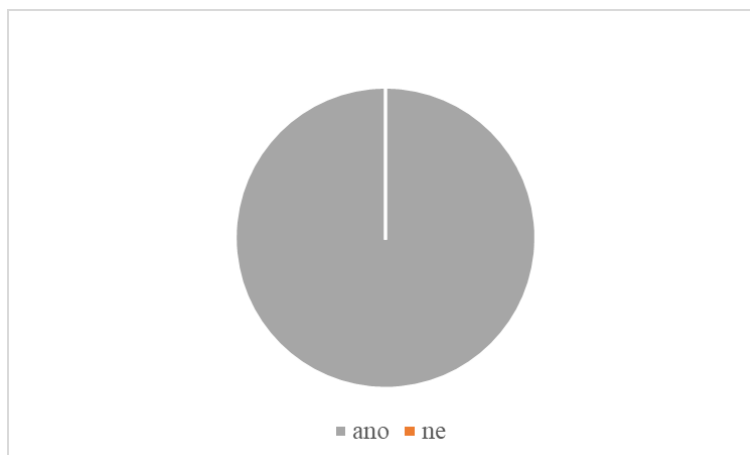
Otázka „*Bavila tě hra s tématem handicapovaného jedince?*“ byla následně rozvíjena i v diskusi. Všichni se vyjádřili kladně a zdůrazňovali, že o takových tématech a o postižených jedincích je nutné se bavit. V rámci dotazování na tuto otázku zazněla doplňující otázka na téma scény porodu.

Graf 14 – výsledky 2. uzavřené otázky: Posloucháš rozhlasové hry?



K poslechovosti rozhlasových her jedna respondentka v dotazníku dodala: „*Televize v dnešní době převládá.*“ O poslechu hry jako o možném způsobu trávení volného času převážná většina respondentů nevěděla, a tedy tento druh zábavy nikdy nevyhledávala. Jako hlavní sociální komunikační kanál respondenti uvedli Instagram, kde „*hledají inspiraci a rádi sledují život druhých lidí*“.

Graf 15 – výsledky 3. uzavřené otázky: Rozuměl/a jsi příběhu?



Nikdo z přítomných respondentů neměl problém porozumět předkládanému příběhu. Pro ověření, že příběh byl srozumitelný, byla do dotazníku zařazena otázka s otevřenou odpovědí, kdy respondenti měli stručně shrnout, o čem příběh vyprávěl. U otázky „Bylo ti příjemné či nepříjemné takový příběh poslouchat?“ se odpovědi jednotlivců rozcházely:

Respondent č. 5, 16 let: „Nemůžu říct, že mi to bylo příjemné, ale ani nepříjemné. Mám z toho takový neutrální pocit, ale rád jsem si jeho příběh poslechl.“

Respondentka č. 1, 15 let: „Nepříjemné, kvůli životnímu příběhu matky a Williama. Chápu, že se o tomhle musí mluvit, ale mrzí mě, když o někom takovém slyším.“

Respondentka č. 3, 15 let: „Pro mě nepříjemné, bylo to zajímavé, ale zároveň mi to připadalo strašně zvláštní, nebyla jsem nadšena, že jsem to slyšela.“

Respondentka č. 2, 15 let: „Příjemné. Mám ráda příběhy, ale nerada čtu (takováto poslechová forma mě bavila).“

Respondentka č. 6, 15 let: „Nijak mi to nevadilo. Přišlo mi to zajímavé, a taky jsem ráda, že se o tomto tématu začíná mluvit čím dál více.“

Respondentka č. 4, 15 let: „Jelikož mě to bavilo, tak mi to bylo příjemné, jenom už pak trochu vadily ty zvuky, co tam byly používány.“

Rušivým elementem se během poslechu pro respondenty překvapivě stávaly ruchy, které v mnoha situacích, jak uvedli, „potlačovaly hercův hlas“. K užitým zvukovým prostředkům se respondenti vyjadřovali následovně:

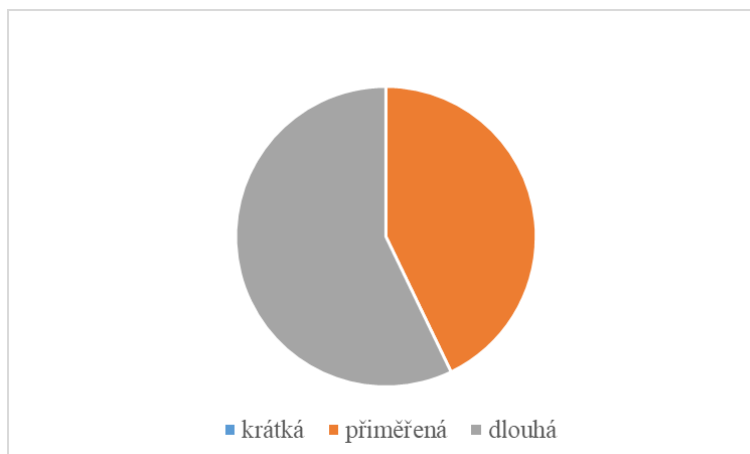
Respondentka č. 4, 15 let: „Zvuky při činnostech byly v pořádku, zvuky ty mi upřímně docela vadily. Ty, co tam byly navíc, byly k ničemu. Hlavně ty mixované. Hudba, jak která, většinou byla fajn.“

Respondentka č. 3, 15 let: „Nepřirozené zvuky – porod. Je jasné, že hekání při falešném porodu nemůže znít skutečně, ale i tak mi to vadilo.“

Respondentka č. 6, 15 let: „Nepřirozené zvuky – přijde mi, že to občas přeháněli. Např. když mluvil Will a oni za ním dělali to zvukové pozadí, tak jsem se musela hodně soustředit, abych Willovi rozuměla.“

Respondent č. 5, 16 let: „*Nepřirozené zvuky – hlasy v pozadí. Připomínalo mi to spíše mou představu, jak asi vypadá mysl schizofrenika.*“

Graf 16 – výsledky 4. uzavřené otázky: Z hlediska individuálního pocitu se ti zdála hra:



Již v průběhu poslechu bylo u respondentů zpozorováno, že poslech byl po dvacáté minutě méně pozorný. Jako ideální délku rozhlasové hry, která by udržela jejich soustředěnost, respondenti jednohlasně uvedli dvacet minut. V diskuzi později řekli, že celovečerní filmy příliš nesledují právě kvůli dlouhé stopáži, raději volí seriály. Na otázku „*Pustil/a bys sis rozhlasovou hru znovu?*“ všichni přítomní pokyvovali, že ano, a v závěru doplnili, že by rozhlasová hra musela být výrazně kratší.

U otázky „*Jaké knihy čteš?*“ respondentky opakovaně uváděly knihy *Hvězdy nám nepřály*, dále fantasy žánr v zastoupení publikace *Skleněný trůn*, dále knihy s válečnou tematikou, ale také poezii a sci-fi. V diskuzi respondentky uvedly, že rády vyhledávají literaturu, která zpracovává skutečné životní příběhy.

K otázce „*Co si myslíš, že zajímá současnou generaci dospívajících lidí?*“ opakovaně uváděli: „*Vyvíjející se technologie, sociální sítě, móda, cestování, hudba, literatura, umění, uprchlická krize a současná politická situace.*“

Další z otázek dotazníku se respondentů dotazovala: „*Jaké téma by podle tebe měla rozhlasová hra zpracovávat, aby tě zaujala?*“

Respondentka č. 3, 16 let: „*Problémy lidí, o kterých se moc nemluví. Věci, které trápi lidi, ale nechtějí o tom mluvit. (Problémy v rodině, s rodiči).*“

Respondentka č. 6, 15 let: „*Možná o nějakém herci nebo zpěvákovi a jeho životě. Ale tato hra byla taky dobrá.*“

Poté se objevovaly odpovědi: „*Nevím, jestli by mě vůbec bavilo poslouchat někdy rozhlasové hry.*“ Posléze se diskuze k této otázce vrátila a rozvinula se debata, ve které respondenti zdůrazňovali téma sociálních sítí a jejich nástrahy, problémy dospívajících s rodiči, příběhy slavných osobností, ale zazněl i zajímavý podnět realizovat tvorbu začínajících autorů. Respondentky vyzdvihovaly také problematiku anorexie, u níž mají pocit, že je společností tabuizovaná, a to i přesto, že mnoho dospívajících dívek trpí problémem příjmu potravy, nespokojeností se svou postavou či svým vzhledem.

V závěru byli respondenti dotazováni, zdali vědí, v jaký čas Český rozhlas rozhlasovou hru pro děti a mládež vysílá. Nikdo z přítomných odpověď neznal, vzpomněli si jen, kdy pohádku pro děti vysílá Česká televize.

Realizace focus group s respondenty starší věkové skupiny poskytla výzkumu nové poznatky. Zvláště přínosné byly náměty respondentů pro tvorbu rozhlasových her. Na začátku setkání byli respondenti zamlklí. Pro rozvinutí debaty a uvolnění atmosféry byla do diskuze zařazována témata, která se nepřímou vztahovala k tématu výzkumu – důvod výběru studia, jak se dnes cítí, co během dnešního dne prožili atd. Počáteční ostych se postupně vytrácel a v rozvíjející se diskusi se u respondentů postupně projevovalo psychické uvolnění. I přes snahy začlenit méně komunikativní respondenty do diskuze se nepodařilo získat od každého jeho individuální pohled na jednotlivá témata, raději se připojovali k názorům ostatních.

Focus group 04

Výzkumný vzorek: studentky Střední pedagogické školy v Litomyšli, obor Pedagogika volného času, 6 účastníků: 6 dívek ve věku 17-18 let

Časový harmonogram: 1. 11. 2018 14:30 – 16:15

Místo: učebna

Použité nástroje: nahrávací technika (kamera, diktafon), přehrávací zařízení (notebook, reproduktory)

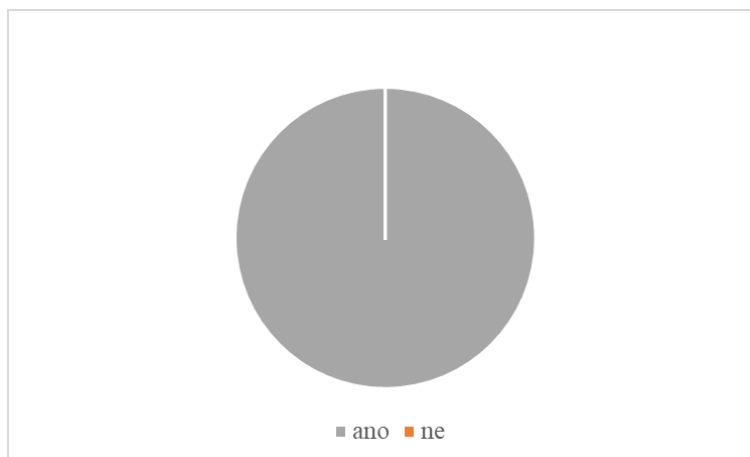
Prezentované dílo: Krásný mladý obludy

Na rozdíl od předcházející focus group nebyl v rámci tohoto setkání přítomen žádný z pedagogů. Respondentky byly více otevřené vůči intimnějším tématům. Pro realizaci poslední focus group byla využita prostorná učebna, ve které bylo zaručeno pohodlí a klid na poslech a diskusi. V úvodu setkání byli přítomní

obeznámeni s náplní setkání, cílem výzkumu a společně se stanovila komunikační a interakční pravidla. Poslechu předcházela krátký rozhovor, který ve skupině vytvořil přátelskou atmosféru. Poté následoval společný poslech rozhlasové hry *Krásný mladý obludy*.

V prvních dvaceti minutách respondentky pozorně poslouchaly, poté dvě respondentky využily mobilních telefonů a kontrolovaly aktuální příspěvky na Instagramu. Schopnost přepojovat či rozdělovat pozornost mezi různými aktivitami se prokázala v následné diskusi, během níž respondentky aktivně reagovaly. Ostatní respondentky si kreslily či se zavřenýma očima odpočívaly. Focus group proběhlo v rámci odpoledního vyučování, a jak respondentky později uvedly, vyučování toho dne probíhalo od sedmi hodin, a tak se v odpoledních hodinách dostavily známky únavy. Poslech rozhlasové hry tak vnímaly jako příjemný způsob odpočinku.

Graf 17 – výsledky 1. uzavřené otázky: Bavila tě hra?



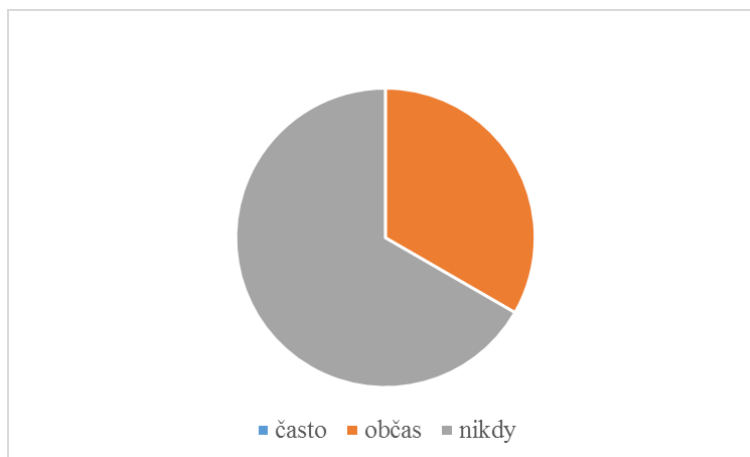
Všechny respondentky poslech bavil, velmi často se objevovaly názory, že příběh byl pro ně smutný. Jedna respondentka uvedla, že o takových lidech je jí nepříjemné nejen hru poslouchat, ale také o ní vést diskusi. Na otázku „*Bylo ti příjemné, či nepříjemné takový příběh poslouchat?*“ respondentky v dotazníku odpověděly:

Respondentka č. 5, 17 let: „*Bylo to příjemné i nepříjemné – byla jsem ráda, že příběh znám i ze strany postiženého, ale zároveň to ve mne vyvolávalo pocity smutku a lítosti.*“

Respondentka č. 3, 18 let: „*Příjemné – umím se vžít do situace, bavilo mě to.*“

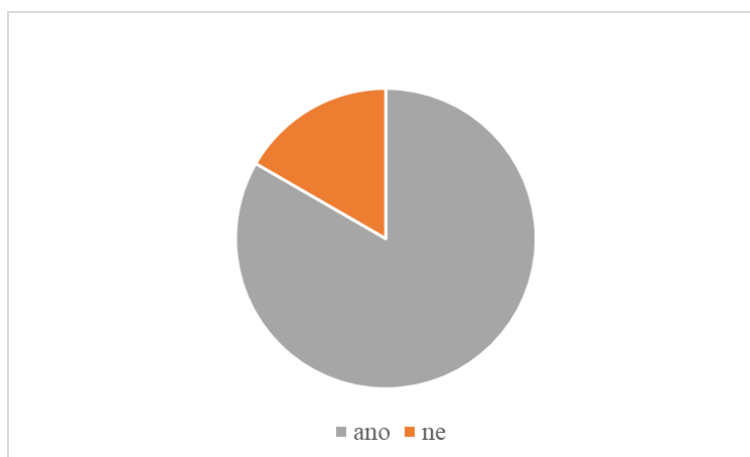
Respondentka č. 4, 18 let: „Možná bych se raději dívala na film, než poslouchala, ale bylo to velmi zajímavé a určitě nějaký ještě vyhledám.“

Graf 18 – výsledky 2. uzavřené otázky: Posloucháš rozhlasové hry?



Dvě respondentky na otázku „Posloucháš rozhlasové hry?“ odpověděly, že rozhlasové hry občas poslouchají, ostatní o existenci rozhlasové hry nevěděly, a tedy tento druh zábavy nikdy nevyhledávaly. Na otázku „Pustily byste si po této zkušenosti rozhlasovou hru znovu?“ čtyři odpověděly, že ano, zbývající dvě uvedly, že na tuto aktivitu jim z důvodu studijních povinností nezbývá dostatek času.

Graf 19 – výsledky 3. uzavřené otázky: Rozuměl/a jsi příběhu?



Jedna respondentka uvedla, že příběhu nerozuměla, na otázku „O čem podle tebe hra vyprávěla?“ ale odpověděla správně: „O chlapci s handicapem.“ Zbývající respondentky s porozuměním příběhu neměly problém a jedna respondentka dodala: „Tato rozhlasová tvorba mě zaujala, myslím si, že mi dala spoustu věcí – více si budu vážit toho, co mám. A můj velký obdiv patří právě handicapovaným

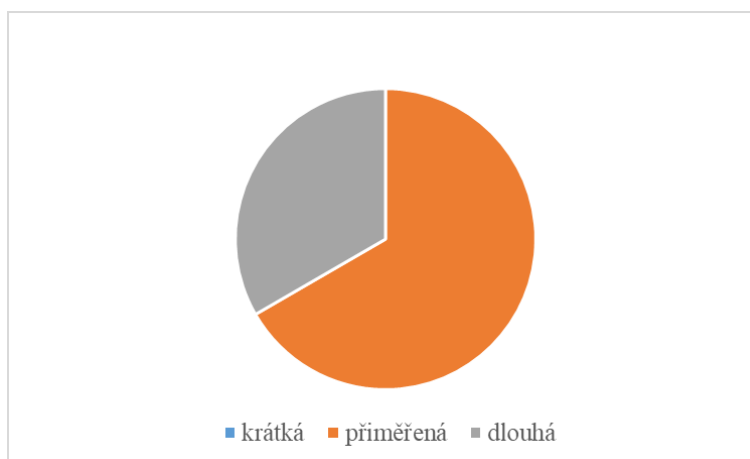
lidem.“ Většina respondentek vnímala příběh jako vážné a smutné téma, přestože Willy, hrdina rozhlasové hry, svůj handicap bere s humorem a nadhledem. K poslechu rozhlasové hry, která zpracovává téma handicapovaného jedince, tři respondentky v dotazníku napsaly:

Respondentka č. 3, 18 let: „Myslím si, že je dobře, že takové projekty vznikají. Mladí lidé, především, mají o věcech větší přehled a uvědomují si, jak těžké a závažné problémy mohou mít.“

Respondentka č. 1, 17 let: „Občas jsem se pousmála, někdy mi bylo do breku. Zpracování to bylo pěkné a zajímavé. Můj názor, myslím, že je to složité a těžké, mělo by se to víc řešit. A né, že každý je odvrhne a ponižuje je.“

Respondentka č. 2, 17 let: „Když mi přišly Willyho některé připomínky vtípné, nevěděla jsem, jestli si můžu dovolit smát.“

Graf 20 – výsledky 4. uzavřené otázky: Z hlediska individuálního pocitu se ti zdála hra:



Všechny respondentky se poté v diskuzi jednohlasně shodly, že rozhlasová hra byla dlouhá a v posledních deseti minutách měly potíže s udržением pozornosti, což bylo patrné z jejich neklidného posedu. Jako ideální stopáž rozhlasové hry uvedly 25 minut.

Na otázku „Jaké knihy čteš?“ se v odpovědích opakovaly knihy s romantickým příběhem, detektivky a historické romány. Jako konkrétní tituly respondentky uvedly: *Hvězdy nám nepřály*, *Růže pro Charlotte*, *Mengeleho děti*, *Den, kdy jsem se naučil žít*, *Muž, který chtěl být šťastný* a *Volba*. Dále respondentky vyhledávají literární tvorbu autorů Jojo Moyesové, J. K. Rowlingové a E. L. Jamese.

V odpovědích na otázku „Co si myslíš, že současnou generaci dospívajících lidí zajímá?“ respondentky opakovaně uváděly internet a sociální sítě.

Respondentka č. 5, 17 let: „Každý je jiný, takže celkově nemohu posoudit, ale většina je ovlivněna sociálními sítěmi, žijí tak ve svém světě a moc se nezajímají o druhé a na ostatní se koukají skrze prsty.“

Respondentka č. 3, 18 let: „Internet, život na něm, vztahy mezi lidmi (především vrstevníky), názory. Ale také láska a jiné city a kolikrát úplně nedůležité věci.“

V diskuzi byly respondentky dotazovány na využívání sociálních sítí. Uvedly, že platformu Facebook příliš nenavštěvují, atraktivnější se pro ně stává obsah Instagramu. Zde sledují každodenní život přátel, slavných osobností. V diskuzi respondentky představily své preference Instagramu:

Respondentka č. 1, 17 let: „Když někdo na Facebooku napíše svačím, tak to není tak zajímavé, jako když to vyfotí, napíše k tomu svačím a dá to na Instagram.“

Respondentka č. 4, 18 let: „Když tam dávají fotky z různých výletů a nás to zaujme, tak se tam můžeme jet také podívat.“

Na otázku „Jaké téma by měla rozhlasová hra zpracovat, aby tě zaujala?“ v dotazníkovém šetření respondentky opakovaně uváděly téma šikany a psychické problémy.

Respondentka č. 3, 18 let: „O takových problémech současnosti, např. anorexie, bulimie, šikana, závislost na sociálních sítích, alkohol, drogy a jejich vliv na život.“

Respondentka č. 4, 18 let: „Ráda bych poslouchala o životech spisovatelů, co je vůbec vedlo k napsání „této“ knihy.“

V diskuzi se k této otázce rozvinula živá debata, ve které se rozhovor zaměřil na intimní témata úzce související s problémy dospívajících dívek. Respondentky by rády slyšely příběh, který by se věnoval milostnému vztahu dívky s chlapcem, zprostředkoval pohled dospívajícího kluka na vztah k dívce či předložil intimní zpověď kluků na téma „co si myslí o holkách“. V průběhu diskuze se ukázalo, že tato předložená témata by zajímala všechny přítomné respondentky.

Druhá focus group uskutečněná se starší věkovou skupinou přinesla výzkumu nové poznatky, především z oblasti zájmů této věkové skupiny. Ačkoliv byla u respondentek sledována kolísavá pozornost způsobená únavou, lze hodnotit celé setkání jako přínosné. Otevřenost respondentek umožnila vhled do jejich názorů a poskytla podněty na náměty rozhlasové tvorby.

3.2.3 VYHODNOCENÍ FOCUS GROUPS

Následující výsledná zpráva, konečná fáze výzkumu, předloží výsledky provedeného sociologického výzkumu, poskytne informace k výzkumné otázce, která

si klade za cíl vyhodnotit, *jak současná rozhlasová dramaturgie reaguje na proměňující se požadavky současné generace dětí a mládeže*. V rámci výzkumu byla využita metodologická triangulace – dotazník standardizovaný a s otevřenými otázkami, focus group a pozorování. Jednotlivé metody zajistily pro výzkum dostatečné množství dat, na jejichž základě bude provedena sumarizace závěrů a jejich vyhodnocení. Z uvedených výsledků lze vyvodit několik zobecňujících zjištění, lze vyznačit potenciál i meze použité metody pro průzkum poslechovosti. Vysledované názorové trendy, které z výzkumu vyplynuly, mohou být užitečné například pro rozhlasové tvůrce. V závěru této výsledné zprávy budou přednesena doporučení, která se v průběhu realizace čtyř focus groups ukázala být pro správný průběh i vyhodnocení stěžejní.

Ve všech fázích čtyř realizovaných focus groups se ukázal zájem respondentů. Respondenti sledovaných skupin projevovali vstřícný postoj a prokazovali se dobrou komunikací. Skupinová interakce zajistila výzkumu vhled do názorů a postojů respondentů.

Focus groups mladších věkových skupin (FG01, FG02) se v první polovině poslechu projevovaly pozorností, v druhé polovině byl sledován pokles pozornosti a zvýšená neposednost. Respondenti s poslechem vykonávali paralelně další aktivity – kreslení, prohlížení knih. V průběhu diskuze, kdy respondenti aktivně reagovali na otázky, se ukázalo, že tyto doprovodné aktivity neměly negativní vliv na percepci. V poslechu si zvýšenou všímavost respondentů získala situace, ve které postava Valentýna odvádí nemocnou Elišku, a situace lovu srny. FG01 zodpovídala dotazníkové otázky zábavnou formou, což se v závěru prokázalo jako ideální forma pro získání dat dotazníkového šetření. V případě FG02 byla zábavná forma využita jen pro první část dotazníku, pro uzavřené otázky. Na otevřené otázky respondenti bez obtíží odpovídali samostatně písemnou formou.

FG01 a FG02 se jednoznačně shodly, že rozhlasová hra se jim líbila. S poslechem rozhlasové hry se většina respondentů FG01 i FG02 doposud nesetkala, pouze 3 respondenti rozhlasové hry občas poslouchají. Názorová nejednotnost se projevila u posuzování časové stopáže hry. FG01 hodnotila hru jako dlouhou, u FG02 se názor dělil – polovina označila stopáž jako dlouhou, druhá jako přiměřenou. Z názorového ohlasu FG01 vyplývá, že o smrti jim není nepříjemné hovořit a smrt

vnímají jako přirozenou součást lidského života. Respondenti FG02 o smrti v minulosti přemýšleli a nahlízejí na smrt jako na přirozené završení života. FG01 by si rozhlasovou hru znovu poslechla, u FG02 nepanovala názorová jednota, 2 respondenti uvedli, že poslech je příliš nenadchl. FG01 i FG02 posuzují téma hry jako veselé. FG01 mezi vyhledávanou literaturou uvedla knihy s dobrodružným žánrem a knihy se zvířaty. FG02 jmenovala knihy humorné a knihy s fantasy žánrem. FG01 i FG02 shodně jmenovaly tituly *Zombí ryba* a *Deník malého poseroutky*. Odpovědi na otázku „*Jaké příběhy byste rádi poslouchali, o jakém hrdinovi?*“ se u obou focus groups shodovaly. Z námětů a doporučení vyplývá, že by respondenti rádi poslouchali příběh o zvířatech, o sportovcích (o fotbalistech) a hry s dobrodružným a detektivním žánrem. Respondenti FG01 i FG02 při svém hodnocení pozitivně oceňovali zvukové prostředky rozhlasového díla, u kterých nabývali dojmu, že jsou reálné (padající listí, dech zvířat, tekoucí voda). V závěrečné části byl u respondentů FG01 patrný pokles pozornosti a v odpovídání na otázky se odkláněli od tématu. U FG02 byla v posledních 10 minutách pozorována menší kázeň a schopnost si navzájem naslouchat, bylo třeba respondenty opakovaně vyzývat ke klidu a vzájemnému respektu.

U focus groups realizovaných se skupinami respondentů starší věkové skupiny (FG03, FG04) bylo obtížnější navázat kontakt. V případě obou setkání byla na úvod zařazena témata, která vytvořila přátelskou atmosféru, a počáteční ostych a uzavřenost skupin byly překonány. V první polovině poslechu byla u FG03 i FG04 sledována soustředěnost, respondenti poklidně poslouchali. V druhé polovině (po 20. minutě poslechu) byl u respondentů obou skupin pozorován pokles pozornosti a roztěkanost. Dvě respondentky FG04 použily mobilní telefon a sledovaly aktuální dění na sociálních sítích (Facebook, Instagram). FG03 mobilní telefony nepoužila, jako doprovodné aktivity zvolila kreslení, prohlížení knih či sešitů. Nutno konstatovat, že v průběhu diskuze se prokázalo, že tyto doprovodné aktivity nenarušily jejich percepci. Jako ideální časovou stopáž rozhlasové hry FG03 i FG04 jednohlasně uvedly 20-25 minut. S porozuměním a s vyplněním dotazníkového šetření nenastal ve skupinách žádný problém, jejich práce byla hotova za 15 minut. Při hodnocení prezentovaného díla se obě focus groups shodly, že je poslech bavil. Předchozí zkušenost s poslechem rozhlasové hry měli 3 respondenti (z obou skupin dohromady), zbývající se s poslechem setkali poprvé.

FG03 i FG04 s porozuměním příběhu neměly problém. Respondentky FG04 uvedly, že považují za důležité, že handicapovaným jedincům je věnována pozornost v podobě tohoto zpracování. Názory focus groups se odlišovaly při zodpovídání otázky: „*Bylo ti příjemné, či nepříjemné takový příběh poslouchat?*“ Ve FG03 respondenti opakovaně uvedli, že je jim nepříjemné o životě handicapovaných mluvit i poslouchat. U FG04 respondentky uvedly, že během poslechu cítily pocity smutku a lítosti. Negativní hodnocení udělovaly FG03 i FG04 nepřírozeným ruchům, které narušovaly jejich percepce a potlačovaly hercův hlas. Respondenti FG03 by si rozhlasovou hru pustili znovu pouze za podmínky kratší časové stopáže. Z názorového ohlasu a doporučení vyplývá, že za nutnou podmínku k poslechu považují respondenti kratší stopáž hry. Ve výběru literatury FG04 preferuje knihy autobiografické, romantické a knihy inspirované skutečnými událostmi. Respondentky FG04 uvedly dále knihy s válečnou tematikou, fantasy žánr a poezii. Při výčtu oblíbených autorů FG03 i FG04 shodně uvedly spisovatele Jojo Moyesová, J. K. Rowlingová a E. L. James. Obě skupiny se domnívají, že nejvíce současnou generaci ovlivňuje internet a sociální sítě (Facebook, Instagram), a shodně doplnily, že jejich nejvyhledávanější platformou je Instagram. Otázka „*Jaké téma by podle tebe měla rozhlasová hra zpracovávat, aby tě zaujala?*“ vyvolala názorovou jednotu. FG03 i FG04 navrhly témata reflektující internet, sociální sítě a její nástrahy, problémy dospívání, problémy s rodiči, poruchy příjmu potravy (anorexie, bulimie), závislost na drogách a sociálních sítích. Respondentky FG04 uvedly intimní témata dospívajících dívek – vztah dívky s klukem, pohled kluka na dívky, co si kluci myslí o dívkách. V závěrečné části u FG04 byla u respondentek pozorována únava, FG03 byla po celé trvání aktivní a komunikativní.

Po realizaci čtyř focus groups byl vysledován potenciál i meze použité metody pro průzkum poslechovosti. Metodu focus group lze pro průzkum poslechovosti veřejnoprávního rozhlasu v cílové skupině děti a mládež hodnotit jako velmi přínosnou. V rámci výzkumu bylo využito multimetodické aplikování metody, které

dovolilo využít i jiné kvalitativní metody (dotazník, pozorování), jež shromáždily pro výzkum doplňující údaje.²³⁹ Mezi klady patří možnost sledovat probíhající interakce mezi respondenty a také vhléd do názorů a zkušeností respondentů. Přínosem metody je bezesporu moderátorovo postavení ve skupině, které umožňuje vést diskuzi k zodpovězení výzkumné otázky. Po realizaci čtyř focus groups je nutné podotknout, že vedení skupiny správným směrem je mnohdy nesnadným úkolem, a proto je důležité celou diskuzi neustále usměrňovat se zřetelem na výzkumný cíl. Přednosti, kterými tato metoda disponuje, se pro průzkum percepce projevily jako velmi přínosné.

V průběhu focus groups v jednotlivých věkových skupinách byly objeveny praktické obtíže, které by mohly negativně ovlivnit průběh i výsledky výzkumu. U mladší věkové skupiny je nutné regulovat délku celého setkání. Po realizaci focus groups ve dvou skupinách mladšího školníku věku lze konstatovat, že ideální délka celého setkání by společně s poslechem půlhodinové hry měla mít maximálně 75 minut. Po překročení této délky byli jedinci nesoustředění. Je vhodné celé setkání pojmut hravou formou – nechat děti kreslit, prohlížet si knihy, hrát si s oblíbenými hračkami. Zábavnou formou lze poté pokračovat i v diskuzi. Jak bylo zjištěno, děti tohoto věku jsou stále velmi hraví a jakákoliv činnost vedená touto formou se pro ně stává zábavou. Focus groups ukázaly, že respondenti ve svých výpovědích opakují názory a myšlenky svého kamaráda. S tímto zřetelem je poté nutné pracovat při vyhodnocování celého výzkumu. Jedinci starší věkové skupiny jsou schopní déletrvající pozornosti. Pro společný poslech hodinové rozhlasové hry, vyplnění krátkého dotazníku a následnou diskuzi lze jako ideální délku setkání stanovit 90-110 minut. U jedinců starších je navázání přátelského vztahu obtížnější, jako vhodný se prokázal otevřený přístup k respondentům, který zajistil vstřícnost a komunikativnost respondentů.

²³⁹ MORGAN, David L. Ohniskové skupiny jako metoda kvalitativního výzkumu. Brno: Albert, 2001. s. 18.

Závěr

Diplomová práce Rozhlasová tvorba pro mládež a její percepce si kladla za cíl vyhodnotit, *jak současná rozhlasová dramaturgie reaguje na proměňující se požadavky současné generace dětí a mládeže*. Rozhlasové tvorbě jsem se věnovala již v bakalářské práci a mé zaujetí pro auditivní problematiku mne vedlo k výběru tohoto tématu pro předloženou diplomovou práci. Specifikace tématu byla směřována potřebou vyvolat všímavost k podobě současných rozhlasových her pro děti a mládež a poukázat na témata, která rozhlasoví tvůrci pro současnou generaci dětí a mládeže vybírají.

Na základě výsledků druhé kapitoly (Tematická analýza rozhlasových her pro děti a mládež) a s využitím výsledků třetí kapitoly (Praktická část výzkumu) nyní potvrdíme, či vyvrátíme stanovené hypotézy a zodpovíme výzkumnou otázku.

Hypotéza 1.: Analýzou dojdeme ke zjištění, že současná produkce českých rozhlasových her nedostatečně reflektuje vývoj technologií, jež jsou běžnou součástí života dětí a mládeže. Tato hypotéza se potvrdila. Pouze jedna rozhlasová hra reflektovala vývoj technologií, a to rozhlasová hra *Napumpuj mi mozek!*, která zpracovává problematiku moderních médií v příběhu mladého youtubera. O sociálních sítích (Facebook) pojednávala rozhlasová hra *Buen camino* a částečně se tohoto tématu dotkla i rozhlasová hra *Opatření*.

Hypotéza 2.: Tematická analýza produkce her pro děti a mládež i provedený výzkum metodou focus group ukáží, že rozhlasová tvorba nedostatečně zohledňuje potřeby a zájmy cílového publika. Tato hypotéza se potvrdila. Po realizaci čtyř focus groups, ve kterých respondenti přednesli preferovaná témata pro rozhlasovou tvorbu, lze konstatovat, že hry jen částečně pokrývají zájmy a potřeby cílového publika. V diskuzi respondenti FG01 a FG02 opakovaně uváděli dobrodružné a detektivní příběhy, příběhy o zvířatech, o sportovcích. Nutno podotknout, že pro mladší věkovou skupinu jsou hry s dobrodružným a detektivním žánrem v rozhlasové produkci zastoupeny v uspokojivém množství. Rozhlasové hry o sportovcích či hry, ve kterých by hlavními hrdiny byla zvířátka, v rozhlasové produkci zcela chybí. Respondenti starší věkové skupiny preferují témata

reflektující svět internetu, sociální sítě a její nástrahy, problémy dospívání, problémy s rodiči, poruchy příjmu potravy (anorexie, bulimie), závislost na drogách a sociálních sítích, intimní témata dospívajících dívek (vztah chlapce a dívky, pohled kluka na dívku). Ve sledovaném období rozhlasové produkce se 4 rozhlasové hry věnovaly problémům, které jedinci v průběhu svého dospívání prožívají (*Problém (Vyskočit z kůže)*, *Buen camino*, *Zlatý čas*, *Třináct*). O problematice sociálních sítí a o vybudované závislosti na nich pojednaly jen 2 rozhlasové hry (*Buen camino*, *Napumpuj mi mozek!*).

Hypotéza 3.: Provedený výzkum dokáže, že rozhlasoví tvůrci v podřízenosti časové dotaci programové řady Hra pro celou rodinu (Český rozhlas Dvojka, 13:05 – 14:00) vytvářejí pro dětského posluchače časově neúnosně dlouhé hry. Tato hypotéza se potvrdila. Ve sledovaném období dvanáct her dosahuje 60 minut, šestnáct her 50 minut, jedenáct rozhlasových her převyšuje 40 minut a zbývajících šest her 30 minut. K potvrzení této hypotézy přispívají výsledky výzkumu. U poslechu půlhodinové hry byl u FG01 a FG02 pozorován v posledních 7 minutách pokles pozornosti. Hypotézu potvrzují i názory respondentů FG03 a FG04, kteří jako ideální časovou stopáž rozhlasové hry označili 20-25 minut.

Na základě provedené tematické analýzy a provedeného výzkumu můžeme zodpovědět na výzkumnou otázku, která si kladla za cíl vyhodnotit, *jak současná rozhlasová dramaturgie reaguje na proměňující se požadavky současné generace dětí a mládeže*. Ze získaných poznatků lze konstatovat, že rozhlasová dramaturgie reaguje na proměňující se požadavky současné generace dětí a mládeže jen částečně.

Ve sledovaném období vzniklo 45 rozhlasových her, z nichž se pouze 5 rozhlasových her věnovalo sociálním tématům (rasismus, šikana, duševní nemoc, handicap, smrt). Problematiku dysfunkční rodiny (vyrovnání se se ztrátou matky) prezentovaly jen 2 rozhlasové hry. O vztazích mezi generacemi (o vzájemném pochopení generací, o generační propasti) pojednaly pouze 2 rozhlasové hry. Problémům, které jedinci v průběhu svého dospívání prožívají (nepochopení rodiči, nechtěné těhotenství, první zamilování, pocity dospívajícího kluka), se věnovalo 5 rozhlasových her. O problematice sociálních sítí a o vybudované závislosti pojednaly 2 rozhlasové hry. Trend cestování („couchsurfing“) prezentovala

1 rozhlasová hra. V rozhlasové produkci zcela chybí témata o závislosti na drogách a alkoholu, o příjmu potravy, nedostatečné je zastoupení her pojednávajících o sociálních sítích, o jejich nástrahách, o vybudované závislosti či o informační manipulaci v kontextu médií. Dále hry dostatečně nereflektují zájmy dospívajících jedinců – sportovní aktivity, čas strávený s přáteli (večírky), brigády, zájem o současnou hudební tvorbu. S tímto problémem úzce souvisí nedostatek autorů píšících pro rozhlas. Z celkového počtu 45 rozhlasových her vzniklo dramaturgií či volnou adaptací literárních děl 23 rozhlasových her, zatímco druhá polovina děl vycházela z původní předlohy. S tvorbou mladých začínajících autorů jsme se setkali pouze u 1 rozhlasové hry (*Opatření*), tu pro rozhlas napsala dvaadvacetiletá debutující absolventka JAMU Žaneta Caletková.

Jako další problém se jeví tendence stereotypního obsazování dospělých hereckých osobností do dětských rolí. Jak se v tematické analýze u několika her potvrdilo, usnadňovat si práci dospělými herci není správným řešením pro rozhlasovou tvorbu určenou současné generaci dětí a mládeže. Tímto přístupem tvůrci nejen mění celkové vyznění příběhu, ale dětskému a dospívajícímu posluchači znesnadňují se s hrdinou ztotožnit.

V průběhu analýzy se prokázala nedostatečná práce se zvukovými prostředky. Zvuky a ruchy nabývají v rozhlasových inscenacích povětšinou jen ilustrativní funkce a jen v malé míře podněcují posluchačovu bohatou fantazii. S tímto přístupem se je možné setkat i v případě hudební složky. Pro komponování hudby tvůrci využívají počítačově generovaný zvuk, který zcela postrádá kvality živých nástrojů (hráčova invence, hloubka a barva tónů, plastičnost zvuku atd.). Rozhlasová tvorba nedostatečně reflektuje současnou hudební tvorbu, která je schopna zaujmout dospívající skupinu posluchačů, a nutno podotknout, že právě poslech hudby se řadí mezi oblíbené zájmy dětí a mládeže.

Potřeby cílové skupiny posluchačů nejsou zohledněny ani v časové stopáži her. Jak již bylo zmíněno, ve sledovaném období mělo dvanáct her 60 minut, šestnáct her 50 minut, jedenáct rozhlasových her převyšovalo 40 minut a zbývajících šest her 30 minut. Realizovaný výzkum přinesl zjištění, že ideální délka poslechu u mladšího školního věku je 20-25 minut. I respondenti staršího školního věku uvedli toto časové rozmezí jako ideální stopáž hry.

Ke zvýšení zájmu o rozhlasovou tvorbu je nutné, aby rozhlasoví tvůrci chápali děti a dospívající jako plnohodnotnou skupinu posluchačů a vytvářeli taková díla, která budou odrážet jejich skutečně žitý svět. Proto pokládáme za potřebné s touto skupinou posluchačů zahájit interakci. Pro bližší seznámení s cílovou skupinou a jejich názory na rozhlasovou tvorbu po zdárné zkušenosti doporučujeme realizaci focus group.

Jedním z výsledků výzkumné části bylo zjištění, že cílová skupina neví o existenci rozhlasových her. Hlavní problém vidíme především ve způsobu komunikace Českého rozhlasu s cílovými posluchači. Rozšiřování povědomí o Českém rozhlasu a poslechu rozhlasových her u mladší věkové skupiny je vhodné provádět již od útlého věku, například pomocí školní výuky či zájmových kroužků. U starších jedinců je nutná práce se sociálními sítěmi, nutno však přednést naše zjištění, že společenský webový systém Facebook je v současné době přeceňovaným médiem. Jako hojně navštěvovanou sociální síť respondenti starší věkové skupiny opakovaně uváděli Instagram.

Ačkoliv se současné rozhlasové tvorbě pro děti a mládež v českém prostředí nevěnuje žádná z odborných knih, těší nás nárůst pozornosti věnovaný této problematice. V rámci rozhlasových přehlídek se konají diskuzní fóra či jsou prováděny výzkumy týkající se poslechovosti rozhlasové tvorby cílené na dětského posluchače. Diplomovou prací se snažíme do této problematiky přispět a věříme, že práce bude užitečná pro dramaturgy, kteří se snaží hledat cesty, jak poznat své cílové posluchače.

Seznam použitých pramenů a literatury

Prameny

Babu a papoušek [rozhlasová hra]. Režie: Petr Vodička. Praha: Český rozhlas, 2014.

Buen camino [rozhlasová hra]. Režie: Vít Vencl. Praha: Český rozhlas, 2015.

Čajovna U Oranžové kočky [rozhlasová hra]. Režie: Peter Gábor. Ostrava: Český rozhlas, 2014.

Čaroděj Zeměmoří [rozhlasová hra]. Režie: Petr Vodička. Praha: Český rozhlas, 2016.

Darebáci [rozhlasová hra]. Režie: Jaroslav Kodeš. Praha: Český rozhlas, 2013.

Děk za perník [rozhlasová hra]. Režie: Maria Křepelková. Praha: Český rozhlas, 2013.

Dýmka strýce Bonifáce [rozhlasová hra]. Režie: Vladimír Gromov. Praha: Český rozhlas, 2009.

Génius nebo šarlatán [rozhlasová hra]. Režie: Vlado Rusko. Praha: Český rozhlas, 2016.

Hanko, zachraň štěně [rozhlasová hra]. Režie: Dimitrij Dudík. Praha: Český rozhlas, 2015.

Hvězda Jihu [rozhlasová hra]. Režie: Dimitrij Dudík. Praha: Český rozhlas, 2012.

Hvězdoplovec [rozhlasová hra]. Režie: Dimitrij Dudík. Praha: Český rozhlas, 2017.

Jezerní prales [rozhlasová hra]. Režie: Jiří Ondra. Praha: Český rozhlas, 2017.

Královský osud [rozhlasová hra]. Režie: Vladimír Zajíc. Praha: Český rozhlas, 2012.

Krásný mladý obludy [rozhlasová hra]. Režie: Izabela Schenková. Praha: Český rozhlas, 2018.

Letící oblak [rozhlasová hra]. Režie: Vlado Rusko. Praha: Český rozhlas, 2014.

Malý cizinec [rozhlasová hra]. Režie: Maria Křepelková. Praha: Český rozhlas, 2009.

Mikulášovy průšvihy [rozhlasová hra]. Režie: Jakub Mareček. Brno: Český rozhlas, 2011.

Na kometě [rozhlasová hra]. Režie: Dimitrij Dudík. Praha: Český rozhlas, 2012.

Na vlastních křídlech [rozhlasová hra]. Režie: Vlado Rusko. Praha: Český rozhlas, 2015.

Napumpuj mi mozek! [rozhlasová hra]. Režie: Vít Vencl. Praha: Český rozhlas, 2017.

Nehoda [rozhlasová hra]. Režie: Miroslav Buriánek. Praha: Český rozhlas, 2015.

Nůž ve tmě [rozhlasová hra]. Režie: Jaroslav Kodeš. Praha: Český rozhlas, 2011.

Opatření [rozhlasová hra]. Režie: Radim Nejedlý. Brno: Český rozhlas, 2017.

Ostrov v Ptačí ulici [rozhlasová hra]. Režie: Lukáš Hlavica. Praha: Český rozhlas, 2015.

Paříž ve dvaadvacátém století [rozhlasová hra]. Režie: Dimitrij Dudík. Praha: Český rozhlas, 2014.

Patnáctiletý kapitán I. II. [rozhlasová hra]. Režie: Dimitrij Dudík. Praha: Český rozhlas, 2013.

Pollyanna [rozhlasová hra]. Režie: Petr Mančal. Praha: Český rozhlas, 2014.

Pouť za královnou Navajů [rozhlasová hra]. Režie: Vladimír Gromov. Praha: Český rozhlas, 2012.

Povídka o chlapci a divoké huse [rozhlasová hra]. Režie: Hana Kofránková. Praha: Český rozhlas, 2010.

Problém (Vyskočit z kůže) [rozhlasová hra]. Režie: Martina Schlegelová. Praha: Český rozhlas, 2015.

Prouklovi kočkeni [rozhlasová hra]. Režie: Dimitrij Dudík. Praha: Český rozhlas, 2010.

Skvostná země [rozhlasová hra]. Režie: Hana Kofránková. Praha: Český rozhlas, 2015.

Služebník [rozhlasová hra]. Režie: Zuzana Burianová. Praha: Český rozhlas, 2018.

Škola robinsonů [rozhlasová hra]. Režie: Jaroslav Kodeš. Praha: Český rozhlas, 2012.

Tadeášovy záhady [rozhlasová hra]. Režie: Vladimír Gromov. Praha: Český rozhlas, 2011.

Tahle země není pro mladý [rozhlasová hra]. Režie: Izabela Schenková. Praha: Český rozhlas, 2018.

Tajemství Viléma Storitze [rozhlasová hra]. Režie: Dimitrij Dudík. Praha: Český rozhlas, 2013.

Třináct [rozhlasová hra]. Režie: Martina Schlegelová. Praha: Český rozhlas, 2017.

Tučňáci na Arše [rozhlasová hra]. Režie: Miroslav Buriánek. Plzeň: Český rozhlas, 2012.

Uličníci [rozhlasová hra]. Režie: Michal Lázňovský. Praha: Český rozhlas, 2014.

Uzly a pomeranče [rozhlasová hra]. Režie: Jaroslav Kodeš. Praha: Český rozhlas, 2015.

Úžina mořských bouří [rozhlasová hra]. Režie: Dimitrij Dudík. Praha: Český rozhlas, 2013.

Valentýnův první den na Zemi [rozhlasová hra]. Režie: Petr Mančal. Praha: Český rozhlas, 2017.

Zlatý čas [rozhlasová hra]. Režie: Apolena Novotná. Praha: Český rozhlas, 2017.

Zuzanka to zařídí [rozhlasová hra]. Režie: Radim Nejedlý. Brno: Český rozhlas, 2014.

Literatura

BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 3. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2014. 153 s. ISBN 978-80-7331-303-6.

CROOK, Tim. *Radio Drama: Theory and Practice*. 1. ed. London: Routledge, 1999. 296 s. ISBN 978-04-1521-603-6.

CZECH, Jan. *O rozhlasové hře: hledání specifiky české rozhlasové inscenace od roku 1945*. 1. vyd. Praha: Panorama, 1987. 189 s.

ČEŇKOVÁ, Jana a kolektiv. *Vývoj literatury pro mládež a její žánrové struktury*. Praha: Portál, 2006. 176 s. ISBN 807367095X.

Generation Z: The new kids on the block have arrived. London: Happen Group Ltd, 2014. 62 s.

GIDDENS, Anthony. *Sociologie*. Praha: Argo, 1999. 596 s. ISBN 80-7203-124-4.

HAND, Richard J. Mary TRAYNOR. *The radio drama handbook: audio drama in practice and context*. New York, N.Y.: Continuum, 2011. 227 s. ISBN 978-1-4411-4743-1.

HANKUSOVÁ, Veronika. *Vývoj výzkumu rozhlasových posluchačů v Československu a v České republice*. 1. vyd. Praha: Karolinum, 2006. 154 s. ISBN 80-246-1092-2.

HEJNOVÁ, Vendula. *Vstup generace Z na trh práce*. Olomouc: 2016. Univerzita Palackého v Olomouci. Filozofická fakulta.

HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. 4. vyd. Praha: Portál, 2016. 440 s. ISBN 978-80-262-0982-9.

HOMOLOVÁ, Kateřina, LANDOVÁ, Hana, PRÁZOVÁ, Irena a RICHTER, Vít. *České děti jako čtenáři*. Brno: Host, 2014. 136 s. ISBN 978-80-7491-492-8.

JEŠUTOVÁ, Eva, (ed). *Od mikrofonu k posluchačům*. 1. vyd. Praha: Český rozhlas, 2003. 667 s. ISBN 80-86762-00-9.

KUBÍČKOVÁ, Iva. *Grimmovská pohádka v rozhlase*. Olomouc: 2016. Univerzita Palackého. Filozofická fakulta. Katedra divadelních a filmových studií.

KUCHAŘÍKOVÁ, Martina. *Fenomén youtubering v komunikaci dětí*. Olomouc: 2017. Univerzita Palackého v Olomouci. Pedagogická fakulta. Katedra českého jazyka a literatury.

LANGMEIER, Josef. KREJČÍŘOVÁ, Dana. *Vývojová psychologie*. 2. vyd. Praha: Grada Publishing, 2006. 368 s. ISBN 987-80-247-1284-0.

MILOVSKÝ, Michal. *Kvalitativní přístup a metody v psychologickém výzkumu*. Praha: Grada Publishing, 2006. 332 s. ISBN 80-247-1362-4

MOCNÁ, Dagmar. PETERKA, Josef a kol. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004. s. 704. ISBN 80-7185-669-X.

MORGAN, David L. *Ohniskové skupiny jako metoda kvalitativního výzkumu*. Brno: Albert, 2001. s. 104. ISBN 80-85834-77-4.

RÚT, Přemysl. *Pro rozhlas i proti němu*. 1. vyd. Praha: NAMU, 2010. 340 s. ISBN 978-80-7331-200-8.

ŘÍČAN, Pavel. *Cesta životem*. Praha: Panorama, 1990. 440 s. ISBN 80-7038-078-0.

SCHULZOVÁ, Eva. *Původní česká rozhlasová hra po roce 1989*. 1. vyd. JAMU: Brno, 2014. 207 s. ISBN 978-80-7460-064-7.

SCHULZOVÁ, Eva. *Rozhlasové hry nové generace*. 1. vyd. JAMU: Brno, 2013. 206 s. 978-80-7460-049-4.

SLADEK, Sarah. GRABINGER, Alyx. *Gen Z: The first generation of 21 st Century has arrived!*. Minneapolis: XYZ University, 2013. 15 s.

STRAUSS, Anselm. CORBINOVÁ, Juliet. *Základy kvalitativního výzkumu. Postupy a techniky metody zakotvené teorie*. Brno: Sdružení Podané ruce, 1999. 235 s. ISBN 80-85834-60-X

ŠTĚRBOVÁ, Alena. *Rozhlasová inscenace: teoreticky komentované dějiny české rozhlasové produkce*. Olomouc: Vydavatelství Univerzity Palackého, 1995. 149 s.

THOROVÁ, Kateřina. *Vývojová psychologie: proměny lidské psychiky od početí po smrt*. Praha: Portál, 2015. 575 s. ISBN 978-80-262-0714-6

VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie. Dětství, dospělost, stáří*. Praha: Portál, 2000. 528 s. ISBN 80-7178-308-0.

VALENTA, Milan. *Dramaterapeutické projektování*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2003. 91 s. ISBN 80-244-0615-2.

VALENTA, Milan. *Dramaterapie*. Praha: Grada Publishing, 2007. 252 s. 978-80-247-1819-4.

Zákon č. 231/2001 Sb. *o provozování rozhlasového a televizního vysílání a o změně dalších zákonů*. In: Sbíрка zákonů, 17. května 2001.

Emailová korespondence

VOJTÍŠKOVÁ, Zuzana. Oral history, 2016-2018. *E-mailová korespondence se Zuzanou Vojtíškovou*, 20. 11 2016-12. 9. 2018. Uloženo v archivu autorky.

Internetové odkazy

ČESKÝ ROZHLAS [online]. [cit. 18. 10. 2018]. Dostupné z: <https://www.rozhlas.cz/portal/portal/>.

ČESKÝ ROZHLAS DVOJKA. *Program*. [online]. Český rozhlas [cit. 7. 11. 2018]. Dostupné z: <https://dvojka.rozhlas.cz/program#/2018-11-07>.

RADA ČESKÉHO ROZHLASU. 2018. *Kodex Českého rozhlasu* [online]. Český rozhlas [cit. 15. 10. 2018]. Dostupné z: https://www.rozhlas.cz/rada/legislativa/_zprava/kodex-ceskeho-rozhlasu--789056.

ČESKÝ ROZHLAS. *Kdo jsou posluchači Českého rozhlasu?* [online]. Český rozhlas [cit. 7. 11. 2018]. Dostupné z: https://www.rozhlas.cz/reklama/vyzkum/_zprava/kdo-posloucha-cro--1165675.

ČESKÝ ROZHLAS. *Mise a vize Českého rozhlasu* [online]. Český rozhlas [cit. 23. 8. 2018]. Dostupné z: <https://www.rozhlas.cz/informace/misevize/>.

ČVANČAROVÁ, Nad'a. *Postavy z knihy promluví a ožijí v nové rozhlasové hře pro mládež Čajovna U oranžové kočky* [online]. Český rozhlas, 23. 11. 2014 [cit. 23. 10. 2018]. Dostupné z: <https://ostrava.rozhlas.cz/postavy-z-knihy-promluvi-a-oziji-v-nove-rozhlasove-hre-pro-mladez-cajovna-u-6954554>.

HNILIČKA, Přemek. *Babu a papoušek (2013)* [online]. PANÁČEK V ŘÍŠI MLUVENÉHO SLOVA, 13. 1. 2014 [cit. 16. 9. 2018]. Dostupné z: <http://mluveny.panacek.com/rozhlasove-hry/98704-babu-a-papousek-2013.html>.

Krásný mladý obludy (2018) [online]. Panáček v říši mluveného slova, 17. 4. 2018 [cit. 23. 9. 2018]. Dostupné z: <http://mluveny.panacek.com/rozhlasove-hry/183040-krasny-mlady-obludy-2018.html>.

LEDVINKOVÁ, Václava. *Malý cizinec - 9. února* [online]. Český rozhlas Dvojka, 9. 2. 2013 [cit. 9. 11. 2018]. Dostupné z: <https://dvojka.rozhlas.cz/maly-cizinec-9-unora-7497286>.

MAYNE-REID, Thomas. *Thomas Mayne Reid: Pout' za královnou Navajů* [online]. Český rozhlas Dvojka, 12. 5. 2018 [cit. 19. 9. 2018]. Dostupné z: <https://dvojka.rozhlas.cz/thomas-mayne-reid-pout-za-kralovnou-navaju-7448669>.

NĚMEC, Ivan. *Hry o zlu, lásce i jaru* [online]. Panáček v říši mluveného slova, 1. 4. 2010 [cit. 23. 9. 2018]. Dostupné z: <http://mluveny.panacek.com/rozhlasove-hry/33216-povidka-o-chlapci-a-divoke-huse-2010.html>.

PANÁČEK V ŘÍŠI MLUVENÉHO SLOVA [online]. [cit. 18. 10. 2018]. Dostupné z: <http://mluveny.panacek.com/>.

POSPÍŠILOVÁ, Eva. *Eva Pospíšilová: Služebník* [online]. Český rozhlas Dvojka, 26. 5. 2018 [cit. 23. 9. 2018]. Dostupné z: <https://dvojka.rozhlas.cz/eva-pospisilova-služebnik-7448473>.

RADA ČESKÉHO ROZHLASU. 2018. *Kodex Českého rozhlasu* [online]. Český rozhlas [citováno 29. 10. 2018]. Dostupné z: http://www.rozhlas.cz/rada/legislativa/_zprava/kodexceskeho-rozhlasu--789056.

VEVERKOVÁ, Lenka. *Jaroslav Hejnic: Třináct* [online]. Český rozhlas Dvojka, 20. 10. 2018 [cit. 9. 11. 2018]. Dostupné z: <https://dvojka.rozhlas.cz/jaroslav-hejnic-trinact-7463759>.

VEVERKOVÁ, Lenka. *Lenka Veverková, slovesná dramaturgyně* [online]. Český rozhlas [cit. 29. 10. 2018]. Dostupné z: https://www.rozhlas.cz/lide/cv_drama/_osoba/4577.

WELNEROVÁ, Nicola. *Valentýnův první den na Zemi* [online]. Prix Bohemia Radio, 22. 2. 2018 [cit. 26. 10. 2018]. Dostupné z: <https://prixbohemia.rozhlas.cz/valentynuv-prvni-den-na-zemi-6894554>.

Seznam obrázků

Obrázek 1 - Metody sociologického výzkumu.....	81
Obrázek 2 - Schéma návrhu skupinového interview	85

Seznam grafů

Graf 1 - výsledky 1. uzavřené otázky: Líbila se ti hra?	93
Graf 2 – výsledky 2. uzavřené otázky: Posloucháš rozhlasové hry? Příběhy, pohádky z rádia?	94
Graf 3 – výsledky 3. uzavřené otázky: Byla hra dlouhá?.....	94
Graf 4 – výsledky 3. uzavřené otázky: Vadilo ti téma smrti?	95
Graf 5 – výsledky 5. uzavřené otázky: Chtěl/a bys znovu slyšet takový příběh?	95
Graf 6 – výsledky 6. uzavřené otázky: Byla hra veselá?	96
Graf 7 – výsledky 1. uzavřené otázky: Líbila se ti hra?.....	99
Graf 8 – výsledky 2. uzavřené otázky: Posloucháš rozhlasové hry? Příběhy, pohádky z rádia?	100
Graf 9 - výsledky 3. uzavřené otázky: Byla hra dlouhá?	100
Graf 10 – výsledky 4. uzavřené otázky: Vadilo ti téma smrti?	101
Graf 11 – výsledky 5. uzavřené otázky: Chtěl/a bys znovu slyšet takový příběh? .	101
Graf 12 – výsledky 6. uzavřené otázky: Byla hra veselá?	102
Graf 13 – výsledky 1. uzavřené otázky: Bavila tě hra?.....	105
Graf 14 – výsledky 2. uzavřené otázky: Posloucháš rozhlasové hry?	105
Graf 15 – výsledky 3. uzavřené otázky: Rozuměl/a jsi příběhu?	106
Graf 16 – výsledky 4. uzavřené otázky: Z hlediska individuálního pocitu se ti zdála hra:	107
Graf 17 – výsledky 1. uzavřené otázky: Bavila tě hra?.....	109
Graf 18 – výsledky 2. uzavřené otázky: Posloucháš rozhlasové hry?	110

Graf 19 – výsledky 3. uzavřené otázky: Rozuměl/a jsi příběhu?	110
Graf 20 – výsledky 4. uzavřené otázky: Z hlediska individuálního pocitu se ti zdála hra:	111

Seznam příloh

Příloha 1 - Dotazník – Mladší školní věk.....	131
Příloha 2 - Dotazník – Starší školní věk.....	132
Příloha 3 - Obrázky respondentů FG01	133
Příloha 5 - Obrázek respondenta FG02.....	134

Příloha 1 - Dotazník – Mladší školní věk

Prezentované dílo: Valentýnův první den na Zemi

Věk:

1. Líbila se ti hra?

- a) ano
- b) ne

2. Posloucháš rozhlasové hry? Příběhy, pohádky z rádia?

- a) ano
- b) ne

3. Byla hra dlouhá?

- a) ano
- b) ne

4. Vadilo ti téma smrti?

- a) ano
- b) ne

5. Chtěl/a bys znovu slyšet takový příběh?

- a) ano
- b) ne

6. Byla hra veselá?

- a) ano
- b) ne

7. O čem příběh vyprávěl?

8. Co tě nejvíce zaujalo?

9. Kolik postav ve hře vystupovalo?

10. Jak se postavy jmenovaly?

11. Jak sis představoval/a postavu Valentýna?

12. O jakém hrdinovi rád/a posloucháš, čteš příběhy?

13. Jaké knihy čteš?

14. Poslechl/a bys sis rád rozhlasovou hru znovu?

15. Jak nejradyji trávíš volný čas?

Příloha 2 - Dotazník – Starší školní věk

Prezentované dílo: Krásný mladý obludy

Věk:

1. Bavila tě hra?

- a) ano
- b) ne

2. Posloucháš rozhlasové hry?

- a) často
- b) občas/zřídka
- c) nikdy

3. Rozuměl/a jsi příběhu?

- a) ano
- b) ne

4. Bylo ti něco v průběhu poslechu nejasné?

5. O čem podle tebe hra vyprávěla?

6. Zaujala tě nějaká postava? A proč/čím?

7. Bylo ti příjemné x nepříjemné takový příběh poslouchat? Prosím, uveď důvod zvolené odpovědi.

8. Jak hodnotíš zvukové prostředky hry (ruchy, zvuky, hudba):

- a) nepřírozené/příliš umělé -
uveď příklad a popiš důvod:
- b) reálné -
uveď příklad a popiš důvod:

9) Z hlediska individuálního pocitu se ti zdála hra:

- a) krátká
- b) přiměřená (dostačující)
- c) dlouhá

10. Jaké knihy čteš? (můžeš uvést autora, název knihy, či žánr)

11. Co si myslíš, že současnou generaci dospívajících lidí zajímá?

**12. Jaké téma by podle tebe měla rozhlasová hra zpracovávat, aby tě zaujala?
O čem bys rád/a poslouchal?**

13. Chtěl/a bys na závěr něco doplnit? (tvé pocity během poslechu, názor na rozhlasovou tvorbu, názor na problematiku handicapovaných jedinců atd.)

Příloha 3 - Obrázky respondentů FG01



Příloha 4 - Obrázek respondenta FG02



NÁZEV:

Rozhlasová tvorba pro mládež a její percepce

AUTOR:

Bc. Iva Kubíčková

KATEDRA:

Katedra divadelních a filmových studií

VEDOUcí PRÁCE:

Doc. Andrea HANÁČKOVÁ, Ph.D.

ABSTRAKT:

Magisterská diplomová práce se zabývá rozhlasovou tvorbou pro děti a mládež, která vznikla v produkci Českého rozhlasu za poslední desetiletí (2008-2018). Cílem práce je vyhodnotit, jak současná rozhlasová dramaturgie reaguje na proměňující se požadavky současné generace dětí a mládeže. Diplomová práce je rozdělena do dvou částí, analytické a výzkumné. V první kapitole je produkce podrobena žánrovému dělení a následně tematické analýze, jejímž cílem je představit témata, která rozhlasoví tvůrci pro cílovou skupinu posluchačů volí. Poté je vybrán reprezentativní vzorek inscenací, který se v nějakém ohledu řadí k progresivním trendům oboru. Vybrané inscenace jsou podrobeny analýze z hlediska dramaturgie, je specifikován způsob herectví a užití zvukových prostředků. Výzkumná část provádí průzkum percepce vybraného reprezentativního vzorku inscenací metodou focus group v dětských a teens skupinách a na čtyřech příkladových studiích představuje potenciál i meze percepce auditivní tvorby. Jedním z cílů práce je prověřit relevanci metody focus group pro průzkum poslechovosti veřejnoprávního rozhlasu v cílové skupině dětí a mládeže.

KLÍČOVÁ SLOVA:

rozhlasová tvorba pro děti a mládež, rozhlasové hry, současná generace, generace Z, focus group

TITLE:

Radio Production for Youth and Its Perception

AUTHOR:

Bc. Iva Kubičková

DEPARTMENT:

The Department of Theatre, and Film Studies

SUPERVISOR:

Doc. Andrea HANÁČKOVÁ, Ph.D.

ABSTRACT:

This graduation thesis deals with the theme of radio production for children and youth, which had been created by Czech public broadcasting during the last decade (2008-2018). The thesis objective is to evaluate how the radio dramaturgy reacts to changing requirements of contemporary young generation. The diploma thesis consists of two parts, the analytic part and the research. The first chapter deals with classification of genres and subsequent topic analysis, which goal is to introduce the topics which are chosen by the producers in order to address their listener target group. The next chapter presents a representative sample of production, which can in any way be considered representative among progressive trends in the field. These chosen programs are scrutinized from the point of view of dramaturgy, acting and utilization of sound effects. The research part executes the survey concerned with the perception of the production representative sample using the focus group method in children and teen groups and through introducing four case studies it presents the potential and the limits of perception of audio programs. One of the thesis objectives is to check the relevance of focus group method for the listening survey of public service broadcasting in target group of children and youth.

KEYWORDS:

radio production for children and youth, audio programs, contemporary generation, generation Z, focus group