

ŠTUDENTSKÁ VEDECKÁ, ODBORNÁ
A UMELECKÁ KONFERENCIA

ŠVOAUK 2021

SEKCIA MASMEDIÁLNEJ A UMELECKEJ KOMUNIKÁCIE

Mgr. Zdenko Mago, PhD.
PhDr. Sabína Gáliková Tolnaiiová, PhD.
Mgr. Diana Bulganová
(eds.)

ISBN 978-80-572-0204-2

 FMK

Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta masmediálnej komunikácie

Zborník ŠVOaUK 2021
Zborník z onlinovej konferencie
Sekcia masmediálnej a umeleckej komunikácie

Trnava 2021



Vedecký výbor konferencie

PhDr. Sabína Gáliková Tolnaiová, PhD.

Mgr. Lucia Škripcová, PhD.

Mgr. Anna Kačincová-Predmerská, PhD.

Mgr. Zdenko Mago, PhD.

Mgr. Juraj Kovalčík, PhD.

Mgr. Peter Lančarič, PhD.

Mgr. Dušan Blahút, PhD.

Editori

Mgr. Zdenko Mago, PhD.

PhDr. Sabína Gáliková Tolnaiová, PhD.

Mgr. Diana Bulganová

Recenzenti

Mgr. Anna Kačincová Predmerská, PhD.

Mgr. Dušan Blahút, PhD.

Mgr. Peter Lančarič, PhD.

Návrh obálky

Mgr. Natália Nagyová

Grafická úprava

Mgr. Natália Nagyová

© Fakulta masmediálnej komunikácie UCM v Trnave, 2021

Vydavateľ: Fakulta masmediálnej komunikácie UCM v Trnave

Vydanie: prvé

Vydané elektronicky

Publikácia bola schválená Edičnou radou Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave a vedením Fakulty masmediálnej komunikácie Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave. Za gramatickú a štylistickú úroveň príspevkov zodpovedajú jednotliví autori.

ISBN 978-80572-0204-2

PREDHOVOR

Vážení čitatelia,

zborník predstavuje súbor prác zo Študentskej, vedeckej, odbornej a umeleckej konferencie, ktorá sa uskutočnila na FMK UCM v Trnave online formou dňa 16. 4. 2021. Študentky a študenti ich vypracovali pod odborným dohľadom a vedením pedagógov fakulty. Na konferencii ich prezentovali v rámci troch tematických sekcií – digitálne hry a umelecká komunikácia, masmediálna komunikácia a marketingová komunikácia, pričom boli posúdené utvorenými piatimi odbornými komisiami s cieľom zhodnotiť a porovnať úroveň kvality vlastnej tvorivej študentskej činnosti. V tomto zborníku ide o publikované práce so zameraním na digitálne hry a umeleckú komunikáciu.

ŠVOaUK organizuje fakulta každý rok pre študentky a študentov magisterského aj bakalárskeho stupňa štúdia. Možno skonštatovať, že aj v tomto akademickom roku uskutočnené konferenčné podujatie ponúklo príležitosť pre predstavenie ich tvorivej činnosti, odbornú diskusiu výsledkov ich vlastných skúmaní, ideí, názorov, skúseností.... Pritom širším zmyslom a poslaním každoročných študentských konferencií je vytvoriť priestor pre podporu ich edukácie, a podnecovať i prehľbovať ich záujem o kooperáciu a zdravú konkurenciu.

Zborník príspevkov ako plánovaný výstup z podujatia na FMK UCM v Trnave je, domnievame sa, svedectvom už spomínanej tradície organizovania tohto podujatia ukazujúce na snahu zvyšovať odbornú úroveň študentov, resp. budúcich absolventov fakulty. Svedčí však aj o ľudskom vklade. Poďakovanie preto patrí všetkým pedagógom za ich podporu a usmernenia. Tiež všetkým, ktorí prispeli k úspešnému priebehu samotnej konferencie aj k samotnému vydaniu zborníka.

Sabína Gáliková Tolnaiová

OBSAH

VZŤAH MEDZI POUŽÍVATEĽSKÝM ROZHRANÍM A NASTAVENÍM NÁROČNOSTI V DIGITÁLNYCH HRÁCH.....	2
Stanislava Balážová, Zdenko Mago	
VPLYV KNIŽNEJ PREDLOHY NA HRY.....	22
Daniel Bíro, Michal Kabát	
ANALÓGIA.....	42
Filip Cepka, Kristián Pribila	
MÁRIA KLÁRA.....	51
Barbara Čierna, Kristián Pribila	
ŽÁNER MUZIKÁL V SÚČASNEJ AMERICKEJ KINEMATOGRAFII: PRÍPAD FILMU LA LA LAND.....	56
Barbara Čierna, Zuzana Točená	
PORTRÉT MOJEJ STAREJ MAMY.....	77
Dominik Drozdík, Eva Jonisová	
VPLYV PANDÉMIE NA VYSIELANIE RÁDIA REGINA.....	88
Bianka Francistyová, Lucia Škripcová	
RASOVÁ DIVERZITA VO FILMOVOM UNIVERZE SPOLOČNOSTI MARVEL.....	107
Lucia Furtáková, Jana Radošinská	
PERFECTLY IMPERFECT.....	145
Lenka Klimeková, Kristián Pribila	
NÁVRH MOBILNEJ DIGITÁLNEJ HRY S EKOLOGICKOU TEMATIKOU.....	154
Marek Galierik, Michal Kubovics	
DOKUMENTÁRNY FILM – PORTRÉT OSOBNOSTI.....	180
Zdenka Hamarová, Dušan Blahút	
PORTRÉT ROCKERA.....	213
Matej Jánošík, Eva Jonisová	
ČIERNE SVETLO.....	226
Soňa Maléterová, Dominik Mičuda	
NÁVRH DIGITÁLNEJ HRY S EKOLOGICKOU TEMATIKOU.....	230
Denis Sedlák, Michal Kubovics	
REFLEXIA TRADIČNEJ SPOLOČNOSTI VIKINGOV V TITULE ASSASSIN’S CREED: VALHALLA.....	256
Mária Šmilňáková, Miroslav Macák	
ONLINOVÝ PUBLICISTICKÝ ROZHOVOR V SLOVENSKOM MEDIÁLNO M PROSTREDÍ.....	274
Šimona Tomková, Miroslav Kapec	
KONTRAFAKT.....	293
Adam Uherka, Dominik Mičuda	
AKTUÁLNE PROBLÉMY MEDIÁLNEJ VÝCHOVY V KONTEXTE NOVÝCH TRENDOV DIGITÁLNEJ KULTÚRY.....	297
Bianka Verešová, Viera Kačinová	
JAZYKOVÁ KULTÚRA MEDIÁLNEHO PROSTREDIA NA SLOVENSKU.....	317
Michaela Vlčková, Anna Hurajová	

VZŤAH MEDZI POUŽÍVATEĽSKÝM ROZHRAŇMÍM A NASTAVENÍM NÁROČNOSTI V DIGITÁLNYCH HRÁCH

Stanislava Balážová, Zdenko Mago

ABSTRAKT

Práca na ŠVOaUK sa zaoberá vzťahom používateľského rozhrania a nastavenia náročnosti digitálnych hier. Cieľom práce je stanoviť analytické kritériá pre determinovanie vzťahu medzi užívateľským rozhraním a nastavením náročnosti v digitálnych hrách. Teoretická časť vymedzuje pojmy náročnosť a užívateľské rozhranie použité v súvislosti s digitálnymi hrami a popisuje ich. V empirickej časti práce je našim cieľom zistiť, ako sa zmení náročnosť konkrétnej digitálnej hry po vypnutí používateľského rozhrania, ktoré prvky používateľského rozhrania ovplyvňujú náročnosť zvoleného digitálneho titulu a odhaliť potencionálne limity takéhoto druhu výskumu pre budúce použitie.

Kľúčové slová:

Digitálne hry. Herná mechanika. Náročnosť. Používateľský zážitok. Warframe.

ABSTRACT

This ŠVOaUK paper deals with relations between user interface and difficulty settings of digital games. Goal of this paper is to specify analytic criteria for determination of relations between user interface and difficulty settings in digital games. Theoretical part defines concepts of difficulty and user interface used in regards of digital games and describes them. Our goal for the empirical part is to find out how difficulty changes after the user interface is turned off, which elements of user interface affect the difficulty setting of our chosen digital title and to detect potential limits of this kind of research for future use.

Key words:

Digital game. Game difficulty. User experience. User interface. Warframe.

1 PROBLEMATIKA NÁROČNOSTI A POUŽÍVATEĽSKÉHO ROZHRAŇIA

1.1 Náročnosť v digitálnych hrách

Pojem „náročnosť“ pôvodne pochádza z lat. *dis* – zvrat a *facultas* – schopnosť, príležitosť, spolu *difficultas*.¹ To sa transformovalo do anglického slova *difficulty*. V slovenskom jazyku znamená náročnosť. Predstavuje situácie alebo stavy, ktoré vyžadujú zvýšené fyzické alebo psychické úsilie či značnú zručnosť na dosiahnutie cieľa. V súvislosti s hrami používame pojem náročnosť ako nastavenie hry, ktoré určuje, ako náročná hra bude na dokončenie, teda level nastavenia výzvy pre hráča, ktorá je jednou z hlavných motivačných faktorov pre hranie

¹ *Difficulty | Definition of Difficulty by Oxford Dictionary on Lexico.com also meaning of Difficulty.* [online]. [2021-01-10]. Dostupné na: <<https://www.lexico.com/definition/difficulty>>.

hier.² Náročnosť je typická mechanika predovšetkým pre *singleplayer* hry, teda hry pre jedného hráča, nakoľko pri *multiplayer* hrách, teda hrách pre viac hráčov, je náročnosť determinovaná *skillom* hráčov.³

Ako nastaviť a vybalansovať náročnosť svojich hier je otázka, ktorou sa počas vývoja hier musia zaoberať herní vývojári. Ich cieľom je nastaviť náročnosť hry tak, aby sa hráč nezačal po chvíli hrania nudiť, ale zároveň, aby neskončil hranie predčasne z dôvodu frustrácie, ktorá je spôsobená vysokou náročnosťou. Tento stav medzi frustráciou spôsobenou veľmi vysokou náročnosťou, a nudou hráča spôsobenou naopak veľmi nízkou náročnosťou, ktorý sa snažia dosiahnuť, sa v psychológii nazýva *flow*.⁴ Musia vziať do úvahy aj ďalšiu premennú, teda zručnosť, resp. skill hráča, ktorá sa pri každom individuálnom hráčovi mení. Preto v hrách existuje možnosť zvoliť si náročnosť, ktorá hráčovi najviac vyhovuje alebo ktorú si myslí, že zvládne.

Základné tri nastavenia náročnosti sú ľahká, normálna a ťažká. Ľahká je odporúčaná hráčom, ktorí hry nehrajú pravidelne, nemajú záujem alebo možnosť s hrou stráviť veľa času, či ich pred hrateľnosťou zaujíma príbeh. Na tejto náročnosti sa znižuje počet životov u nepriateľov, zhoršuje sa ich AI, nie sú veľmi agresívni. Hráčove zdravie sa v niektorých prípadoch vie regenerovať automaticky len na ľahkej náročnosti, prípadne sa vo svete objaví viac *itemov*, ktoré hráča udržia pri živote ako aj munície potrebnej pre zneškodnenie nepriateľa. Normálna náročnosť je pre bežných hráčov, ktorým príde prvá možnosť nedostatočná. Týmto hráčom nevadia výzvy, ale na vyššiu náročnosť ešte nemajú dostatočné schopnosti alebo nechcú strácať čas opakovaním levelov. Nepriatelia môžu byť agresívnejší, automatická regenerácia života je pomalšia alebo zaniká, suroviny, liečenie a munícia sa vo svete objavujú v skromnejších počtoch. Ťažká náročnosť existuje pre milovníkov výziev a prekonávania sa, ktorí sú ochotní pri hraní stráviť veľa času, nevadí im v hre zomrieť aj viackrát. Preferujú nepriateľov, ktorí sú agresívni, majú viac života a „múdrejšiu“ AI. Pri tomto nastavení sa potrebné suroviny a liečivá objavujú len zriedka, hra núti hráča šetriť zdroje a využívať všetky mechaniky hry na maximum.

Niektoré tituly tieto základné nastavenia rozšírili o jednu alebo viacero ľahkých a ťažkých nastavení s prívlastkami napr. ultra (*ultra-hard* – ultra-ťažké) alebo s alternatívnym názvom (*beginner* – začiatok, *kid mode* – detský mód, *nightmare* – nočná mora, *death march* – pochod smrti, *insane* – šílená). V týchto najľahších módoch⁵ sa môže zmeniť ovládanie, level dizajn a hádanky, počet získaných bodov skúseností. Hráč môže dostať nekonečno bodov života, alebo je poškodenie od nepriateľov znížené na absolútne minimum. Hra sa môže dokonca skrátiť o pár levelov alebo sa „hra sama“ – v prípade čisto naratívnych módov a *quick-time eventov*. Za výber takýchto módov môže hráč získať *achievement* alebo trofej, ktorá má väčšinou posmešný názov, nakoľko výber jednoduchej náročnosti nie je v herných komunitách vždy populárny. Dokazujú to aj niektoré doplnky, ktoré sa objavujú pri hraní na najnižšej náročnosti a ktorých úloha je zosmiešniť hráča. Napríklad, pri hre *Wolfenstein: The New Order*⁶ sa najľahší mód nazýva „Can I play, Daddy?“ – v preklade „Oci, môžem sa zahrať?“, ktorého ikona je zobrazenie hlavného protagonistu oblečeného ako batola.⁷ Taktiež sa môže jednať o rôzne kozmetické prídavky, v ktorých postava vyzerá smiešne alebo ju nejakým spôsobom degraduje. Existuje aj prípad, kedy sa vývojári rozhodli svojim hráčom neukázať skutočný koniec príbehu, pokiaľ nebudú hrať hru na vyššiu náročnosť. Jedná sa o starší titul *Star*

² ROUSE III, R.: *Game Design: Theory & Practice*. Plano : Worldware Publishing, Inc., s. 2.

³ ADAMS, E.: *Fundamentals of Game Design*. Berkeley : New Riders, 2014, s. 345.

⁴ CSIKSZENTMIHALYI, M.: *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York : Harper Perrenial, 1991, s. 4.

⁵ *Easier than Easy*. [online]. [2021-01-10]. Dostupné na: <<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/EasierThanEasy>>.

⁶ MACHINEGAMES: *Wolfenstein: The New Order*. [digitálna hra]. Rockville : Bethesda Softworks, 2014.

⁷ LENNON, M.: *10 Video Games That Mock You For Playing On Easy*. [online]. [2021-01-14]. Dostupné na: <<https://www.thegamer.com/games-that-mock-you-on-easy-mode/>>.

Wars: Shadow of the Empire.⁸ Ak si hráč vyhral jednoduchú náročnosť, hra mu nedovolila dozvedieť sa skutočný osud hlavnej postavy. Na obrazovke sa zobrazila správa: „Gratulujeme. Naozaj je *Dash* po smrti? Dokončíte hru na normálnu náročnosť (*medium*) a zistite sami.“

Najťažšie módy⁹ v hrách sa naopak pohybujú na tenkej hranici férovosti a vyhrateľnosti. Pre odomknutie týchto módov je často nutné dohrať hru minimálne raz, niekedy je vyžadované dokončenie najvyššej dostupnej náročnosti. Bežnou praxou pri týchto módoch je znížený počet životov hráča. Niekedy až do takého extrému, že hráč zomiera po jednom zásahu. Naopak, životy a poškodenie oponentov sú zvýšené. Niektorí nepriatelia, predovšetkým *bossovia*, môžu získať nové útoky alebo sa ich pôvodný vzor útokov, na ktorý je hráč zvyknutý, zmení. Hra sa tiež môže rozhodnúť vziať hráčovi dôležité schopnosti. Jednou z najťažších mechaník spojenou s vysokými nastaveniami v hrách je *permadeath*, alebo permanentná smrť, ktorá dáva hráčovi len jeden pokus na dokončenie hry. Ak zomrie, musí hru začať odznovu. Za výber a dohratie tejto náročnosti tiež existujú trofeje, tentokrát ale s prívlastkami ako *Master*, *Champion* a iné pochvalné prezývky. Na náročnosť týchto módov upozorňujú developeri napr. v popisoch náročností a to poznámkami ako „Don't play this,“ v preklade „Nehrajte to“ a pod.

Nie každý súhlasí s výberom nastavenia náročnosti z rôznych dôvodov, či už je to fakt, že sa hráč nevie na začiatku rozhodnúť, ktorú si vybrať pretože hru ešte nehral, alebo že má na výber málo možností.¹⁰ Taktiež to nie je jediný spôsob, ako vybalansovať náročnosť v digitálnych hrách. Systém s názvom *Dynamic Difficulty Adjustment*, ďalej len DDA, nastavuje hráčom náročnosť sám podľa toho, ako sa v hre danému hráčovi darí.¹¹ Ako sme už spomenuli vyššie, keď hráč zomrie príliš mnoho krát na určitom jednom mieste v hre, hra môže automaticky znížiť počet nepriateľov, zvýšiť počet pomocných elementov napr. liečivých nápojov alebo lekárničiek a podobne. Ak úspešne postupuje v hre, náročnosť sa pomaly zvyšuje. Podľa Zimmermana a Tekinbaşovej je dôležitou súčasťou každej hry neistota hráča, či sa mu podarí prekonať výzvy, ktoré mu hry ponúkajú.¹² Avšak DDA túto neistotu potláča, nakoľko sa hra pri neúspechu zľahčuje, a teda je jasné, že výzvu prekoná.

1.2 Používateľské rozhranie

Pojem „používateľské rozhranie“ (ang. *user interface, UI*) sa používa pre označenie kontrolných prvkov softvérovej aplikácie alebo hardvéru.¹³ Medzi tieto prvky zaradujeme napr. menu aplikácie, tlačidlo na vypnutie programu, ukazovateľ zdravia v digitálnej hre, či zoradenie písmen na klávesnici. Úlohou používateľského rozhrania je logicky sprostredkovať dôležité informácie používateľovi, pomôcť mu navigovať sa medzi funkciami zariadenia alebo aplikácie a zjednodušiť túto navigáciu bez vynaloženia veľkého úsilia. Tento pojem je často zamieňaný s pojmom „používateľský zážitok“ (ang. *user experience, UX*). Používateľským zážitkom označujeme používateľove skúsenosti s daným používateľským rozhraním a pocity počas jeho používania, nie však prostredie samotné. Zatiaľ čo dizajnéri používateľského rozhrania sa sústredia skôr na vizuálnu stránku, UX dizajnéri venujú

⁸ LUCASARTS: *Star Wars: Shadow of the Empire*. [digitálna hra]. San Francisco : LucasArts, 1997.

⁹ *Harder than hard*. [online]. [2021-01-14]. Dostupné na: <<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/HarderThanHard>>.

¹⁰ ADAMS, E.: *Difficulty Modes and Dynamic Difficulty adjustment*. [online]. [2021-01-14]. Dostupné na: <http://www.designersnotebook.com/Columns/095_Difficulty_Modes/095_difficulty_modes.htm>.

¹¹ ALEXANDER, J. T., SEAR, J., OIKONOMOU, A.: An investigation of the effects of game difficulty on player enjoyment. In: *Entertainment Computing*. 2013, Vol. 4, No. 1, s. 55.

¹² TEKINBAŞ, K. S., ZIMMERMAN, E.: *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Massachusetts : MIT Press, 2003, s. 181.

¹³ CHRISTENSSON, P.: *User Interface Definition*. [online]. [2021-01-14]. Dostupné na: <https://techterms.com/definition/user_interface>.

pozornosť predovšetkým pocitom, ktoré používateľ zažíva pri pohybe prostredím, vyhl'adávaajú ich preferencie a pod.¹⁴

1.2.1 Typy používateľských prostredí

Fagerholt a Lorentzon predstavili štyri rôzne typy elementov video herných používateľských rozhraní, pričom tieto typy prepájajú s levelom imerzie hráča: *diegetické elementy*, *nediegetické elementy*, *meta elementy* a *geometrické elementy*.¹⁵ Ďalšia veľká zmena v chápaní a prístupe k používateľskému rozhraniu prišla v modernej dobe s hrami vo virtuálnej realite.

a) Diegetické elementy používateľského rozhrania sú súčasťou herného sveta. Spolu s hráčom s nimi interaguje aj samotná herná postava a priznáva jeho existenciu, čím sa hra stáva veľmi imerzívnu. Môžu s nimi interagovať hmatom, sluchom alebo zrakom. Príkladom takýchto elementov je hra *Dead Space*,¹⁶ kde je ukazovateľ životov vizualizovaný ako trubka na chrbte hlavného protagonistu *Isaaca*, počet nábojov sa ukazuje priamo na zbrani a inventár spolu s ďalšími menu je zobrazený na obrazovkách počítačov prítomných vo svete. Podkategóriou diegetických elementov sú tzv. *signifiers*, ktoré sú súčasťou sveta, a na ich pochopenie musíme zapojiť logické myslenie. Môžeme spomenúť napr. iskry elektriny na mokrej podlahe, ktoré naznačujú nebezpečenstvo.

b) Nediegetické elementy sa vyznačujú tým, že nezapadajú do herného sveta, herný avatar s nimi neinteraguje ani ich neregistruje. Je často možné ich upravovať podľa hráčových predstáv. Z množstva príkladov vyberáme digitálnu hru *Dragon Age: Origins*,¹⁷ ktorá sa napriek svojmu veľkému dôrazu na príbeh musela prispôbiť žánru hier na hrdinov a jej elementy používateľského rozhrania sú čisto niediegetické.

c) Meta elementy rozhraní spoznáваме podľa toho, že napriek tomu, že herný avatar s daným prvkom interaguje a teda je prvok súčasťou sveta, na obrazovke sa zobrazuje väčšinou ako 2D objekt, ktorý sa nachádza mimo geometrického herného sveta. Ako príklad takýchto elementov sme vybrali hru *Watch Dogs*,¹⁸ v ktorej hlavný protagonista Aiden používa mobil ako *hackovacie* zariadenie. Obrazovku tohto mobilu vidí hráč ako 2D plochu v priestore, zatiaľ čo Aiden vidí tú istú obrazovku vo svojom telefóne.

d) Geometrické elementy sú priestorové elementy používateľského rozhrania. Na rozdiel od meta elementov sú stále súčasťou geometrie herného sveta, no nemajú príbehovú relevanciu. Slúžia predovšetkým ako navigácia pre hráča. Častými prípadmi, kedy sa takýto element využíva, sú závodné hry. *Forza Horizon 4*¹⁹ je jedným z príkladov, kde je trasa označovaná šípkami na ceste.

1.2.2 Vypnutie používateľského rozhrania

Jednou z ciest ako upraviť používateľské rozhranie je jeho kompletne vypnutie. Niektoré hry toto nastavenie ponúkajú ako súčasť svojej najťažšej náročnosti. Hráči ale môžu preferovať hry bez rozhrania z viacerých dôvodov, nie len kvôli zvýšenej náročnosti hry. Na základe krátkeho preštudovania hráčskych fór, videí

¹⁴ LAMPRECHT, E.: *The Difference Between UX And UI Design – A Layman's Guide*. [online]. [2021-01-14]. Dostupné na: <<https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/the-difference-between-ux-and-ui-design-a-laymans-guide/>>.

¹⁵ FAGERHOLT, E., LORENTZON, M.: *Beyond the HUD -- User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Game*. [Diplomová práca]. Göteborg : Chalmers University of Technology, 2009. s. 51. [online]. [2021-01-16]. Dostupné na: <<https://publications.lib.chalmers.se/records/fulltext/111921.pdf>>.

¹⁶ EA REDWOOD SHORES: *Dead Space*. [digitálna hra]. Redwood City : Electronic Arts, 2008.

¹⁷ BIOUSWARE: *Dragon Age: Origins*. [digitálna hra]. Redwood City : Electronic Arts, 2009.

¹⁸ UBISOFT MONTREAL: *Watch Dogs*. [digitálna hra]. Montreuil : Ubisoft Entertainment SA, 2014.

¹⁹ PLAYGROUND GAMES: *Forza Horizon 4*. [digitálna hra]. Redmond : Microsoft Studios, 2018.

a internetových článkov sme vybrali hlavné dôvody, prečo si hráči vypínajú elementy používateľského rozhrania dobrovoľne. Prevažovalo vytváranie záberov svojej hrateľnej postavy a prostredia bez narušenia obrazu rozhraním, poskytnuté informácie hráč už ovláda (napr. klávesové skratky),²⁰ alebo zvýšenie imerzie.

Murrayová popisuje imerziu ako metaforický termín odvodený z fyzického zážitku ponorenia do vody, predstavuje senzáciu obklopenia sa odlišnou realitou od tej našej.²¹ Môže byť zameniteľná s termínom prítomnosť, teda pocitom nachádzania sa na určitom mieste, ktorý pochádza z vedeckej literatúry o virtuálnej realite,²² no termín imerzia je v hernom priemysle preferovaný pre jeho jasnejšie implikovanie mentálnych procesov, ktoré sú súčasťou hrania hier.²³ Preto, aby hráč dosiahol imerzie, musí prejsť tzv. „štvrtou stenou,“ čo je pomyselná hranica medzi realitou a svetom digitálnej hry.²⁴ Autori ju vo svojich prácach rozdeľujú rôzne. Björk a Holopainen tvrdia, že imerzia nadobúda rozličné podoby a formy, čo závisí od toho, aké aktivity v hre hráč vykonáva. Opisujú 4 typy imerzie: *priestorová, emocionálna, kognitívna a psychologická*:²⁵

- a) **Priestorová** – je výsledkom pobytu a pohybu v hernom svete v reálnom čase.
- b) **Emocionálna** – nastáva, keď sa hráč vcíti do avatara na obrazovke a do udalostí, ktoré sa okolo neho dejú.
- c) **Kognitívna** – je založená na abstraktnom myslení a odôvodnení, vyžaduje komplexné riešenie problémov.
- d) **Psychologická** – autori ju popisujú ako nebezpečnú, nakoľko si v tejto imerzii hráč mýli herný svet s tým reálnym. Jej existencia však nie je potvrdená.

Pre našu prácu sú tieto typy relevantné z dôvodu, že práve tieto typy herné používateľské rozhranie narúša, predovšetkým priestorovú a emocionálnu imerziu. Hráčom často prekážalo rozhranie moderných hier v prípade minimáp a ukazovateľa cesty, ktoré im sťažilo vžitie sa do herného sveta a v možnosť vybrať si vlastnú cestu.²⁶ V prípade hier, ktoré v hráčoch vyvolávajú podobný zážitok ako pozeranie filmu, dokážu nediegetické prvky rozhrania zničiť hráčovu emocionálnu imerziu.²⁷ Vypnutie rozhrania umožňuje hráčom užiť si hru v novom svetle, so stupňom imerzie, ktorý predtým nebol dosiahnuteľný, pretože hráč nemusí upriamovať pozornosť na používateľské rozhranie, ale môže sa vyžívať v hraní a vo svete, v ktorom sa jeho avatar nachádza.²⁸

Na to, aby vypnutie používateľského rozhrania mohlo byť permanentné, a nie len chvíľková zmena pre hráča, musí byť hra na takýto zážitok prispôsobená, predovšetkým v žánri RPG hier s otvoreným svetom, v ktorých hráči plnia rôzne misie a úlohy. Veľkou časťou hrateľnosti týchto hier je hľadanie lokácií, v ktorých by sa mohol nachádzať zadávateľ úlohy alebo úloha samotná. Ako sme spomínali vyššie, hráči majú s minimapami a navádzacími elementami rozhrania veľakrát problém, nakoľko ich vytrhávajú z imerzie. Tento problém niektoré hry vyriešili tak, že ako súčasť dialógu so zadávateľom boli inštrukcie, ako sa k danému miestu plnenia úlohy dostať.

²⁰ VIANA, B.: *How to remove HUD and UI information from your screen in Fortnite: Battle Royale*. [online]. [2021-01-20]. Dostupné na: <<https://dotsports.com/news/how-to-remove-hud-and-ui-information-from-your-screen-in-fortnite-battle-royale/>>.

²¹ MURRAY, J. H.: *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York, NY: The Free Press, 1997, s. 99.

²² MCMAHAN, A.: Immersion, Engagement and Presence. A method for analyzing 3-D Video Games. In: WOLF, M., PERRON, B.: *Video Game Theory Reader*. Milton Park, Abingdon: Routledge, 2003, s. 68.

²³ ERMI, L., MÁYRÄ, F.: Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. In: *Changing Views: Worlds in Play*. Vancouver: DiGRA, 2005, s. 4.

²⁴ RUSSEL, D.: *Video game user interface design: Diegesis theory*. [online]. [2021-01-20]. Dostupné na: <<http://devmag.org.za/2011/02/02/video-game-user-interface-design-diegesis-theory/>>.

²⁵ BJÖRK, S., HOLOPAINEN, J.: *Patterns in Game Design*. Massachusetts: Charles River Media, Inc., 2005, s. 205.

²⁶ *Following the Little Dotted Line | Game Maker's Toolkit*. [online]. [2021-01-20]. Dostupné na: <<https://www.youtube.com/watch?v=FzOckXs1lqo>>.

²⁷ *Any option to turn off immersion break HUD / Highlight? Maybe with patch?* [online]. [2021-01-20]. Dostupné na: <<https://steamcommunity.com/app/319630/discussions/0/611696927920110955/>>.

²⁸ ZAK, R.: *Playing Far Cry Primal Like A True Caveman*. [online]. [2021-01-20]. Dostupné na: <<https://www.rockpapershotgun.com/2016/03/08/far-cry-primal-difficulty/>>.

Samotné inštrukcie ale nie vždy stačili, preto sa hráč musel naučiť orientovať sa vo svete pomocou smerovacích tabúl alebo orientačných bodov rozmiestnených po svete. Brown vo svojom videu popisuje prístupy herných štúdií k nasmerovaniu hráča bez použitia UI elementov.²⁹ Štúdiá ako Naughty Dog používajú napr. lúče svetla nasmerované na alebo od novej únikovej cesty, čím pritiahnu oko hráča. Kompozícia architektúry či iných častí levelu, ktorá je rovnako dôležitá aj v UI dizajne, môže rovnako pomôcť poslať hráča správnym smerom. Za dôležitý prvok považuje pohyb a zvuky, napr. opakované búchanie dverí, odfúknuté papiere, iskry z poškodeného elektrického zariadenia či farby, ktorými sú označené napr. okraje, za ktoré sa môže postava zachytiť či po nich vyliezť hore. Viac realistické je poukázanie na orientačné body v prostredí či rôzne označenia so šípkami (v uveriteľnom prostredí, napr. mesto) alebo škrabance na zemi.

1.3 Prepojenie používateľského rozhrania a náročnosti v digitálnych hrách

Najsilnejšie prepojenie používateľského prostredia a náročnosti digitálnych hier spočíva v potrebe hráča byť informovaný o situácii, v ktorej sa práve nachádza, napr. koľko mu zostáva bodov života, koľko má nábojov, kam musí ísť, aby sa posunul do ďalšieho levelu a pod. Preto sa dizajnéri niektorých herných titulov rozhodli, že pre svoje najťažšie módy vypnú niektoré elementy používateľského prostredia, prípadne ho vypnú celé pre dosiahnutie maximálnej novej náročnosti. Hra *The Last of Us*³⁰ vo svojej remastrovanej verzii prvýkrát predstavila svoj najťažší *Grounded* mód, ktorý vypína celé používateľské prostredie, takže hráč stráca prístup nielen k počtu bodov života, ale aj k počtu nábojov či ukazovateľov použiteľných predmetov, ktoré sa vo svete objavujú vo veľmi malých množstvách. Je okamžite jasné, že takéto módy nie sú v žiadnom ohľade vhodné pre začiatočníkov, pretože hráči sú v týchto módoch nútení využívať všetky vedomosti a schopnosti, ktoré počas hrania nadobudli. Aj preto sú niektoré z týchto nastavení dostupné až po dohraní hry, prípadne po úspešnom dokončení hry nastavenej na vyššej náročnosti.

Náročnosť hry môže rovnako ovplyvniť aj prevedenie používateľského rozhrania, čo má opäť súvis s informovanosťou hráča. Zlé či neprehľadné UI môže počas aj mimo hrania spôsobiť ťažkosti, ktoré môžu umelo navýšiť náročnosť. Môže sa jednať o nekonzistentný dizajn tlačidiel, ktorý hráča zmätie, prehnané animácie či veľký počet elementov na obrazovke, ktoré odpútajú jeho pozornosť, náročnú navigáciu v menu, ktorá ho môže frustrovať, ale aj nevhodný výber prednastavených tlačidiel ovládania. Problémy môže spôsobovať aj farba, font, rozmiestnenie alebo medzery v písme použitého pre menu, text a titulky, ktoré sa môžu stať ťažšie čitateľnými, čím hráč prichádza o informácie o funkcionalitách či príbehu hry. Neprehľadný inventár môže hráča stáť nielen veľa času, ale aj chyby pri vyberaní najlepšieho možného vybavenia, ktoré môžu spomaliť jeho postup v hre. Niektoré súčasti UI však môžu hru aj zjednodušiť, prípadne hráčovi dopomôcť, predovšetkým v podobe zvýraznenia niektorých použiteľných predmetov alebo upozornení na zmenu (napr. pri dobytí energie potrebnej na istú schopnosť alebo útok) blízko hráčovej postavy, bez ktorých by kontrola energie trvala o niečo dlhšie.

2 CIEĽ A METODIKA PRÁCE

Hlavným cieľom empirickej časti práce je stanoviť analytické kritériá pre determinovanie aspektov prepojenia elementov používateľského rozhrania a náročnosti herných titulov v rámci budúceho výskumu.

²⁹ BROWN, M.: *Why Nathan Drake Doesn't Need a Compass | Game Maker's Toolkit*. [online]. [2021-01-20]. Dostupné na: <https://youtu.be/k70_jvVOCG0>.

³⁰ NAUGHTY DOG: *The Last of Us Remastered*. [digitálna hra]. San Mateo : Sony Interactive Entertainment, 2014.

V predošlej kapitole sme načrtli možné prepojenie týchto dvoch elementov na teoretickej úrovni a tiež problémy, ktoré môže spôsobiť vypnutie, rovnako ako aj chyby či nekonzistentnosť používateľského rozhrania. Našou úlohou je zistiť, ako tieto okolnosti ovplyvňujú náročnosť vybraného digitálnoherného titulu a ako silný je ich vplyv.

Hlavný cieľ práce je doplnený o čiastkové ciele. Prvým čiastkovým cieľom empirickej časti je presne určiť tie elementy používateľského rozhrania, ktoré nám najviac pomohli pri prechádzaní levelov vybranej digitálnej hry a ktoré nám naopak prekážali či kazili herný a estetický zážitok. Označíme elementy, ktoré nám pri jeho vypnutí najviac chýbali. Sledované následky sú predovšetkým smrť hráča a dlhý čas na prejdenie levelu, spôsobené nemožnosťou nájdania správnej cesty. Druhým čiastkovým cieľom je výber pomocných prvkov, napr. animácie či efekty mimo používateľského rozhrania použité vo vybraných hrách, ktoré ho dokážu v hernom prostredí nahradiť. Tretím čiastkovým cieľom je otestovať dizajn samotného výskumu pre budúce implementovanie tohto postupu, odhaliť jeho možné limity a navrhnúť prípadné zmeny výskumného materiálu.

2.1 Metodika

Pre výskum sme si zvolili kvalitatívno-kvantitatívny prístup. Priamym pozorovaním malej vzorky a následnou analýzou videozáznamov prechodov levelov sme získali merateľné výsledky.³¹ Základom pre výskum boli zhromaždené informácie z teoretickej časti a informácie získané pozorovaním videozáznamov od výskumníkov. Za objekt skúmania nášho empirického výskumu bol zvolený jeden herný titul, na ktorom tento výskumný model otestujeme, ktorý musel spĺňať kritérium možnosti vypnutia HUDu.

Výskum vykonávali dve osoby, oba aktívni hráči digitálnych hier, ktoré hrali 5 zvolených misií vybraného titulu. Každú misiu/level dokončili jedenkrát s rovnakými set-upmi (rovnaké postavy, rovnaké zbrane a schopnosti), no so zmenenými nastaveniami užívateľského rozhrania. Prvý výskumník vykonal prechod s vypnutým užívateľským rozhraním a druhý so zapnutým užívateľským rozhraním pri rovnakej (normálnej) náročnosti hrania. Výskumník hrajúci so zapnutým HUDom bol inštruovaný pohybovať sa výhradne podľa ukazovateľa a smeru a nastaviť svoju taktiku podľa informácií poskytnutých používateľským prostredím. Výskumník hrajúci bez HUDu bol naopak inštruovaný pohybovať sa a bojovať podľa nasmerovania a informácií poskytnutých herným prostredím. Obaja účastníci boli podrobne zoznámení s abilitami a ovládaním zvolenej postavy.

Prechody boli nahrávané pre odsledovanie čo najväčšieho množstva detailov a dosiahnutie čo najobjektívnejších výsledkov. Sledovali sme čas, za aký bol daný level dokončený, počet úmrtí/nesplnení misií, ktoré elementy užívateľského rozhrania pomohli hráčovi misiu dokončiť alebo nezomrieť, ako je používateľské prostredie v danej hre dizajnované a ktoré predmety či efekty v hernom svete mu pomohli sa zorientovať v prostredí bez užívateľského prostredia.

2.2 Charakteristika výskumného materiálu

Hra *Warframe*³² od štúdia Digital Extremes z roku 2013 je free-to-play akčná strieľačka z tretej osoby s RPG prvkami, ktorá je primárne multiplayer PVE (player vs. environment, teda hráč vs. okolie), no je možné ju hrať aj v singleplayer móde. Jej náročnosť je podmienená mnohými faktormi, najdôležitejším je počet hráčov a zvolený

³¹ VANOCH, M. et al.: *Kuchárka amatérskeho výskumníka*. Bratislava : IUVENTA – Slovenský inštitút mládeže, 2009, s. 8.

³² DIGITAL EXTREMES: *Warframe*. [digitálna hra]. Londýn : Digital Extremes, 2013.

level danej misie. Hra ponúka množstvo nastavení týkajúcich sa užívateľského rozhrania, vrátane možnosti úplne ho vypnúť, hoci titul nebol priamo dizajnovaný na hranie bez HUD a je na jeho elementoch veľmi závislý.³³

Zvolenou postavou, tzv. *frameom*, bol Wukong Prime (rank 30) z dôvodu všestrannosti, ktorú ponúkajú jeho ability, vďaka ktorým sa dokáže hráč adaptovať na viaceré typy misií v hre bez potreby zmeny postavy. Ako primárnu zbraň sme vybrali plameňomet Ignis Wraith (30) pre vzdialenosť, ktorú dokáže dosiahnuť. Katana Skiajati (30) bola zvolená z dôvodu vysokej rýchlosti jej útokov a veľkého spôsobeného poškodenia. Sekundárnu zbraň sme nezvolili žiadnu. Súčasťou set-upu bol aj zvierací pomocník Lucario (30), ktorého špeciálnou abilitou je oživenie samého seba po určitom čase.

Pre misie bola zvolená planéta Neptún, ktorého level je stanovený na 25-30, čo je najbližšie k ekvivalentu nastavenia typu „normal.“ Téma Neptúnu je typu *Corpus*, teda nepriatelia sú chránení štítom (na rozdiel od témy *Grineer*, kde sú nepriatelia chránení brnením). Zvolenými misiami sa stali *Triton* (typ záchrana), *Larissa* (typ mobilná obrana), *Galatea* (typ únos), *Sao* (typ sabotáž), *Nereid* (typ špeh). Tieto typy misií sme pre výskum zvolili z dôvodu, že pre ich dokončenie stačí jeden hráč a je pri nich potrebný pohyb po mape.

3 ANALÝZA HRY WARFRAME

3.1 Záchrana

HUD	Čas (hh:mm:ss)	Počet smrtí	Počet nesplnení misie
Zapnutý	00:04:04	0	0
Vypnutý	00:11:37	0	0

Tabuľka 1 : Základné údaje pre misiu záchrana.

Zdroj: vlastné spracovanie.

Misia typu záchrana sa rozdeľuje na tri časti. V prvej časti je hráčovou úlohou nájsť miesto, kde nepriatelia držia v zajatí jedného z našich spojencov. Druhou časťou je infiltrovať túto miestnosť a vybrať správnu celu, ktorú je treba odomknúť. Poslednou hráčovou úlohou je eskortovať nájdeného agenta bezpečne na miesto extrakcie.

Stratégiu pre nájdenie správnej cesty výskumníka s vypnutým HUDom bolo riadiť sa výskytom nepriateľov a podľa toho postupovať levelom. Túto stratégiu zvolil na základe predošlých skúseností s hernými mechanikami titulu. Takýto postup považujeme za efektívny, avšak nie je vždy jasným riešením. Miestnosti obsahujúce otvoriteľné schránky s lootom sú často slepé, napriek tomu sú strážené nepriateľmi. Nakoľko tieto miestnosti nie sú špeciálne označené žiadnym charakteristickým prvkom v hernom prostredí, pri prechode bez prítomného navigačného prvku výskumníka niekoľkokrát zmiatli. Za rovnako mátku výskumník považoval aj miestnosti s ukrytými spojencami z radov *Solaris*, ktorí sú súčasťou herného systému bez spojitosti s misiou typu záchrana. Na miestnosť s lootom v prvej časti narazil jedenkrát, na spojencov *Solaris* dvakrát. V čase 00:02:14 nachádza väzenskú časť lode a začína sa druhá časť misie. Na túto skutočnosť je upozornený vizuálne pomocou dverí označených oranžovým šesťuholníkom a zvukovým upozornením od *Lotus*, ktorá slúži ako zadávateľ úlohy a oznamuje, že sa hráč blíži k celám. Oranžový šesťuholník na vstupných dverách je znak toho, že dvere sú síce momentálne zamknuté, no dajú sa odomknúť pomocou zariadenia označeného rovnakým symbolom a odtieňom farby (Obrázok 1). Po odomknutí dverí sa výskumník dostáva do miestnosti so špecializovanými strážnikmi, ktorí

³³ *How to play with no HUD.* [online]. [2021-01-20]. Dostupné na: <<https://forums.warframe.com/topic/991324-how-to-play-with-no-hud/>>.

sú farebne odlišení od zvyšku nepriateľov. Ich úlohou je dávať pozor na votrelcov a pri odhalení spustiť sekvenciu popravy väzňa, na čo je výskumník upozornený auditívne, opäť od Lotus. Hráč pred sebou vidí chodbu, na konci ktorej sa nachádza zariadenie na odomknutie dverí, v ceste mu však stoja ochranné prvky v podobe zeleného laseru a dvoch turretov.



Obrázok 1: Označenie interaktívneho zariadenia.
Zdroj: vlastné spracovanie.

Výskumník sa rozhodol zničiť nepriateľské turrety, ktoré by mohli pri pokuse o útek poškodiť nielen jeho, ale aj väzňa. Tento akt však spustil poplach, nakoľko na ich zničenie použil príliš hlasnú zbraň. Vďaka predošlému naštudovaniu ovládania postavy zvolenej pre výskum použil výskumník abilitu číslo 2 (premena postavy na pohybujúcu sa hmlu) a dostal sa skrz lasery bez ich aktivovania. Napriek tomu, že je alarm už spustený, aktivovanie laseru by spôsobilo zvalenie hráča, a teda by prišiel o čas. Vo vnútri chodby zničí kameru, ktorú zaregistruje vďaka modrému ukazovateľu zorného poľa kamery. Po odomknutí brány si hráč môže všimnúť, že sú dostupné dve zariadenia na odomknutie ciel. Vyberá si to bližšie, ktoré je aj správne. Úspešným odomknutím väzenskej bunky sa končí druhá časť tejto misie a začína sa tretia časť, teda útek. Počas tejto časti sa výskumník začína strácať v leveli. Franticky sa snaží ujsť z väzenskej časti, v ktorej sa zoskupilo veľa nepriateľov a život zachráneného väzňa je v ohrození. Avšak dopláca na chýbajúce označenie slepej miestnosti a musí sa vrátiť k nepriateľom. Vyberá si najbližšiu bránu, no tým sa vracia na miesto, kde začala misia. Svoju chybu si uvedomí až na mieste, z ktorého začínal. Ďalších 7 minút sa pohybuje v okolí, v ktorom sa odohrávala prvá časť misie. V 00:09:01 sa vďaka auditívnemu upozorneniu dozvie, že je väzeň zranený. Na jeho pozíciu ho upozorní nepriateľ, ktorý sa snaží jeho chránenca zabiť, čo by znamenalo nesplnenie misie. Podarí sa mu vrátiť sa do väzenskej časti, kde opäť nachádza nepriateľov. Panikári a uteká rovnakým smerom ako pri prvom pokuse. Až na štvrtý pokus sa mu darí nájsť schodisko, ktoré končí pri ešte nepreskúmaných odomknutých dverách, ktoré vedú k extrakčnému bodu. Napriek tomu, že bol najvyšší bod schodiska veľmi dobre nasvietený, výskumník si jeho začiatok, ktorý už nie je nasvietený tak dobre, ne všimol. Misiu dokončuje o 00:11:37.

Výskumník so zapnutým HUDom dokončil prvú časť misie v čase 00:01:48. Vďaka prítomnému ukazovateľu navigácie bolo mu bolo umožnené používať už spomenutú abilitu číslo 2 nielen ako spôsob dostania sa skrz lasery, ale aj ako rýchlostný a pohybový boost, vďaka ktorému sa mohol vyhnúť mnohým nepriateľom. Po

začatí druhej časti sa snažil pohybovať nepozorovane, čo mu však opäť prekazila hlasitosť jeho primárnej zbrane. Pri odomykaní vstupnej brány stratil veľké množstvo života, na čo zareagoval opäť abilitou číslo 2, ktorá počas pohybu dopĺňa stratené body života. V prechode s vypnutým HUDom takáto situácia nenastala, nakoľko okrem ukazovateľa zdravia nie je nikde v hernom prostredí ani na postave ukázané, že je hráč blízko smrti. Späť vo väzenskej časti sa výskumník snaží odomknúť jednu z cieľ. Nanešťastie netriafa tú správnu a musí skúsiť druhú. Po vyslobodení väzňa opäť využíva svoju abilitu číslo dva na rýchly útek. V rýchlosti si však nevšimne, že sa navigačný element posunul zo svojej pôvodnej pozície a teda smeroval do nesprávneho východu. Túto situáciu využije na zabitie nepriateľov, ktorí sa postupne objavujú v miestnosti a mohli by potencionálne zabiť zachráneného väzňa. Hráč sa vracia späť na trasu označenú navigáciou a s pomocou ability číslo 2 sa dostáva do cieľa s minimálnym poškodením seba aj väzňa. Misiu úspešne dokončuje v čase 00:04:04, čo je o 00:07:33 rýchlejšie ako pri prechode bez HUDu. Dôvodom tohto rozdielu je po preskúmaní oboch prechodov predovšetkým zlé označenie dôležitých miestností a brán na ceste k dokončeniu prvej a tretej časti misie v rámci herného prostredia.

3.2 Mobilná ochrana

HUD	Čas (hh:mm:ss)	Počet smrtí	Počet nesplnení misie
<i>Zapnutý</i>	00:07:13	0	0
<i>Vypnutý</i>	00:10:30	1	0

Tabuľka 2: Základné údaje pre misiu typu mobilná ochrana.

Zdroj: vlastné spracovanie.

Cieľom misie typu mobilná ochrana je hacknúť sa do terminálov rozmiestnených v leveli a ochrániť dané terminály pred zničením počas toho, ako prebieha hackovanie. Zvyčajne sa jedná o tri terminály, misia sa ale môže na základe náhody zmeniť z typu mobilná ochrana na typ vyhladenie po dvoch úspešne hacknutých termináloch. Hráč na hackovanie použije hackovacie zariadenie, ktoré musí so sebou niesť celú cestu k terminálu.

Miestnosť s terminálom nachádza výskumník s vypnutým HUDom v čase 00:01:26. Na výskyt terminálu je upozornený auditívne od Lotus. Nakoľko sa však toto upozornenie ozve už pri vchode do miestnosti a nie v bezprostrednej blízkosti od terminálu, hráč musí stále terminál nájsť svojpomocne. V tomto prípade je miesto, kde sa terminál nachádza, veľmi dobre nasvietené a teda okamžite pritiahlo hráčovu pozornosť.

Rovnako je to jediný terminál v miestnosti. Oranžová farba naznačuje, že je spustený a je možné s ním interagovať. Po vložení zariadenia sa začne hackovacia sekvencia, čo je naznačené vizuálne pomocou zafarbenia obrazoviek terminálu červenou farbou a auditívne poznámkou od Lotus. Opäť sa ozýva po chvíli boja, oznamujúc, že stále pracuje na hacku. Posledný krát upozorní, keď je sekvencia úspešne ukončená. Hráč bol riadne informovaný o začiatku, priebehu a konci sekvencie pomocou zvuku, nie však vizuálne. Ďalšiu lokáciu s terminálom nachádza o 00:04:30. Terminál nachádza okamžite napriek tomu, že to nie je jediný terminál v blízkosti a miestnosť je veľmi tmavá. Pozornosť hráča opäť pritiahla oranžová farba na obrazovkách v kontraste so žiarivou modrou farbou na obrazovke nad objektom. Poslednú lokáciu nachádza o 00:06:44. V tomto prípade nájdenie terminálu trvá dlhšie kvôli prítomnosti ďalšieho interaktívneho zariadenia, ktoré ale neslúžilo ako terminál. Hráča zmätla možnosť interakcie, ktorú označila oranžová farba obrazovky. Terminál, ktorý potrebuje, je veľmi ťažko odhaliteľný pri vstupe do miestnosti. Zariadenie, ktoré si hráč nesprávne zvolil, je naviac rovnako osvietené ako miesto, kde sa nachádza cieľový terminál a teda pritiahlo jeho pozornosť ako prvé. Jediný rozdiel,

ktorý si ale výskumník v rýchlosti neuvedomil, je odlišný vzhľad celého terminálu. Predošlé dva terminály sú vzhľadovo veľmi podobné a korešpondujú svojím dizajnom (Obrázok 4). Veľká modrá obrazovka za zariadením však neposkytla žiadnu možnosť túto chybu napraviť.



Obrázok 2: Rozdiel medzi dizajnom chybného (vľavo) a správneho terminálu (vpravo).
Zdroj: vlastné spracovanie.

Keď sa dostal na správne miesto, zistil, že mu z ruky vypadlo hackovacie zariadenie kvôli predošlej nesprávnej interakcii, na čo ale nebol žiadnym spôsobom upozornený. Pri boji zomrie zvierací pomocník Lucario. Dá sa to zaregistrovať len vďaka tomu, že sa jeho larva objaví pri hlave hráčovej postavy. Tá predstavuje Lucariovu abilitu, vďaka ktorej nezomrie, ale stane sa z neho na istý čas larva, z ktorej sa znovuzrodí do svojej pôvodnej zvieracej podoby. Hra však na nízke zdravie zvieratá neupozorní inak, ako HUDom a textovým upozornením. Krátko potom je hráč hlasom Lotus upozornený na koniec poslednej sekvencie a na možnosť nájdenia extrakčného bodu. Počas hľadania cesty k cieľu sa hráč dostane do slepej miestnosti s jedným lietajúcim nepriateľom. Ten ho zaregistruje a zaútočí. Hráč, neinformovaný o počte bodov zdravia, je zasiahnutý a kvôli elektrickému efektu, ktorý sprevádzal útok, ďalej uberá život postavy. O pár sekúnd neskôr sa spustí pasívna abilita neviditeľnosti, ktorá v prípade postavy Wukonga znamená, že hráč utrpel dostatočné zranenie na to aby zomrel, preto sme túto skutočnosť započítali ako smrť hráča. Prvýkrát vidíme použitú abilitu číslo dva v tejto misii, ktorá doplní body života a deaktivuje neviditeľnosť. Po chvíli naráža na rovnakú chodbu, ktorá sa objavila aj v predošlej misii a spoznáva ju, preto použije abilitu číslo 2 znovu, nakoľko už vie kde sa nachádza miesto pre extrakciu. Misia končí v čase 00:10:30.

Výskumník so zapnutým HUDom rovnako ako v predošlej misii často a sebedovomo používa abilitu číslo 2, čím sa značne skraca čas strávený presúvaním sa v misii. Príkladom je prvý terminál, ktorý nachádza už v čase 00:00:30 od začiatku misie. Počas druhej hackovacej sekvencie abilitu číslo 2 využíva na doplnenie strateného života. Na ceste k tretiemu terminálu sa vďaka textovému upozorneniu dozvedá, že mu pomocník Lucario zomrel rovnako, ako v misii u hráča bez HUDu. Rovnako si však nevšimol, že zabudol vziať hackovacie zariadenie tentokrát až z predošlého terminálu a musel sa preň vrátiť. Po ceste späť k poslednému terminálu sa kvôli ukazovateľu navigácie zapletie do veľkej skupiny nepriateľov. Po ich porazení z neznámeho dôvodu stráca hackovacie zariadenia. Je na to veľmi rýchlo upozornený blikajúcou animáciou UI elementu predstavujúceho objekt, ktorý je dôležitý pre misiu. Konečne spúšťa tretí a posledný terminál v čase 00:05:32. Po ukončení sekvencie znovu používa abilitu číslo 2, ktorá ho ale jemne spomalí kvôli narazeniu do rôznych krajov objektov. Misia končí v čase 00:07:13.

3.3 Únos

HUD	Čas (hh:mm:ss)	Počet smrtí	Počet nesplnení misie
Zapnutý	00:01:50	0	0
Vypnutý	00:06:37	0	0

Tabuľka 3: Základné údaje pre misiu typu únos.

Zdroj: vlastné spracovanie.

V misii typu únos je hráčovou úlohou nájsť a „uniest“ špeciálneho nepriateľa. Tento nepriateľ má obyčajne väčší počet bodov zdravia a abilitu neviditeľnosti. Ako jediný od hráčovej postavy uteká, miesto toho aby s ním bojoval. Hráč ho musí dostatočne poškodiť a poslať na extrakciu, inak nepriateľ unikne a misia končí neúspešne. Rovnako končí aj v prípade, ak hráč nestihne nepriateľa poslať na extrakciu v krátkom časovom limite.

Výskumník hrajúci bez HUDu sa o výskyte špeciálneho nepriateľa dozvedá auditívne poznámkou od Lotus už v čase 0:00:40. Týmto spôsobom je informovaný o tom, že sa nachádza v miestnosti alebo v časti mapy, kde sa nachádza aj cieľový nepriateľ. Hráč je neskôr rovnakým spôsobom informovaný aj o tom, keď zahliadne alebo zasiahne cieľ. Upozornenie na to, že je cieľ pripravený na extrakciu však v hre neexistuje. Výskumník je v čase 00:01:12 upozornený len na fakt, že je cieľ na pokraji smrti. Podľa predošlej poznámky o zasiahnutí nepriateľa sa vráti na miesto, kde sa toto upozornenie spustilo a nachádza nepriateľa v jedinečnej čiernej kombinéze, ktorý je v inej polohe ako ostatné mŕtve telá. Hráč správne odhaduje, že sa jedná o jeho cieľ a extrahuje ho. Lotus mu oznamuje, že svoju úlohu splnil a môže sa presunúť na miesto vyzdvihnutia. Hráč opäť volí stratégiu nasledovania nepriateľov, ktorí ho majú nasmerovať na správne miesto. Táto stratégia ho opäť zmätie, nakoľko sa dostáva do slepých chodieb s lootom. V čase 00:02:33 sa spúšťa jeden z niekoľkých typov náhodných eventov, v tomto prípade sa jedná o spawnutie postavy *Stalkera*. Stalker je náhodne sa objavujúci nepriateľ, ktorý sa dá označiť aj ako mini boss. Jeho spawnutie je podmienené buď kúpením špeciálnych zariadení na jeho privolanie alebo hraním misí typu atentát, po ktorých hráč dostane správu od anonymnej postavy s textom „Tvoje akcie majú následky.“ Po obdržaní tejto správy môže hráč očakávať stret so Stalkerom na život a na smrť. Na jeho príchod je hráč upozornený najskôr auditívne v podobe ľahko spoznatelného zvuku pripomínajúceho robotické dýchanie, neskôr sa pridá aj vizuálne upozornenie v podobe blikajúcich svetiel. V rohu sa ukáže podoba Stalkera, ktorá hráča oboznamuje o jeho „zločinoch“ (Obrázok 3).



Obrázok 3: Mini boss Stalker.
Zdroj: vlastné spracovanie.

Pozícia a miesto, kde sa ukáže, je závislé od pohybu hráča, na ktorého je naviazaný, preto neexistuje potreba po ňom pátrať v leveli. Hráčovi sa Stalkera podarí poraziť, čo je sprevádzané hláškou od nepriateľa. Tento event rátame do celkového času dokončenia misie aj napriek tomu, že sa jedná o náhodný event, no stále je súčasťou gameplaya a môže sa odohrať v akejkoľvek misii. Taktiež nebol hlavným dôvodom, prečo sa časy oboch výskumníkov líšia. Po tomto pokračuje na svojej predošlej trase, ktorá ho však dovedie späť k miestu začiatku misie. Po ďalších nepodarených pokusoch o nájdenie cesty sa konečne dostáva k extrakčnému bodu a misia končí o 00:06:37.

Výskumník hrajúci so zapnutým HUDom nachádza nepriateľa už v čase 00:00:26. Tentokrát je farba jeho kombinézy tmavočervená, ktorú môžeme vidieť aj na obyčajných nepriateľoch. Vďaka UI elementu však vie, ktorého nepriateľa môže extrahovať. Opäť sa objavuje opakované používanie ability číslo 2 pre potrebu rýchleho pohybu. Misiu končí v čase 00:01:50.

3.4 Sabotáž

HUD	Čas (hh:mm:ss)	Počet smrtí	Počet nesplnení misie
<i>Zapnutý</i>	00:01:50	0	0
<i>Vypnutý</i>	00:06:37	0	0

Tabuľka 4: Základné údaje pre misiu typu sabotáž.
Zdroj: vlastné spracovanie.

Ako napovedá názov misie, v tomto type je hráčovou úlohou sabotovať pre nepriateľa dôležitú časť lode alebo strategické továrne a pod. Tieto misie majú niekoľko podôb, ktoré sa odvíjajú od planéty na ktorej sa nachádzajú.

Lotus oznamuje hráčovi s vypnutým HUDom, o aký typ misie sa jedná a čo je jeho úlohou. Zmätie ho poznámka o objekte, ktorý má byť donesený na miesto sabotáže a vracia sa na začiatok misie aby skontroloval, či niečo nezabudol vziať. Taktika nasledovania nepriateľov sa vypláca až do momentu, kedy sa stratí v budove s niekoľkými poschodiami a mnohými miestnosťami. Po opakovanom preskúvaní miestností sa mu podarí

naraziť na zamknuté dvere označené oranžovou farbou so zariadením na ich odomknutie označených podobným odtieňom a postupuje ďalej k cieľu. Prvý krát používa abilitu číslo 2 ako prevenciu pred pádom, ktorý by spôsobil vypnutie jeho dvojníka. V čase 00:05:06 mu Lotus oznamuje, že našiel svoj cieľ a musí odhaliť jadro reaktoru, aby ho mohol zničiť. Hráč objavuje zariadenie so zelenou obrazovkou, pripojené k veľkému valcovitému objektu v strede miestnosti. Hráč správne odhaduje, že sa jedná o spomínaný reaktor a interaguje so zariadením. Odhalené jadro zničí a Lotus potvrdí splnenie misie. Rozhodne sa pre jednu z chodieb, ktorá ho nasmeruje do otvoreného vonkajšieho priestoru. Prvý krát vyberie nesprávnu bránu do miestnosti s lootom. Vráti sa a nachádza tri otvory, z ktorých dva sú zablokované (Obrázok 4). Tretí je vnútri osvetlený, čo hráč vyhodnocuje ako možnú cestu k extrakcii.



Obrázok 4: Osvetlený otvor (vľavo) a uzatvorené cesty.
Zdroj: vlastné spracovanie.

Touto cestou sa dostane na správne miesto. Misia končí v čase 00:06:18. Hráč so zapnutým HUDom okamžite používa abilitu číslo 2 na rýchlejší prechod levelom. Aj napriek poznámke od Lotus o objekte na prenos sa nevracia na začiatok misie, nakoľko neregistruje žiadny UI element ktorý by naznačoval existenciu takéhoto objektu. Vyhýbajúc sa väčšine nepriateľom nachádza reaktor v čase 00:01:35. Navigačný ukazovateľ po zničení jadra reaktoru zmení farbu na zelenú a hráč ho začína nasledovať, povedie ho však k nesprávnym dverám, ktoré sa nedajú otvoriť. Neregistruje, že sú označené inou farbou (žltou) ako dvere, ktoré sú odomknuteľné (oranžová farba) a využíva možnosť interakcie so zariadením hneď vedľa nich, aby ich odomkol. Toto samozrejme nefunguje a rozhoduje sa zvoliť dvere naľavo, ktoré sú zelené a teda už odomknuté. Táto voľba sa ukáže ako správna, aj napriek tomu, že navigačný element radí hráčovi sa vrátiť. Podobný problém nastáva v uzavretej miestnosti do ktorej sa následne dostane. Ukazovateľ hráča neupozornil na otvor v stene, ktorý slúži ako východ z tejto miestnosti. Miesto toho ukazuje na opačnú stranu. Hráč nakoniec nachádza správnu cestu a dostáva sa k extrakčnému bodu. Misia končí v čase 00:02:55.

3.5 Špeh

HUD	Čas (hh:mm:ss)	Počet smrtí	Počet nesplnení misie
<i>Zapnutý</i>	00:10:49	0	0
<i>Vypnutý</i>	00:28:21	0	0

Tabuľka 5: Základné údaje pre misiu typu špeh.

Zdroj: vlastné spracovanie.

V misii typu špeh je hráčovou úlohou nepozorovane sa dostať do miestnosti s konzolou a extrahovať tajné informácie. Ak spustí alarm, v krátkom časovom limite má stále šancu dáta extrahovať bez ich poškodenia. Na dokončenie misie stačí jeden úspešne hacknutý terminál.

Prvú miestnosť s terminálom objavuje hráč bez HUDu v čase 00:01:26. Spoznáva ju podľa toho, že je strážená zamknutými dverami, ktoré je možné odomknúť cez zariadenie hneď vedľa dverí (Obrázok 5). Po vstupe objavuje kameru, ktorá by mohla spustiť alarm. Vie, že ho nezaregistrovala vďaka modrému laseru, ktorý by pri zaregistrovaní votrelca zmenil farbu na červenú. V ceste mu stoja zelené lasery, ktoré by po dotyku spustili poplach. Pomocou ability číslo 2 sa cez ne dokáže dostať. Odomyká dvere vedúce do miestnosti s terminálom a nepozorovane z neho extrahuje informácie. Druhú miestnosť objavuje až v čase 00:09:56. Zabíja nepriateľov, ktorí ho sledovali zvonku. Po chvíli hľadania nachádza odomknuteľné dvere. Úspešne ich otvára, no pri vstupe sa zapnú zelené lasery, ktoré aktivujú alarm. Hráč sa vrhá na prvé interaktívne zariadenie, ktoré vidí. Jedná sa však o alarm, ktorý k nemu volá nepriateľov. Na druhej strane terminálu nachádza správne zariadenie a úspešne extrahuje dáta aj z druhého terminálu. Po ceste von z miestnosti zisťuje, že ho zahliadla kamera, ktorú si nevšimol, nakoľko jej bol otočený chrbtom. Z miestnosti nachádza východ až po niekoľkých pokusoch. Poslednú miestnosť nachádza v čase 00:25:45. Terminál je chránený pohybujúcimi sa lasermi, ktoré zaberajú celú chodbu. Pomocou ability číslo 2 sa hráčovi podarí vyhnúť niekoľkým zásahom, no precení dosah laserov a aktivuje alarm. Úspešne vniká do miestnosti s terminálom a odomyká terminál. Lotus mu oznamuje, že je misia splnená a môže sa dostaviť na bod extrakcie. Ten nachádza bez väčších problémov, pretože naň narazil pri prehľadávaní levelu. Misia končí v čase 00:28:21.



Obrázok 5: Vstup do miestnosti s terminálom.

Zdroj: vlastné spracovanie.

Hráč so zapnutým HUDom nachádza prvú miestnosť už v čase 00:01:03. Kvôli zaseknutiu sa v stene pri použití ability číslo 2 na prekonanie laserov spúšťa alarm. Nestíha sa dostať k terminálu a dáta sú zničené. Za tento neúspech nemôže navigácia ani chybné UI. Druhú miestnosť nachádza v čase 00:04:10. Na rozdiel od predošlého hráča sa dokázal vyhnúť laserom, ktoré zaberali celú miestnosť, pomocou zničiteľných mreží vedúcich k tunelu. Hráč bol na ne upozornený ich žiarením, ale aj tým, že už vyzerali poškodené na rozdiel od zvyšku mreží, cez ktoré sa prejsť nedá. V miestnosti, do ktorej sa dostal po vyjdení z tunelu, si však nevšimol zapnutú kameru. Tá ho zaregistrovala a spustila alarm. Hráč sa dostáva k terminálu včas a úspešne extrahuje dáta. Poslednú miestnosť nachádza v čase 00:07:55. Nepozorovane sa dostáva až k miestnosti s terminálom, ktorej podlaha je celá pokrytá laserom. Hráč nenachádza možnosť vypnutia tohto laseru a spúšťa alarm. Podobne ako predošlý hráč sa púšťa do najbližšieho interaktívneho zariadenia, ktoré ale nie je jeho cieľom. Jeho odomknutím vypína lasery na zemi. Nakoniec sa mu podarí extrahovať dáta z terminálu bez poškodenia. Na urýchlenie cesty k bodu extrakcie opäť používa abilitu číslo 2. Misiu ukončí v čase 00:10:49.

4 DISKUSIA

Dáta prezentované v predošlej kapitole nás priviedli k niekoľkým dôležitým poznatkom. Ako sme spomínali vyššie, herný titul Warframe nie je dizajnovaný na hranie bez používateľského rozhrania napriek tomu, že takúto možnosť ponúka. Priemerný časový rozdiel zo všetkých prechodov bol 00:07:18 a najvyšší rozdiel bol až 00:19:35, zatiaľ čo najnižší zaznamenaný rozdiel bol 00:04:14. Žiadny z prechodov hráča bez HUDu nebol kratší ako prechody hráča s HUDom. Tieto výsledky sú ovplyvnené predovšetkým náhodným generovaním levelov, teda ani jeden z hráčov nemal možnosť naučiť sa presné usporiadanie miestností z predošlých skúseností s hrou. Vo svete sa nachádza minimum navigačných prvkov. Hráč bez HUDu využíval taktiku nasledovania zvýšeného výskytu nepriateľov, ktorá sa však podľa prieskumu neukázala ako najefektívnejšia taktika pri hraní bez HUDu, pretože sa nepriatelia objavovali aj v slepých miestnostiach a nesprávnych chodbách. Auditívne upozornenia od Lotus boli podľa výsledkov výskumu najlepším indikátorom blízkosti hráčovho cieľa mimo bodu extrakcie. Analýza prechodu s HUDom ukázala, že vďaka prítomnosti navigačného elementu UI mohol hráč využívať schopnosti, ktoré zrýchlili jeho pohyb. Vyskytol sa len jeden prípad, v ktorom bol hráč navigačným elementom navedený chybné. Hráč bez HUDu nemal k dispozícii žiadne informácie o svojom zdraví, štíte, počte nábojov či zdraví svojho zvieracieho spoločníka. Vždy však vedel, čo potrebuje urobiť na úspešné splnenie misie vďaka auditívnym poznámkam od Lotus. Tá ho okrem iného informovala aj o časových údajoch v prípade mobilnej ochrany. HUD v tejto hre považujeme za prehľadný, ľahko zrozumiteľný no dizajnovane nevyvážený.

Výsledky výskumu poukázali na skutočnosť, že samotná funkcia vypnutia používateľského rozhrania nestačí pre vytvorenie zmysluplných záverov. Z tohto dôvodu sme sa rozhodli kritériá pre zvolenú hru rozšíriť o dva body. Prvým bude prítomnosť ťažšieho než ťažkého nastavenia náročnosti. Druhým pridaným kritériom je vypnutie HUDu pri nastavení ťažšej ako ťažkej náročnosti. Tvrdíme, že pridanie týchto dvoch kritérií do požiadaviek pre zvolené tituly prinesie väčšiu diverzitu vo výsledkoch. Limitácia vzniká v prípade pridania viac ako jedného titulu do výskumu, prípadne zvolenia jedného titulu pre každé kritérium, pretože dĺžka takejto práce by sa nezhodovala s požiadavkami daného typu prác. Dospeli sme k rozhodnutiu, že jeden titul nie je pre potreby ďalšieho skúmania dostačujúci.

Po vykonaní analýzy sme schopní zostaviť zoznam prvkov, ktoré pri budúcom výskume poslúžia ako analytické kategórie, a rozdelili sme ich podľa toho, do ktorého prostredia patria (Tabuľka 1).

Prostredie	Analytická kategória	Popis
<i>Herné prostredie</i>	Smrť hráča	Spôsob a príčiny smrti hráča, teda kto alebo čo ju spôsobilo a ako ju spôsobilo. Spôsob podania informácií o prichádzajúcej smrti.
	Navigačné prvky	Spôsoby navádzania hráča na správnu trasu pre rýchle a efektívne ukončenie levelu mimo používateľského rozhrania.
	Časové rozpätie	Dĺžka času prejdenia levelu a rozdiely dĺžky času s vypnutým a zapnutým používateľským rozhraním v rámci jedného titulu.
<i>Používateľské prostredie</i>	Prehľadnosť	Rozloženie a pozícia prvkov používateľského rozhrania.
	Konzistencia	Miera podobnosti prvkov používateľského rozhrania.
	Animácie	Účinky animácií používateľského rozhrania na hráčovú pozornosť.
	Typ	Posúdenie typu používateľského rozhrania nachádzajúceho sa v skúmaných tituloch podľa predtým stanoveného rozdelenia.

Tabuľka 6: Analytické kategórie.
Zdroj: vlastné spracovanie.

ZÁVER

Cieľom práce na ŠVOaUK bolo stanoviť analytické kritériá pre determinovanie aspektov prepojenia elementov používateľského rozhrania a náročnosti herných titulov. V teoretickej časti práce sme poskytli vymedzenie pojmov náročnosť a používateľské rozhranie. Priblížili sme základné aj rozšírené nastavenia náročnosti, rovnako ako rôzne typy prvkov herného UI. Po preskúmaní hráčskych fór sme uviedli hlavné dôvody pre využitie možnosti vypnúť používateľské rozhranie v hrách. Popísali sme postupy dizajnovania levelov hier s minimálnym či žiadnym UI. Odhalili sme našu teóriu prepojenia používateľského rozhrania a nastavenia náročnosti. Stanovili sme jedno analytické kritérium pre determinovanie aspektov prepojenia elementov používateľského rozhrania a náročnosti ako súčasť predvýskumu pre budúce použitie v rámci bakalárskeho výskumu.

Súčasťou empirickej časti práce bola analýza prechodov piatich misí hry Warframe od dvoch výskumných subjektov. Jeden z hráčov bol inštruovaný hrať zvolený herný titul s vypnutým HUDom, druhý hráč mal naopak pri svojom prechode zapnutý HUD. Prechody boli zaznamenávané ako videozáznamy, neskôr porovnávané a analyzované. Sledovali sme predovšetkým čas, za ktorý bola daná misia dokončená, počet smrtí či nedokončení misí, stratégie hráčov pri prekonávaní prekážok, chyby hráčov spôsobené UI alebo jeho absenciou. Najväčší počet chýb sme zaznamenali predovšetkým pri analýze prechodov hráča bez HUDu, rovnako ako aj najdlhší čas potrebný

pre dokončenie misie a všeobecne dlhšie časy pri tomto type prechodov. Na chyby v UI sme narazili len v jednom prípade.

Po dokončení analýzy sme boli schopní otestovať efektivitu zvoleného kritéria (možnosť dobrovoľného vypnutia HUD), ktoré by determinovalo výber titulu zvoleného pre budúci výskum. Zistili sme, že toto jediné kritérium nezaručuje výber vhodných titulov pre potreby budúceho výskumu kvôli existencii veľkého počtu takéhoto typu hier. Následne sme sa rozhodli rozšíriť kritériá o prítomnosť ťažšej ako ťažkej náročnosti a o vypnutie používateľského rozhrania pri nastavení tejto náročnosti. Výsledkom tohto predvýskumu bolo aj stanovenie analytických kategórií, ktorými sa budeme pri budúcich opakovaníach výskumu riadiť. Rozdelili sme ich na dve prostredia, podľa toho, v ktorých sa nachádzajú a ktorú časť hrateľnosti ovplyvňujú: *herné prostredie* a *používateľské prostredie*.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH PRAMEŇOV

ADAMS, E.: *Difficulty Modes and Dynamic Difficulty adjustment*. [online]. [2021-01-14]. Dostupné na: <http://www.designersnotebook.com/Columns/095_Difficulty_Modes/095_difficulty_modes.htm>.

ADAMS, E.: *Fundamentals of Game Design*. Berkeley : New Riders, 2014, 576 s. ISBN 9780133435726.

Any option to turn off immersion break HUD / Highlight? Maybe with patch? [online]. [2021-01-20]. Dostupné na: <<https://steamcommunity.com/app/319630/discussions/0/611696927920110955/>>.

ALEXANDER, J. T., SEAR, J., OIKONOMOU, A.: An investigation of the effects of game difficulty on player enjoyment. In: *Entertainment Computing*. 2013, Vol. 4, No. 1, s. 53-62. ISSN 1875-9521.

BAILEY, K.: *Forza Horizon 4 Review*. [online]. [2021-01-20]. Dostupné na: <<https://www.usgamer.net/articles/forza-horizon-4-review>>.

BJÖRK, S., HOLOPAINEN, J.: *Patterns in Game Design*. Massachusetts : Charles River Media, Inc., 2005. 423 s. ISBN 1584503548.

BROWN, M.: *Why Nathan Drake Doesn't Need a Compass | Game Maker's Toolkit*. [online]. [2021-01-20]. Dostupné na: <https://youtu.be/k70_jvV0cG0>.

CSIKSZENTMIHALYI, M.: *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York : Harper Perrenial, 1991. 336 s. ISBN 9780061339202.

Difficulty | Definition of Difficulty by Oxford Dictionary on Lexico.com also meaning of Difficulty. [online]. [2021-01-20]. Dostupné na: <<https://www.lexico.com/definition/difficulty>>.

Easier than Easy. [online]. [2021-01-20]. Dostupné na: <<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/EasierThanEasy>>.

ERMI, L., MÄYRÄ, F.: Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. In *Changing Views: Worlds in Play*. Vancouver : DiGRA, 2005, roč. 3, č. 1, s. 1-14. ISSN 2342-9666.

FAGERHOLT, E., LORENTZON, M.: *Beyond the HUD -- User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Game*. [Diplomová práca]. Göteborg : Chalmers University of Technology, 2009. 118 s. [online]. [2021-01-16]. Dostupné na: <<https://publications.lib.chalmers.se/records/fulltext/111921.pdf>>.

Following the Little Dotted Line | Game Maker's Toolkit. [online]. [2021-01-20]. Dostupné na: <<https://www.youtube.com/watch?v=FzOCkXsYlqo>>.

GameSpot Reviews – Dragon Age: Origins – awakening Video Review. [online]. [2021-01-17]. Dostupné na: <<https://www.youtube.com/watch?v=p6OTcsmRQHc>>.

Harder than hard. [online]. [2021-01-14]. Dostupné na: <<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/HarderThanHard>>.

How to play with no HUD [online]. [2021-01-20]. Dostupné na: <<https://forums.warframe.com/topic/991324-how-to-play-with-no-hud>>.

HRUSKA, J.: *Dead Space Developer Visceral Games is Dead, and That Sucks*. [online]. [2021-01-18]. Dostupné na: <<https://www.extremetech.com/gaming/257620-dead-space-developer-visceral-games-dead-sucks>>.

CHRISTENSSON, P.: *User Interface Definition*. [online]. [2021-01-14]. Dostupné na: <https://techterms.com/definition/user_interface>.

LAMPRECHT, E.: *The Difference Between UX And UI Design – A Layman's Guide*. [online]. [2021-01-14]. Dostupné na: <<https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/the-difference-between-ux-and-ui-design-a-laymans-guide/>>.

LENNON, M.: *10 Video Games That Mock You For Playing On Easy*. [online]. [2021-01-14]. Dostupné na: <<https://www.thegamer.com/games-that-mock-you-on-easy-mode/>>.

MCMAHAN, A.: Immersion, Engagement and Presence. A method for analyzing 3-D Video Games. In: WOLF, M., PERRON, B. (eds.): *Video Game Theory Reader*. Milton Park, Abingdon : Routledge, 2003. 368 s. ISBN 0415965799.

MURRAY, J. H.: *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York, NY : The Free Press, 1997. 440 s. ISBN 262533480.

ROUSE III, R.: *Game Design: Theory & Practice*. Plano : Worldware Publishing, Inc. 2005. 704 s. ISBN 1-55622-912-7.

RUSSEL, D.: *Video game user interface design: Diegesis theory*. [online]. [2021-01-20]. Dostupné na: <<http://devmag.org.za/2011/02/02/video-game-user-interface-design-diegesis-theory/>>.

TEKINBAŞ, K. S., ZIMMERMAN, E.: *Rules of Play : Game Design Fundamentals*. Massachusetts : MIT Press, 2003. 688 s. ISBN 978-0-262-24045-1.

Telephone Tapping. [online]. [2021-01-20]. Dostupné na: <https://watchdogs.fandom.com/wiki/Telephone_Tapping>.

VANOCH, M. et al.: *Kuchárka amatérskeho výskumníka*. Bratislava : IUVENTA – Slovenský inštitút mládeže, 2009. 37 s. ISBN 978-80-8072-094-0.

VIANA, B.: *How to remove HUD and UI information from your screen in Fortnite: Battle Royale*. [online]. [2021-01-20]. Dostupné na: <<https://dotesports.com/news/how-to-remove-hud-and-ui-information-from-your-screen-in-fortnite-battle-royale>>.

ZAK, R.: *Playing Far Cry Primal Like A True Caveman*. [online]. [2021-01-20]. Dostupné na: <<https://www.rockpapershotgun.com/2016/03/08/far-cry-primal-difficulty/>>.

DIGITÁLNO-HERNÉ ZDROJE

BIOWARE: *Dragon Age: Origins*. [digitálna hra]. Redwood City : Electronic Arts, 2009.

DIGITAL EXTREMES: *Warframe*. [digitálna hra]. Londýn : Digital Extremes, 2013.

EA REDWOOD SHORES: *Dead Space*. [digitálna hra]. Redwood City : Electronic Arts, 2008.
LUCASARTS: *Star Wars: Shadow of the Empire*. [digitálna hra]. San Francisco : LucasArts, 1997.
MACHINEGAMES: *Wolfenstein: The New Order*. [digitálna hra]. Rockville : Bethesda Softworks, 2014.
NAUGHTY DOG: *The Last of Us Remastered*. [digitálna hra]. San Mateo : Sony Interactive Entertainment, 2014.
PLAYGROUND GAMES: *Forza Horizon 4*. [digitálna hra]. Redmond : Microsoft Studios, 2018.
UBISOFT MONTREAL: *Watch Dogs*. [digitálna hra]. Montreuil : Ubisoft Entertainment SA, 2014.

ZOZNAM TABULIEK A OBRÁZKOV

Tabuľka 1 : Základné údaje pre misiu záchrana
Tabuľka 2: Základné údaje pre misiu typu mobilná ochrana
Tabuľka 3: Základné údaje pre misiu typu únos
Tabuľka 4: Základné údaje pre misiu typu sabotáž
Tabuľka 5: Základné údaje pre misiu typu špeh

Obrázok 1: Označenie interaktívneho zariadenia
Obrázok 2: Rozdiel medzi dizajnom chybného (vľavo) a správneho terminálu (vpravo)
Obrázok 3: Mini boss Stalker
Obrázok 4: Osvetlený otvor (vľavo) a uzatvorené cesty
Obrázok 5: Vstup do miestnosti s terminálom

VPLYV KNIŽNEJ PREDLOHY NA HRY

Daniel Bíro, Michal Kabát

ABSTRAKT

Práca sa zaoberá v teoretickej časti v prvej kapitole vysvetlením pojmu RPG a problematikou Harryho Pottera – základným motívom a hlavnými postavami. V empirickej časti – druhá kapitola – sa nachádza popis projektov revelio.cz, bradavice.eu a ihogwarts.cz, ako aj menší prieskum medzi hráčmi. Empirická časť bližšie vysvetľuje fungovanie na daných serveroch spolu so screenshotmi v prílohách.

Kľúčové slová:

Bradavice.eu. Harry Potter. Hráči. Ihogwarts.cz. Rpg hry.

ABSTRACT

The work deals in the theoretical part in the first chapter with an explanation of the concept of RPG and the issue of Harry Potter - the basic motive and main characters. The empirical part - the second chapter - contains a description of the revelio.cz, bradavice.eu and ihogwarts.cz projects, as well as a small survey among players. The empirical part explains in more detail the operation on the given servers together with the screenshots in the appendices.

Keywords:

Bradavice.eu. Harry Potter. Gamers. Ihogwarts.cz. Rpg games.

1 TEORETICKÉ ASPEKTY HIER A KNIŽNEJ PREDLOHY

Súčasný svet ponúka rozmanité možnosti, ako tráviť voľný čas – či už pri knihách, sledovaním seriálov a filmov alebo hraním hier. Existuje viacero žánrov hier, medzi ktoré je možné zaradiť napríklad akčné hry, adventúry, MMORPG a survival horor.

V tejto kapitole a celkovo aj práca, sú zamerané na textové RPG hry.¹

1.1 Teoretické aspekty hier

Ako prvé je potrebné si zadefinovať pojem RPG. Ide o hru z na hrdinov (synonymné pomenovania sú rolová hra, zriedkavo hra s hraním rolí). Pojem pochádza z angličtiny – Role Playing Game. Ide o typ spoločenskej hry, v ktorej sa hráči vžívajú do úloh imaginárnych osôb alebo postáv umiestnených do fiktívneho alebo historického prostredia. Usilujú sa ako tieto postavy konať. RPG hry sa rozlišujú na stolové (s perom a papierom formou stolovej hry, s kockami a viacerými hráčmi), elektronické (označenie RPG sa používa aj pre videohry – pri

¹ Kategorie: *Videoherní žánry*. [online]. [2021-01-29]. Dostupné na: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Kategorie:Videohern%C3%AD_%C5%BE%C3%A1nry>.

týchto hrách úplne vypadáva používanie pera a papiera na zapisovane udalostí a iných informácií – stará sa o to softvér hry) a hry naživo (hráči skutočne imitujú činnosti vykonávané ich postavami, zvyčajne majú oblečený kostým a používajú aj kulisy alebo nástroje – luk, meč, atď.).²

Ide teda o hry na hrdinov, ktoré majú svoje delenie podľa toho, akým spôsobom sa hrajú a čo sa k tomu využíva alebo je potrebné vlastniť. Ide napríklad o perá a papiere, kocky, počítač a kostýmy. Daný herný žáner má pôvod v stolných hrách zo 70. rokov – možnosť hrať ich cez internet sa prvýkrát objavila v roku 1997 s hrou Ultima Online.³

Keď sa bližšie pozrieme na základ RPG hier, ide o: „Základom týchto hier je forma interaktívnej zábavy založená na rozprávaní príbehu, ktorý je možné ovplyvniť. Väčšina hráčov má z takéhoto hrania autentický zážitok vďaka tomu, že do herného sveta svojou postavou zasahuje a do určitej miery ho spoluvytvára.“⁴ Tým pádom si je možné všimnúť, že aj RPG hry majú svoje pravidlá, fungovanie a určitý spôsob hrania, kedy sa do herného sveta dostávajú reálni hráči hrajúci a užívajúci si hru.

Pri stolných alebo klasických hrách je dôležitý aj game master (pán hry) alebo dungeon master (pán jaskyne). Jeho úlohou je kontrolovať a usmerňovať chod a dynamiku herného sveta.⁵ Pri určovaní chodu a dynamiky hry dáva hráčom napríklad na výber možnosti, z ktorých si majú vybrať alebo môže k hre rozprávať sprievodný príbeh.

K online RPG hrám si je možné ešte spomenúť: „Čaro internetových hier je najmä v tom, že susedmi hráča vo fiktívnom svete nie sú počítačom vytvorené postavy, ale iní skutoční ľudia, s ktorými môže debatovať, vydať sa na potulky svetom či založiť spoločnú rodinu. Fiktívne internetové krajiny sú preto skutočnými spoločenstvami, kde si mnohí ľudia nachádzajú skutočných priateľov a prežívajú tu intenzívny spoločenský život.“⁶ Ide o to, že ľudia, ktorí môžu mať aj problémy v reálnom živote komunikovať, si to môžu užiť alebo si to vyskúšať v hernom prostredí, pričom dané skúsenosti a znalosti by mohli využiť aj v reálnom živote. Alebo jednoducho si užiť sociálnu komunikáciu s ľuďmi aj v čase pandemických situácií, kedy nikam poriadne nemôžu byť a musia byť väčšinu času len doma, poprípade v práci. Môže ísť napríklad aj o pandémiu koronavírusu COVID-19.

S pojmom RPG súvisí aj pojem MMORPG. Ide o Hru obrovského počtu hráčov s RPG prvkami (anglicky massively multiplayer online role-playing game). Dané hry umožňujú pripojiť sa viacerým hráčom naraz, môže ich byť aj niekoľko tisíc – najčastejšie cez internet. Hra sa obvykle odohráva vo fiktívnom svete – často vo fantasy alebo sci-fi prostredí. Medzi najlepšie MMORPG je možné zaradiť napríklad EVE Online, Guild Wars 2, Lord of the Rings Online a World of Warcraft. Medzi ďalšie MMORPG patria napríklad Drakensang Online alebo World of Warcraft Classic.⁷

Ide teda o veľmi populárny žáner s viacerými hrami, ktoré sú či už najlepšie alebo aj veľmi známe. Medzi ďalšie najlepšie RPG hry je možné ešte zaradiť napríklad *Dragon Age: Origins*, *The Elder Scrolls V: Skyrim* a *The*

² Hra na hrdinov. [online]. [2021-01-29]. Dostupné na: <https://sk.wikipedia.org/wiki/Hra_na_hrdinov>.

³ Čo sú RPG hry a prečo sú také návykové. [online]. [2021-01-29]. Dostupné na: <<https://tech.sme.sk/c/1142416/co-su-rpg-hry-a-preco-su-take-navykove.html>>.

⁴ III.D Gymnázium Ľudovíta Štúra Zvolen, šk. rok 2016/2017.: *RPG hry*. [online]. [2021-01-29]. Dostupné na: <<http://www.gymzv.sk/~luterien/cojerp.html>>.

⁵ III.D Gymnázium Ľudovíta Štúra Zvolen, šk. rok 2016/2017.: *RPG hry*. [online]. [2021-01-29]. Dostupné na: <<http://www.gymzv.sk/~luterien/cojerp.html>>.

⁶ Čo sú RPG hry a prečo sú také návykové. [online]. [2021-01-29]. Dostupné na: <<https://tech.sme.sk/c/1142416/co-su-rpg-hry-a-preco-su-take-navykove.html>>.

⁷ MMORPG. [online]. [2021-01-29]. Dostupné na: <<https://cs.wikipedia.org/wiki/MMORPG>>.

Witcher 3.⁸ Je teda vidieť, že žáner RPG je veľmi populárny a má viacero veľmi kvalitných a populárnych hier, ktoré hráči môžu hrať.

Existujú aj RPG hry vo forme internetových stránok, kde sa hrá v chatovacích miestnostiach. V tomto prípade ide o RPG hry na motívy knižnej ságy *Harry Potter* od autorky J. K. Rowlingovej. V rámci Českej a Slovenskej republiky ide napríklad o internetové stránky revelio.cz, bradavice.eu, ihogwarts.cz a hogwarts.cz, no je potrebné zaregistrovať sa. Na daných stránkach prebieha online vyučovanie, ako aj voľná hra. Hráči si môžu založiť študentskú aj profesorskú postavu – na základe toho musia aj vykonávať určité s tým súvisiace aktivity. Aktivity z pohľadu študenta sú napríklad chodenie na vyučovanie, tréningovanie kúzel a robenie domácich úloh a testov. Z pohľadu profesorskej postavy ide o vyučovanie, zadávanie domácich úloh a testov a ich následná oprava. Určitú úlohu zohráva aj tzv. Rozprávač ovplyvňujúci deň a určujúci situáciu a prípadné zmeny v miestnosti. V prípade potreby je možné využiť aj tzv. RPG upozornenie, keď hráči robia chyby, napríklad v prípade zlej gramatiky, nedostatočnej dĺžky príspevku alebo je príspevok napísaný zle po technickej stránke – chybný popis činnosti postavy.⁹

Tým pádom podobné hry nie sú len prvoplánové hry, ktoré nemajú nejako zvlášť príbeh, postavy a popularitu, ale ide o komplexný svet hier na základe knižnej predlohy, no rozvíjané samostatným smerom. Hráči si môžu užiť nielen postavy študentov, kedy si plnia študentské povinnosti a tráva voľný čas, ale užiť si hru aj z pohľadu profesora. Hráči si môžu aj vyberať z viacerých projektov, či už podľa popularity, vzhľadu alebo čohokoľvek iného, čo danému človeku vyhovuje. Nemusí teda nasilu hrať na jednom projekte.

1.2 Knižná predloha

Harry Potter je názov fantasy románov od britskej spisovateľky J. K. Rowling. Zachytávajú dobrodružstva mladého čarodejníka Harryho Pottera a jeho kamarátov Ronalda Weasleyho a Hermiony Grangerovej – študujú na Rokfortskej strednej škole čarodejníckej. Hlavnou témou príbehu je Harryho súboj s čiernokňažníkom Tomom Riddlom (Lord Voldemort), ktorého cieľom je dosiahnutie nesmrteľnosti, dobytie čarodejníckeho sveta, podmanenie nečarodejníkov (muklov) a zničenie všetkých, ktorí mu stoja v ceste, hlavne Harryho Pottera. Podľa Rowlingovej je jedna z hlavných tém smrť. Vďaka veľkému úspechu kníh boli nahrané filmy, na ktoré autorka dohliadala. Trvala aj na tom, aby všetci herci boli Angličania a aby išlo o hrané filmy. Medzi zaujímavosti patrí to, že veľa scén odohrávajúcich sa v Rokfortskej škole sa v skutočnosti nahrávalo na Oxfordskej univerzite.¹⁰ Medzi miesta, na ktorých boli filmy Harry Potter nahrávané, sú napríklad aj Katedrála Gloucester, viadukt Glenfinnan, hrad Alnwick a vlaková stanica King's Cross.¹¹

Tým pádom v diele ide o súboj dobra so zlom, pričom dobro postupne vyhráva. Hlavný hrdina Harry Potter musí spolu s pomocou kamarátov prekonávať viaceré problémy, niekedy možno aj viacero problémov naraz.

⁸ STAFF, I.: *Najlepšie RPG hry za posledných 15 rokov*. [online]. [2021-01-29]. Dostupné na: <<https://cz.ign.com/pc/11327/feature/najlepsie-rpg-hry-za-poslednych-15-rokov>>.

⁹ BÍRO, D.: *Chcete si zahrať príbeh vašej obľúbenej videohry naživo? LARP už nie je len zábavkou pre geekov*. [online]. [2021-01-29]. Dostupné na: <<https://www.attelier.sk/rpg-larp/>>.

¹⁰ *Harry Potter*. [online]. [2021-01-29]. Dostupné na: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Harry_Potter>.

¹¹ Lovci leteniek a dovoleníek: *10 skutočných miest zo sveta Harryho Pottera*. [online]. [2021-01-29]. Dostupné na: <<https://pelipecy.sk/10-miest-harryho-pottera/>>.

Autorka dostala nápad na Harryho Pottera v čase, keď čakala na vlak v roku 1990, keď čakala na meškajúci vlak z Manchesteru do Londýnsku stanicu King's Cross. Počas nasledujúcich piatich rokov mapovala všetkých sedem kníh série. Mala veľmi dlhý text a postupne si vytvárala množstvo poznámok – mnohé z nich boli načmárané na nepárne útržky papiera. Prvá jej kniha bola publikovaná Bloomsbury Children's Book v júni 1997 pod jej menom. Prvá z jej kníh bola nahraná v roku 2001 štúdiom Warner Bros.¹²

Na základe toho je možné si všimnúť, že nápad na knihu vznikol na stanici počas čakania na meškajúci vlak na stanicu, odkiaľ sa mladí čarodejnici s ich rodinnými príslušníkmi dostávajú na vlak do školy na utajenom nástupisku. Nápad vznikol a vyvíjal sa postupne niekoľko rokov, než bol nakoniec postupne napísaný a prvý diel vydaný v roku 1997.

Je ešte potrebné si niečo spomenúť k hlavným hrdinom. Ako prvý je Harry Potter: „*Harry je mladý osirelý čarodejník, ktorý objavuje jemu doposiaľ neznámy čarodejnicky svet počas štúdia v chrabromilskej fakulte Školy čar a kúziel v Rokforte. Pritom na neho čaká nejedno prekvapenie. Harry Potter je totiž meno, ktoré pozná každý, dokonca i v onom fantastickom svete, kde ako postava existuje.*“¹³

Ide teda o sirotu, ktorá študuje v Chrabromile v Rokforte a zažíva viaceré problémy a dobrodružstvá. Vďaka tomu, čo sa stalo v jeho minulosti, je veľmi slávny vo svete čarodejníkov.

Medzi jeho najlepších kamarátov patrí Ronald Bilius Weasley. S Harrym prežijú spolu väčšinu dobrodružstiev. Kamaráti sú od prvého dňa, kedy sa stretli. Vďaka tomu, že sú študenti v Chrabromile, trávajú spolu veľa času ich vzťah je takmer bezproblémový – jediná chyba je, že občas žiarli na Harryho slávu. O dosť komplikovanejší vzťah má s Hermionou Grangerovou – často sa pohádajú, ale vina je na oboch stranách. Snaživá, mierne arogantná Hermiona a veselý pohodár Ron tvoria protiklady, u ktorých sa spolupráca bez konfliktov jednoducho neobíde – až na tieto okamžiky je Hermiona jeho dobrá kamarátka a má ju veľmi rád. Ron je veľmi oddaný k svojim priateľom – radšej by sám zomrel, než aby sa stalo niečo človeku, na ktorom mu záleží. Často sa správa nedospelo a neohľaduplne, čo platí aj o jeho zmysle pre humor – dokáže ním ľudí pobaviť, ale aj neúmyselne uraziť alebo citovo zraniť. Ronov obľúbený šport je metlobal a hrá veľmi dobre šach.¹⁴

Ide o veľmi zaujímavý charakter a postavu v knižnej sérii Harry Potter. Ronald Weasley je jeden z Harryho najlepších kamarátov. Síce sa častejšie hádal s Hermionou Grangerovou, no mali sa radi. Aj napriek určitej lenivosti bol inteligentný, keďže veľmi dobre hral šach. Bol aj obetavý – pomáhal priateľom a rodine, koľko mohol.

Tretou dôležitou osobou je Hermiona Grangerová. Hoci má nečarodejnicky (muklovský) pôvod, vyniká brilantným intelektom a skorou vyzretosťou a pracovitosťou. Pri zaradovaní ju chcel Múdry klobúk zaradiť do Bystrohlavu, ale vďaka jej výberu sa dostala do Chrabromilu. Vždy dokázala dôstojne reprezentovať svoju fakultu a jej prednosti – hlavne v rámci odvahy a lojality voči svojim priateľom. Vlastný život zasvätila logike, vďaka čomu jej nikdy neunikol akýkoľvek detail. Jej najsilnejšou stránkou bola silná vôľa a vernosť – pod veľkým tlakom a mučivou bolesťou nezradila jej priateľov a ich dôveru.¹⁵

¹² J. K. Rowling. [online]. [2021-01-29]. Dostupné na: <<https://www.jkrowling.com/about/>>.

¹³ Harry Potter. [online]. [2021-01-29]. Dostupné na: <<https://www.postavy.cz/harry-potter/>>.

¹⁴ Ron Weasley. [online]. [2021-01-29]. Dostupné na: <<https://www.postavy.cz/ron-weasley/>>.

¹⁵ Hermiona Grangerová. [online]. [2021-01-29]. Dostupné na: <<https://www.postavy.cz/hermiona-grangerova/>>.

Ide teda o veľmi inteligentnú a chytrú postavu v knižnej sérii, ktorá mohla byť zaradená do Bystrohlavu, no bola zaradená do Chrabromilu. Predsa len ide o statočnú slečnu, ktorá je schopná tiež sa obetovať pre priateľov, kamarátov a celkovo blízkych ľudí. Jej štýl myslenia a celkovo aj život je zasvätený logike, vďaka čomu robílen veľmi málo chýb a omylov.

Celá séria kníh končí dielom *Harry Potter a Dary smrti*. Posednou kapitolou je *O devätnásť rokov*, kedy sú už hlavné postavy dospelé a majú svoje rodiny a prebiehajú posledné rozhovory.¹⁶ Tým pádom je možné vidieť vývoj postáv od detstva až do dospelosti, kedy už majú vlastné rodiny.

2 EMPIRICKÁ ČASŤ: SERVERY IHOGWARTS.CZ A BRADAVICE.EU A PRIESKUM MEDZI HRÁČMI

V tejto kapitole sú podrobnejšie popísané servery www.revelio.cz, www.bradavice.eu a www.ihogwarts.cz. Ide o servery, ktoré sú síce v Českej republike, no hrávajú na nich hráči z Česka aj Slovenska. Pôjde u ukážku pravidiel, aký je systém hrania na daných serveroch (ukážky budú pomocou screenshotov v Prílohách s popisom v jednotlivých podkapitolách), informácie o projekte ako takom a prieskum medzi hráčmi. Daný prieskum bol robený aj sčasti na projekte www.ihogwarts.cz, ktorý musel byť v práci nahradený, nakoľko bola prerušená/zrušená jeho aktivita dňa 30.1.2021 a autor netuší, či projekt bude pokračovať alebo nie.

2.1 Server revelio.cz

Na úvodnej stránke sa o projekte píše: „*Revelio.cz je textová RPG hra na motívy Harryho Pottera. Môžete si vytvoriť svoju hernú postavu, ktorá sa stane študentom Školy čar a kúzle v Rokforte. V úlohe žiaka Vám bude umožnené dochádzať na hodiny, učiť sa kúzla a zoznámiť sa s novými ľuďmi.*“¹⁷ Tým pádom je už na úvodnej stránke v popise spomenuté, na aký motív je vytvorený herný server – vid' Príloha A.

Počas školského roku študenti plnia rôzne úlohy, zbierajú známky a body do boja o školský pohár, mimo vyučovacích hodín je možné si zahrať v jednej z mnohých chatovacích miestností s ostatnými hráčmi, porozprávať sa, preberať chov „klubčiek“ alebo „hrabákov“ a spoznať nových priateľov. Raz za čas bývajú aj plesy alebo iné dobrodružstva.¹⁸ Aj na základe tohto je možné vidieť, že to nie je len čisto server, kde sa chodí na vyučovanie, splnia sa domáce úlohy a testy a koniec. Sú tam aj rôzne akcie, ktoré si môžu hráči užiť.

Hráči majú zároveň po prihlásení sa možnosť chatovať na hlavnej stránke na pravej strane, pričom na ľavej strane možnosti *Banka*, *Hierarchie školy*, *Hlasovani*, *Kartotéka*, *Nakupovani*, *Pobertův plán*, *Rozvržení roku*, *Síň slávy* a *Technická podpora*.¹⁹ Je to vidieť aj na tret'om screenshotu v Prílohe A. Na základe toho je možné usúdiť, že hráči majú viac než len server, kde sú k dispozícii chaty na herné vyučovacie hodiny.

Na úvodnej stránke je možné aj komentovať príspevky, vidieť, kto je prihlásený, pravidlá, profil a jeho nastavenia, soviu poštu, odkaz na hráčov profil, čo sa bude v najbližšej dobe diať, aká je udalosť, pri odkaze na profil aj fakultu, ak je daný hráč zaradený, počet bodov, peniaze, ročník a po vybraní si danej oblasti aj možnosti chatov – podľa toho, či sú v škole alebo mimo školy.²⁰ Je to určitou výhodou, nakoľko to uľahčuje hráčom

¹⁶ ROWLINGOVÁ, J. K.: *Harry Potter a Dary smrti*. Bratislava : Ikar, 2008, s. 619 – 624.

¹⁷ *Revelio.cz*. [online]. [2021-01-31]. Dostupné na: <<https://www.revelio.cz/>>.

¹⁸ *Revelio.cz*. [online]. [2021-01-31]. Dostupné na: <<https://www.revelio.cz/>>.

¹⁹ *Možnosti hráčov na úvodnej stránke*. [online]. [2021-01-31]. Dostupné na: <<https://www.revelio.cz/?sekce=3>>.

²⁰ *Možnosti hráčov na úvodnej stránke*. [online]. [2021-01-31]. Dostupné na: <<https://www.revelio.cz/?sekce=3>>.

orientáciu na stránke a rýchlejšie, lepšie a praktickejšie ovládanie a presúvanie sa na serveri. V rámci možností si aj nováčika skôr či neskôr zvyknú na orientáciu na serveri.

Pravidlá sa delia na dve časti: RPG pravidlá a Školský poriadok. Každé sú o niečom trochu inom. RPG pravidlá hovoria o tom, ako má a môže hráč správne a poriadne hrať – Všeobecne o projekte, Všeobecne platné pravidlá (napr. Krištáľová stena, Metagaming a Jazyk), je tam časť o herných miestnostiach (napr. Hranie v jednom chate, Rozprávač a RPG upozornenia), časť o RPG príspevkoch (napr. Čo sú to RPG príspevky, Emote a Priama reč) a RPG skúška (v jednoduchosti povedané, overenie schopnosti hráča reagovať na zadanú situáciu a skontrolovanie jeho znalostí RPG pravidiel).²¹

Hráč si teda môže po registrácii prečítať danú časť a informovať sa o niečo bližšie a lepšie o fungovaní serveru a ako tam poriadne hrať. Je to výhodou, keďže hráči budú vedieť lepšie navzájom reagovať a podľa toho aj fungovať. Môže to pomôcť hlavne tým začínajúcim hráčom, ktorí nemajú toľko skúseností s hraním tohto typu hier.

Školský poriadok je časť sama o sebe, keďže podľa nej sa musia postavy správať na hodine. Ide o určitú formu odmien, trestov, hodnotenia (známky), študijné zameranie, chov tvorov, čarovanie, študentské posty (prefekt, kapitán metlobalového tímu a primus), kluby, vzťahy a večierka.²² Tým pádom sa to podobá sčasti aj na realitu, kedy aj reálni študenti musia dodržiavať v školách určitý školský poriadok a podľa neho sa aj správať. Keďže Rokfort je škola, aj keď fiktívna a revelio je herný projekt, ktorý sa odohráva počas školského roku v škole, musia študenti dodržiavať Školský poriadok, ktorý majú oni. Jednoducho povedané, musia sa správať slušne a byť poriadne upravení.

Na štvrtom screenshote v Prílohe A je možné vidieť ukážku profilu jedného z hráčov. K dispozícii je profilová fotka, možnosť poslať sovu, pridať do priateľov a zobrazit' mysl'omisu, ako aj niekoľko ďalších funkcií, ktoré je vidieť po presunutí nižšie – patria medzi ne napríklad Vysvedčenie, Informácie, Priatelia a známky. Tieto funkcie sú viditeľné aj na ostatných profiloch po rozkliknutí.²³ Tým pádom si môžu hráči nielen u seba, ale aj u iných pozrieť to isté, čo majú oni na profile, dokonca seba pridať medzi priateľov a napísať si sovu. Či to u seba niekto využije alebo nie, je to čisto len na danom hráčovi.

Na predposlednom screenshote v Prílohe A je možné vidieť chaty, ktoré sú k dispozícii v Londýne, či už ide o Priečnu ulicu, Kúzelnické herné chaty, Predmestie Londýna, Centrum Londýna alebo Iné herné chaty.²⁴ Tým pádom si hráči môžu vyberať z daných chatov či už podľa dohody, nálady, kam chcú ísť alebo z iných dôvodov. Hráči tam môžu hrať aj každý sám alebo aj napríklad vo dvojici, trojici alebo aj vo väčšom počte – napríklad aj pätnásť ľudí. Kapacita chatov nie je obmedzená na počet hráčov.

Na poslednom screenshote v Prílohe A je možné vidieť ukážku chatu. Minimálny počet znakov na príspevok je 450 znakov. Vo výnimočných prípadoch je určený či už vyšší alebo nižší počet znakov. Zatiaľ čo je na širšej ľavej strane vidieť príspevky, pozadie herného chatu, priestor na písanie a ak niekto píše, tak aj tú osobu, tak na užšej pravej strane sú vidieť aktívne postavy a ich počet, Menu s vlastnosťami postáv, Popis miesta, Tabuľa, Kúzla, História chatu (príspevky za nejaké časové obdobie s možnosťou stiahnuť si tú históriu) a X, ktoré presmeruje hráča na Pobertov plán. V chatoch je prednastavená možnosť, že všetci hráči vidia poslané príspevky,

²¹ *RPG pravidla*. [online]. [2021-01-31]. Dostupné na: <<https://www.revelio.cz/?sekce=13>>.

²² *Školní řád*. [online]. [2021-01-31]. Dostupné na: <<https://www.revelio.cz/?sekce=14>>.

²³ *Matthias Diego Bartoff*. [online]. [2021-01-31]. Dostupné na: <<https://www.revelio.cz/?id=4446>>.

²⁴ *Chaty v Londýne*. [online]. [2021-01-31]. Dostupné na: <<https://www.revelio.cz/?sekce=312>>.

ale aj tzv. Šepot, kedy si hráč vidí po výbere toho hráča, ktorému chce poslať v danom chate správu, ktorú vidia v rámci bežných hráčov len oni dva. Po kliknutí na tú časť po odoslaní súkromnej správy sa objaví znova možnosť posilať herné príspevky všetkým.²⁵ Tým pádom si môžu hráči hneď posilať v danom chate nielen herné príspevky, ale aj súkromné správy, napríklad keď sa na niečom dohadujú alebo sa na niečo potrebujú opýtať daného hráča. Ide o veľmi praktický a jednoduchý spôsob, akým sa dorozumievajú na serveri bez zbytočných komplikácií.

V rámci sociálnych sietí má projekt Revelio.cz Instagram (<https://www.instagram.com/revelio.cz/>), Facebook (<https://www.facebook.com/svetcarakouzel>), online galériu fotografií na rajce.cz (<https://revelio.cz.rajce.idnes.cz/>) a Discord server (<https://discord.com/invite/HnQumgh>). Je teda možné si užiť daný herný server aj na sociálnych sieťach, kde je taktiež možné komunikovať s reálnymi hráčmi. Tým pádom sa dá komunikovať aj mimo herný server, keďže hráči často bývajú alebo môžu byť k dispozícii práve na tých sociálnych sieťach. Umožňuje to teda nadviazať aj reálne známosti, či už viac alebo menej blízke.

2.2 Server bradavice.eu

Aj tento projekt ako taký má svoje charakteristické znaky, vznik a vývoj. K histórii a popisu tohto serveru si je možné spomenúť: „*Stredná Rokfortská škola mágie je projekt, ktorý bol vytvorený pôvodne pre milovníkov sveta HP, postupne sa však stala zázemím pre všetkých záujemcov o svet mágie ako takej. Škola napodobňuje život na škole podobnej skutočnej Rokfortskej škole s rôznymi veľkými odchýlkami od sveta HP formou RPG i voľného chatového spôsobu života.*“²⁶ Na základe toho si je možné všimnúť, že aj v prípade tohto serveru ide o projekt pre fanúšikov a milovníkov sveta Harryho Pottera, pričom hru si môžu užiť nielen na vyučovaní, ale aj vo voľnej hre. Delenie na hru počas herných vyučovacích hodín a na voľnú hru je teda spoločná so servermi spomínanými v tejto práci.

Tento projekt má aj niekoľko rozdielov oproti iným serverom. K tým rozdielom patrí to, že sa od obyvateľov nevyžaduje striktné RPG s výnimkou vyučovacích hodín – tam sa dodržiava RPG v istej umiernennej forme bez striktných pravidiel. Využitie RPG je aj v špeciálnych chatoch a fórach, ktoré sú iba RPG. Na danom serveri môžu študovať čarodejníci a čarodejnice rôzneho veku – to znamená, že hráči nezačínajú ako 11 ročné deti. Od iných škôl sa tento projekt líši aj v podobe online hodín – ide o skutočné online hodiny konané v učebniach väčšinou v podvečerných a večerných hodinách.²⁷

Inak povedané, nie je nevyhnutné dodržiavať čo najlepšie to, čo postava robí, hovorí a myslí – to, čo postava robí, stačí vo väčšine prípadov naznačiť a myšlienky sa dávajú spolu s priamou rečou. V rámci registrácie majú hráči reálny vek, čiže ak niekto má 18 rokov, má aj v hre 18 rokov. Ak má niekto 25 rokov, má aj v hre 25 rokov. Online hodiny sa viac podobajú na reálne hodiny než na klasické herné vyučovacie hodiny.

V Prílohe A je možné vidieť screenshoty úvodnej stránky pred, počas a po prihlásení. Oproti napríklad projektu Revelio.cz, kde je úvodná stránka, na ktorej sa zadávajú prihlasovacie údaje po odkliknutí tlačidla na prihlásenie sa na úvodnú stránku po prihlásení sa je na projekte bradavice.eu pridaný ešte medzikrok, ktorý treba odkliknúť. Aj v prípade projektu bradavice.eu je hra rozdelená na 2 časti: počas školského roku sa hra odohráva v Rokforte (Bradavicích) a počas letných prázdnin v Londýne, prípade iných lokalitách.

²⁵ Kavárna. [online]. [2021-01-31]. Dostupné na: <<https://www.revelio.cz/system/chat/chat.php?id=178>>.

²⁶ STŘEDNÍ BRADAVICKÁ ŠKOLA MAGIE. [online]. [2021-02-02]. Dostupné na: <<https://bradavice.eu/>>.

²⁷ STŘEDNÍ BRADAVICKÁ ŠKOLA MAGIE. [online]. [2021-02-02]. Dostupné na: <<https://bradavice.eu/>>.

Aj na tejto stránke je možné vidieť Udalosti (dôležité termíny, kedy sa má čo stať) a kto je k dispozícii online (prihlásený) – Príloha A – štvrtý screenshot. Je to určitou výhodou, pretože registrovaní hráči sa majú podľa čoho orientovať v hre a neregistrovaní hráči majú šancu dozvedieť sa, od kedy do kedy prebieha registrácia.

V rámci Školského poriadku je možné si všimnúť, že sú tam spomenuté pravidlá od Úvodných ustanovení (Komu je škola určená, K čemu slouží školní řád, Základní pravidla, Dotazy, RPG), cez Registráciu, Všeobecné ustanovenia, RPG, Funkcie, Zisk zdrojov, Platy až po Výplatní den. Všetky pravidlá sú čisto pre postavy – ako sa majú správať, aké majú povinnosti a práva, ako funguje registrácia, aké majú možnosti dospelé postavy (napr. profesori a inšpektori) a aké majú platy.²⁸

Tým pádom je možné sa z toho dozvedieť základné informácie ohľadom registrácie a možností postáv, ktoré sú k dispozícii. Školský poriadok býva raz za čas aktualizovaný s dátumom, kedy bola daná časť aktualizovaná.

V rámci Výukového řádu ide o bližší popis toho, ako funguje vyučovanie – od popisu Pravidelného vyučování, cez Popisy vyučovacích hodín (dĺžky hodiny, typy hodín (normálna hodina, náhradná hodina, neodučená hodina, zrušená hodina, skrátená hodina)), Domáce úlohy (Povinné a Nepovinné, Celoročná práca (CP), Esej), Ostatné známky, Povinný predmet, Postup do ďalšieho ročníku, Skúšky NKÚ, Skúšky OVCE, Organizácie vyučování, Povinnosti profesorov, Práva profesorov, Odmeny profesorov, Sankcie profesorov, Povinnosti profesorov na prechodnej penzii, Odmeny profesorov na penzii, Povinnosti inšpektorov, Sankcie kol'ajných riaditeľov až po Ostatné odmeny.²⁹

Vďaka tomu je možné vidieť, kto má aké možnosti počas vyučování, čo majú na zodpovednosti zamestnanecké postavy, čo musia v rámci úloh riešiť študenti a ako prebieha vyučovanie. S tým aj súvisí fakt, že fakulty majú svoje fakultné miestnosti, ktoré sú k dispozícii počas školského roku. Hráči ich fakúlt v nich môžu komunikovať počas školského roku.³⁰ Tým pádom hráči, ktorí majú študentské postavy, môžu v danej miestnosti komunikovať medzi sebou, ale aj s kol'ajným riaditeľom, ktorý tam má taktiež prístup. Hráči sa teda môžu baviť spolu nielen počas hry, ale aj mimo nej.

Na piatom screenshote je možné vidieť aj ukážku spôsobu hrania na danom serveri, kedy je využité to, čo postava robí. Je tam aj vidieť, kto je k dispozícii v danom chate, pričom je možné s danou osobou hrať, či už po dohode alebo sa dané osoby zhodou okolností stretli a začali spolu hrať v danom chate.

2.3 Server IHogwarts.cz

Aj tento projekt je delený na dve časti – počas školského roku sa hrá v Rokforte (Bradavicích) a počas leta v Londýne a ďalších lokalitách mimo školu. V Prílohe C – prvé dva screenshots – je možné vidieť, že je tam rovnaký systém prihlasovania, ako na projekte Revelio.cz – zadanie prihlasovacieho mena a hesla. Po prihlásení sa je možné vidieť od Užívateľského profilu, Vyhľadávania postavy, Hlavné menu, možnosť absolvovať RPG skúšku, počas pobytu v Londýne Priečnu uličku, potom aj Hlásenia, izbu danej postavy, nastavovania profilu, možnosť pýtať sa danej postavy, mimo školský rok Londýn. Je možné vidieť aj Štúdium, Pokec, Sociálne siete – Facebook (<https://www.facebook.com/ihogwarts.cz/>), Discord, Instagram (<https://www.instagram.com/ihogwarts1/>),

²⁸ E-Bradavice – Školní řád. [online]. [2021-02-02]. Dostupné na: <<https://bradavice.eu/skolnirad.php>>.

²⁹ E-Bradavice – Výukový řád. [online]. [2021-02-02]. Dostupné na: <<https://bradavice.eu/vyukovyrad.php>>.

³⁰ Fakultné miestnosti. [online]. [2021-02-02]. Dostupné na: <<https://bradavice.eu/>>.

Priznania iHogu (https://www.facebook.com/priznaniihogu/?modal=admin_todo_tour) a YouTube (<https://www.youtube.com/channel/UCJLaoLJkpmhXJNSHthNfqg>), ako aj, kto je prihlásený.³¹

V rámci Pravidiel RPG sú vysvetlené Obecné informácie o hre, ako aj pojmy Roleplaying game, Krišťálová stěna, Metagaming, Powerplaying, Multigaming, Vypravěč, RPG upozornění, Herní prostředí, Herní příspěvky a Milostní vztahy.³² Tieto pravidlá umožňujú hráčom po preštudovaní si písať lepšie príspevky a lepšie reagovať na ostatných hráčov. Vďaka možnosti Vypravěče a RPG upozorneniam majú možnosť oprávnení hráči spestriť svojim spoluhráčom hru a upozorniť ich na prípadné chyby, či už dĺžku príspevku, gramatiku, štylistiku alebo technické chyby (nesprávne napísané emote (čo postava robí), myšlienky, poprípade aj to, čo postava hovorí).

Školský poriadok je relatívne jednoduchý. Sú tam spomenuté Obecná časť, Práva a povinnosti študentov a ich zákonných zástupcov, Fungovanie a vnútorná prevádzka školy, Správanie sa v priestoroch školy a na školských pozemkoch, Uvoľnenie z vyučovania, Stravovacie návyky, Večierka (Hradné priestory, Školské pozemky a Nočný pokoj), Študentská rada (Prefekti a Primusovia), Bezpečnosť a ochrana, Neprístupné priestory a pozemky, Zachádzanie s majetkom školy, Klasifikácia a účasť na hodinách, Podvádzanie, Disciplinárne opatrenia a Bodové ohodnotenie.³³ Tým pádom študenti vedia, aké majú práva a povinnosti, na aké pozície sa môžu dostať, aké dostávajú hodnotenia v rámci vyučovania, ako aj tresty a ako sa majú správať. Aj keď je to len fiktívna škola, je potrebné, aby platili nejaké tie pravidlá správania sa.

Na treťom screenshote v Prílohe C je možné vidieť ukážku orientá

cie v priestore Priečnej uličky, kde je možné si vybrať z viacerých obchodov. Podobný systém platí aj pre Londýn a jeho okolie, kde si je možné vybrať z viacerých chatov.³⁴ Umožňuje to rýchlu a presnú orientáciu v priestoroch serveru pre hráčov, ako si dokúpiť či už vybavenie alebo čokoľvek iné alebo sa presúvať po Londýne a jeho okolí a zahrať si či už sám alebo s niekým – po dohode alebo zhodou okolností, že sa stretli/našli v danom chate.

Na štvrtom screenshote v Prílohe C je ukážka z Děravého kotla. Ľavá, širšia strana je určená pre herné príspevky a ich písanie a posielanie, zatiaľ čo na pravej strane je popis miestnosti a kto je Prítomný. Aj tu je k dispozícii možnosť poslať súkromne správu cez šepot a po odoslaní danej správy je možné znova posilať herné príspevky. Takto sa môžu hráči rozprávať relatívne o čomkoľvek, ale aj sa dohadovať, ako pokračovať v hre, či tam niečo spomenúť, atď.³⁵

Hráči na tomto projekte si teda celkovo môžu užiť plnohodnotnú hru počas školského roku, ale aj počas letných prázdnin. Vďaka dostatočnému množstvu chatov majú k dispozícii viacero lokalít, ktoré môžu navštíviť a hrať tam. Spolu s tým môžu komunikovať priamo na hlavnej stránke v Pokeci, ale aj na sociálnych sieťach, takže sa nemusia striktné držať len toho, že by bol k dispozícii len jeden z komunikačných prostriedkov. Môžu si dohodnúť hru a baviť sa o čomkoľvek. Aspoň teda v rámci určitej slušnosti a slušného správania sa.

³¹ Úvodná stránka po prihlásení. [online]. [2021-02-02]. Dostupné na: <<https://www.ihogwarts.cz/?sekce=8>>.

³² Pravidla RPG. [online]. [2021-02-02]. Dostupné na: <<https://www.ihogwarts.cz/?sekce=72>>.

³³ Školní řád. [online]. [2021-02-02]. Dostupné na: <<https://www.ihogwarts.cz/?sekce=107>>.

³⁴ Londýn. [online]. [2021-02-02]. Dostupné na: <<https://www.ihogwarts.cz/?sekce=8>>.

³⁵ Děravý kotel. [online]. [2021-02-02]. Dostupné na: <<https://www.ihogwarts.cz/system/chat/index.php?room=52>>.

2.4 Prieskum medzi hráčmi

Autor práce robil aj prieskum medzi hráčmi v rámci projektov bradavice.eu, revelio.cz a ihogwarts.cz. Podarilo sa mu získať celkom 45 odpovedí. V rámci vekovej kategórie ide podľa dotazníka o vekovú skupinu od 12 do 33 rokov, pričom jeden z respondentov neuviedol vek. V prípade pohlavia ide v štyridsiatich prípadoch o ženy, v piatich prípadoch o mužov. V prípade najvyššieho dosiahnutého vzdelania ide najčastejšie o základnú školu, ktorú nasledujú stredoškolské s maturitou, gymnázium, stredoškolské bez maturity a vysokoškolské 1. stupňa (majú rovnaký počet hlasov) a vysokoškolské 2. stupňa.³⁶

Na základe uvedených odpovedí je možné vidieť, že na vybraných projektoch hrajú hráči viacerých vekových kategórií s rôznym dosiahnutým vzdelaním, hoci zväčša ide o ženy než o mužov.

V rámci skôr vymenovaných projektov sú hráči na projektoch (podľa dát z dotazníku):

- ihogwarts.cz: 11
- bradavice.eu: 5
- revelio.cz: 30

V rámci počtu hráčov, kto kde hrá, je možné vidieť aj to, že niektorí hráči hrajú na aj dvoch serveroch naraz, pričom môžu hrať alebo si vytvárať aj iné alebo niečo vlastné. S týmto súvisí aj množstvo postáv. Najviac hráčov (18) má jednu postavu, nasledujú dve postavy (12 hráčov), potom 4 viac postáv (11 hráčov) a 3 postavy (4 hráči). Podľa mena sa aj dá zistiť, ktoré postavy súvisia s počtom postáv – podľa týchto dvoch údajov si je možné vidieť, kto má napríklad koľko voľného času a za koľko postáv zvláda hrať. V jednom z prípadov nebolo meno postavy uvedené.³⁷

Odkiaľ sa o daných projektoch dozvedeli, je možné vidieť viacero zdrojov. Patria tam kamarátky, kamaráti, sociálne siete (Facebook, Instagram), niekto sa o projekte zmienil, na internete, od rodinného príslušníka, reklama (Facebook, Instagram), vďaka známosti, ktorá na daný projekt náhodou natrafila, poprípade od založenia alebo od ľudí, ktorí ho vytvárali, plus predchádzajúci projekt, na ktorom daná osoba hrala (bradon.cz), z iného projektu ktorý skončil a hráč(ka) hľadal(a) ďalší projekt. Ďalšie dôvody sú od spoluhráčky z iného projektu, od slečien na jednom blogu, z počutia, potreba zmeniť herné prostredie, hranie od založenia, niekto o tom hovoril na inom projekte, poprípade to niekto našiel z rôznych zdrojov, hľadanie RPG hry o škole kúzol a mágie z Harryho Pottera, na FB skupine *Weasley je náš kráľ* a náhodou.³⁸

Tým pádom je možné vidieť, že o projekte sa hráči dozvedeli z viacerých zdrojov, či už to bolo napríklad kamaráti, rodinní príslušníci alebo sociálne siete. Spolu s tým je potrebné sa aj pozrieť na dôvody, prečo si hráči vybrali daný projekt.

³⁶ BÍRO, D.: *Textové RPG hry*. [online]. [2021-02-04]. Dostupné na: <<https://docs.google.com/forms/d/1eBawy70ib-L40nCZqMrvGRPzk6eSSWySXo5WMECEhg/edit#responses>>.

³⁷ BÍRO, D.: *Textové RPG hry*. [online]. [2021-02-04]. Dostupné na: <<https://docs.google.com/forms/d/1eBawy70ib-L40nCZqMrvGRPzk6eSSWySXo5WMECEhg/edit#responses>>.

³⁸ BÍRO, D.: *Textové RPG hry*. [online]. [2021-02-04]. Dostupné na: <<https://docs.google.com/forms/d/1eBawy70ib-L40nCZqMrvGRPzk6eSSWySXo5WMECEhg/edit#responses>>.

Dôvody výberu daného projektu sú rôznorodé. Najčastejšie medzi ne môžeme zaradiť záujem o svet Harryho Pottera, niekomu prišiel daný projekt zaujímavý, presun väčšiny komunity, dobre spracovaný projekt, zaujímavá obsahová aj grafická stránka, prehľadnosť, asi jediný projekt, ktorý za to stojí, na iných projektoch niekomu nevyhovuje vedenie alebo niekto bol vo vedení, bol prvý, ktorý daný hráč našiel, menšia znalosť Harry Potter projektov, známosti hrali na projektoch, takže to daná osoba tiež skúsila. Niekomu vyhovuje aj komunita na úrovni, poprípade niekomu vyhovuje ten svet, pričom daný projekt je spôsob, ako v danom svete aspoň čiastočne žiť. Nieкто má aj rád svet Harryho Pottera, pričom vďaka projektu sa do toho sveta môže dostať. Nieкто chcel aj Revelio skúsiť.³⁹

Tým pádom je vidieť, že na projekty zamerané na svet Harryho Pottera sa registrujú hráči z viacerých dôvodov, či už preto, že ich daný svet zaujíma alebo sa touto formou môžu do neho dostať. Jedna z odpovedí je aj veľmi zaujímavá v tom, ako sa daná osoba dostala na jeden z projektov: „*No, ono já jsem si z toho nejdřív dělala srandu a rozhodla se to tu "trollit."* Takže jsem si zašla tak na 4 rpg zkoušky, kde jsem to schválně kazila. Jakmile jsem si to tu trochu prohlédla, tak mě to chytlo, založila si normální postavu a začla hrát.“⁴⁰ Je teda vidieť, že ide o zaujímavý prístup k registrácii na jeden z projektov. Daná hráčka najprv mala z toho skôr zábavku, než sa poriadne zaregistrovala, spravila RPG skúšku a začala poriadne hrať.

Hráči na projektoch hrajú rôznu dĺžku – od niekoľko mesiacov cez roky až od doby začiatku projektu.⁴¹ V tom prípade je možné si všimnúť, že hráči majú teda rôznu mieru znalostí a skúseností s danými projektmi. Tým pádom sa je možné napríklad porozprávať aj so zakladateľmi projektu, ak sú k dispozícii a zistiť od nich informácie ohľadom začiatku projektu až po jeho súčasnosť, ale aj tými hráčmi, ktorí sú tam krátkodobo.

Povahy postáv sú rôznorodé. Od tých menej inteligentných, cez zásadové, priateľské a pohodové, priateľsky a pozitívne založené, cez heterochrómiu, výbušnosť, priateľskosť, detinskosť, hanblivosť až po ambicióznosť, občasnú ego up, viac uzatvorenú, realistickú, nepríjemnú na prvý pohľad, postavu typickú pre Slizolin (Zmijozel), biele vlasy, má rád lektvary, je nápomocný a priateľský, jedna z postáv sa oblieka viac ako chalan, ďalšia z postáv je až príliš pozitívna na to, koľko má rokov, má čierne oči a čierne vlasy učesané dozadu a večne nezbedné okuliare a mnoho ďalších vlastností.⁴²

Je teda možné usúdiť, že postavy sú rôznorodé a rozmanité aj s určitou hĺbkou. Nejde teda o postavy, s ktorými by si spoluhráči nevedeli užiť hru, diskusiu, herné vyučovanie, ale aj ďalšie aktivity v rámci projektov.

Hráči, ktorí odpovedali do dotazníku, sa vyjadrili, že textové RPG hrajú od pár týždňov až po niekoľko rokov. Ide o údaje od 2 až 3 týždňov, cez 2 roky, 3 a pol roka, 4 roky, 5 a 6 rokov a viac. Nieкто dokonca hrá až 17 rokov a nieкто len pár mesiacov, týždňov a dní. V jednom prípade ide o nepochopenie otázky, kedy daný hráč napísal, že hrá len na Reveliu.⁴³

³⁹ BÍRO, D.: *Textové RPG hry*. [online]. [2021-02-04]. Dostupné na: <<https://docs.google.com/forms/d/1eBawy70ib-L40nCZqMrvGRPzk6eSSWySXo5WMECEhg/edit#responses>>.

⁴⁰ BÍRO, D.: *Textové RPG hry*. [online]. [2021-02-04]. Dostupné na: <<https://docs.google.com/forms/d/1eBawy70ib-L40nCZqMrvGRPzk6eSSWySXo5WMECEhg/edit#responses>>.

⁴¹ BÍRO, D.: *Textové RPG hry*. [online]. [2021-02-04]. Dostupné na: <<https://docs.google.com/forms/d/1eBawy70ib-L40nCZqMrvGRPzk6eSSWySXo5WMECEhg/edit#responses>>.

⁴² BÍRO, D.: *Textové RPG hry*. [online]. [2021-02-04]. Dostupné na: <<https://docs.google.com/forms/d/1eBawy70ib-L40nCZqMrvGRPzk6eSSWySXo5WMECEhg/edit#responses>>.

⁴³ BÍRO, D.: *Textové RPG hry*. [online]. [2021-02-04]. Dostupné na: <<https://docs.google.com/forms/d/1eBawy70ib-L40nCZqMrvGRPzk6eSSWySXo5WMECEhg/edit#responses>>.

Medzi dôvody, ktoré hráči uviedli, čo ich na hrách baví a zaujíma, patria útek z reality, odpočinok, možnosť nadviazania nových priateľstiev a zažitie nových zážitkov, zdokonaľovanie sa v písaní na PC a rozvíjanie fantázie, rozvíjanie postáv, zlepšovanie sa v rámci písania, spoznávanie nových ľudí, sledovanie, ako ľudia vytvárajú príbeh, ktorý nemá obdobu, možnosť odísť do iného sveta, pestrosť, rozširovanie slovnej zásoby a rozvíjanie písacích schopností a mnoho ďalších dôvodov.⁴⁴ Je teda vidieť nielen to, že hráčov baví hranie a užívajú si ho, ale aj majú možnosť rozvíjať svoje vyjadrovacie schopnosti.

Pri otázke, čo znamená skratka RPG, vedeli odpovedať takmer všetci hráči. Len v dvoch prípadoch nevedeli hráči vysvetliť danú skratku. Spolu s tým súvisí aj otázka, či hrajú aj na iných projektoch. Časť hráčov odpovedala nie, pričom v jednom prípade nie, no hrá daná osoba súkromné hry mimo verejné projekty. Tí, ktorí uviedli projekty, ide o Ehogwarts, Revelio, Ebradavice, Hogwarts online, cez internet zamerané na k-pop, Dungeons and Dragons, fanúšik dračího doupeťa dračáku, Strříbrné RPG snů, Život v Bradavicích, SWTOR, World of Warcraft, zvb, Modpol.cz, Famyok, Guild Wars 2, LARPy, Crucio (v súčasnosti neexistujúce), Stínohra.eu (Discord), Hogwarts School (Discord), ihogwarts.cz.⁴⁵ Hry, kde hrajú daní hráči, sú viaceré, pričom niektoré z nich sú na komunikačnej platforme pre komunity *Discord*.

Väčšina hráčov čítala všetky knihy (31), niektoré len časť hráčov (8) a niektorí hráči ich nečítali vôbec (6). Hráči, ktorí čítali knihy, ich čítali či už ako malí, v puberte, nedávno, sotva pred pár rokmi, niektorí ich čítajú pravidelne. Väčšina hráčov (43) videla filmy, zatiaľ čo dvaja nie. Hráči, ktorí videli filmy, ich videli v detstve, nedávno, pravidelne ich sledujú, videli ich pred Vianocami, potom aj v kine pri premiére, niekto na tých filmoch vyrastal.⁴⁶ Je teda vidieť, že hráči poznajú danú problematiku veľmi dobre v rámci možností.

ZÁVER

Hry na motívy Harryho Pottera sú v súčasnosti pomerne populárne. Spoločným znakom je motív hier (séria Harry Potter od J. K. Rowling) – spomínané servery v práci sú české (aj keď hráči môžu hrať v češtine aj slovenčine) a hranie na serveroch vo forme chatu, no majú niekoľko rozdielov. Medzi rozdiely môžeme zaradiť dĺžku príspevkov (Revelio.cz – minimálne 450 znakov, ihogwarts.cz – minimálne 3 riadky, bradavice.eu – zvyčajne veľmi krátke príspevky, kde sa príležitostne vyskytnú smajlíci), prihlasovanie (Revelio.cz + ihogwarts.cz – zadať prihlasovacie meno a heslo a prihlásiť sa, bradavice.eu prihlasovacie meno a heslo a po prihlásení ešte preklik cez určitý vstup – vstup v tomto prípade je vidieť v Prílohe B). Každý server má vlastný vzhľad.

Po registrácii musia hráči absolvovať RPG skúšku, na ktorej musia dokázať, že ovládajú RPG pravidlá, kde je popísaná technika hrania. Hráči počas školského roku hrajú v Rokforte a počas letných prázdnin v Londýne a v malom množstve aj mimo Londýnu.

V rámci prieskumu bolo zistené, že hráči majú od jednej postavy až po tri postavy, pričom niektorí hrajú na viacerých serveroch naraz – o hrách sa dozvedeli z viacerých zdrojov (napríklad kamarát, kamarátka a sociálne siete), pričom dôvody výberu projektu, kde hrajú, sú rôznorodé (napríklad záujem o svet Harryho Pottera,

⁴⁴ BÍRO, D.: *Textové RPG hry*. [online]. [2021-02-04]. Dostupné na: <<https://docs.google.com/forms/d/1eBawy70ib-L40n CZqMrvGRPzk6eSSWySXo5WMECEhg/edit#responses>>.

⁴⁵ BÍRO, D.: *Textové RPG hry*. [online]. [2021-02-04]. Dostupné na: <<https://docs.google.com/forms/d/1eBawy70ib-L40n CZqMrvGRPzk6eSSWySXo5WMECEhg/edit#responses>>.

⁴⁶ BÍRO, D.: *Textové RPG hry*. [online]. [2021-02-04]. Dostupné na: <<https://docs.google.com/forms/d/1eBawy70ib-L40n CZqMrvGRPzk6eSSWySXo5WMECEhg/edit#responses>>.

zaujímavá obsahová aj grafická stránka a prehľadnosť). Hráči na projektoch hrajú od niekoľko týždňov, mesiacov až po niekoľko rokov, pričom povahy postáv sú rôznorodé.

V dotazníku bolo zisťovanie, či hráči vedia, čo znamená skratka RPG (takmer všetci vedeli odpovedať), pričom je možné dozvedieť sa aj o viacerých projektoch, kde hrajú (napríklad Revelio.cz, ihogwarts.cz a Stínohra.eu) a že majú určité znalosti zo sveta Harryho Pottera – prečítanie knihy (či už všetky, niektoré alebo žiadne) a pozreté filmy (či už videli tie filmy všetky alebo nie).

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH PRAMEŇOV

ROWLINGOVÁ, J. K.: *Harry Potter a Dary smrti*. Bratislava : Ikar, 2008, 624 s. ISBN 978-80-551-1640-2

ELEKTRONICKÉ ZDROJE

BÍRO, D.: *Chcete si zahrať príbeh vašej obľúbenej videohry naživo? LARP už nie je len zábavkou pre geekov*. [online]. [2021-01-29]. Dostupné na: <<https://www.attelier.sk/rpg-larp/>>.

BÍRO, D.: *Textové RPG hry*. [online]. [2021-02-04]. Dostupné na: <<https://docs.google.com/forms/d/1eBawy70ibL4OnCZqMrvGRPzk6eSSWySXo5WMECEEhg/edit#responses>>.

Čo sú RPG hry a prečo sú také návykové. [online]. [2021-01-29]. Dostupné na: <<https://tech.sme.sk/c/1142416/co-su-rpg-hry-a-preco-su-take-navykov.html>>.

Děravý kotel / Chaty. [online]. [2021-02-02]. Dostupné na: <<https://bradavice.eu/kecani/chat.php?ucebna=5>>.

Děravý kotel. [online]. [2021-02-02]. Dostupné na: <<https://www.ihogwarts.cz/system/chat/index.php?room=52>>.

E-Bradavice – Školní řád. [online]. [2021-02-02]. Dostupné na: <<https://bradavice.eu/skolnirad.php>>.

E-Bradavice – Výukový řád. [online]. [2021-02-02]. Dostupné na: <<https://bradavice.eu/vyukovyrad.php>>.

Fakultné miestnosti. [online]. [2021-02-02]. Dostupné na: <<https://bradavice.eu/>>.

Harry Potter. [online]. [2021-01-29]. Dostupné na: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Harry_Potter>.

Harry Potter. [online]. [2021-01-29]. Dostupné na: <<https://www.postavy.cz/harry-potter/>>.

Hermiona Grangerová. [online]. [2021-01-29]. Dostupné na: <<https://www.postavy.cz/hermiona-grangerova/>>.

Hra na hrdinov. [online]. [2021-01-29]. Dostupné na: <https://sk.wikipedia.org/wiki/Hra_na_hrdinov>.

Chaty v Londýne. [online]. [2021-01-31]. Dostupné na: <<https://www.revelio.cz/?sekce=312>>.

III.D Gymnázium Ľudovíta Štúra Zvolen, šk. rok 2016/2017.: *RPG hry*. [online]. [2021-01-29]. Dostupné na: <<http://www.gymzv.sk/~luterien/cojerp.html>>.

J. K. Rowling. [online]. [2021-01-29]. Dostupné na: <<https://www.jkrowling.com/about/>>.

Kategorie: Videoherní žánry. [online]. [2021-01-29]. Dostupné na: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Kategorie:Videohern%C3%AD_%C5%BE%C3%A1nry>.

Kavárna. [online]. [2021-01-31]. Dostupné na: <<https://www.revelio.cz/system/chat/chat.php?id=178>>.

Londýn. [online]. [2021-02-02]. Dostupné na: <<https://www.ihogwarts.cz/?sekce=8>>.

Lovci leteniek a dovoleníek: *10 skutočných miest zo sveta Harryho Pottera*. [online]. [2021-01-29]. Dostupné na: <<https://pelipecky.sk/10-miest-harryho-pottera/>>.

Matthys Diego Bartoff. [online]. [2021-01-31]. Dostupné na: <<https://www.revelio.cz/?id=4446>>.

MMORPG. [online]. [2021-01-29]. Dostupné na: <<https://cs.wikipedia.org/wiki/MMORPG>>.

Možnosti hráčov na úvodnej stránke. [online]. [2021-01-31]. Dostupné na: <<https://www.revelio.cz/?sekce=3>>.

Pravidla RPG. [online]. [2021-02-02]. Dostupné na: <<https://www.ihogwarts.cz/?sekce=72>>.

Revelio.cz. [online]. [2021-01-31]. Dostupné na: <<https://www.revelio.cz/>>.

Ron Weasley. [online]. [2021-01-29]. Dostupné na: <<https://www.postavy.cz/ron-weasley/>>.

RPG pravidla. [online]. [2021-01-31]. Dostupné na: <<https://www.revelio.cz/?sekce=13>>.

STAFF, I: Najlepšie RPG hry za posledných 15 rokov. [online]. [2021-01-29]. Dostupné na: <<https://cz.ign.com/pc/11327/feature/najlepsie-rpg-hry-za-poslednych-15-rokov>>.

STŘEDNÍ BRADAVICKÁ ŠKOLA MAGIE. [online]. [2021-02-02]. Dostupné na: <<https://bradavice.eu/>>.

Školní řád. [online]. [2021-01-31]. Dostupné na: <<https://www.revelio.cz/?sekce=14>>.

Školní řád. [online]. [2021-02-02]. Dostupné na: <<https://www.ihogwarts.cz/?sekce=107>>.

Udalosti a online členovia. [online]. [2021-02-02]. Dostupné na: <<https://bradavice.eu/index.php>>.

Ukážka Priečnej uličky. [online]. [2021-02-02]. Dostupné na: <<https://www.ihogwarts.cz/?sekce=8>>.

Ukážka profilu jedného z hráčov. [online]. [2021-01-31]. Dostupné na: <<https://www.revelio.cz/?id=4446>>.

Úvodná stránka po prihlásení sa. [online]. [2021-02-02]. Dostupné na: <<https://bradavice.eu/index.php>>.

Úvodná stránka po prihlásení. [online]. [2021-02-02]. Dostupné na: <<https://www.ihogwarts.cz/?sekce=8>>.

Úvodná stránka počas prihlasovania sa. [online]. [2021-02-02]. Dostupné na: <<https://bradavice.eu/loginspage.php>>.

Úvodná stránka pred prihlásením sa. [online]. [2021-02-02]. Dostupné na: <<https://bradavice.eu/>>.

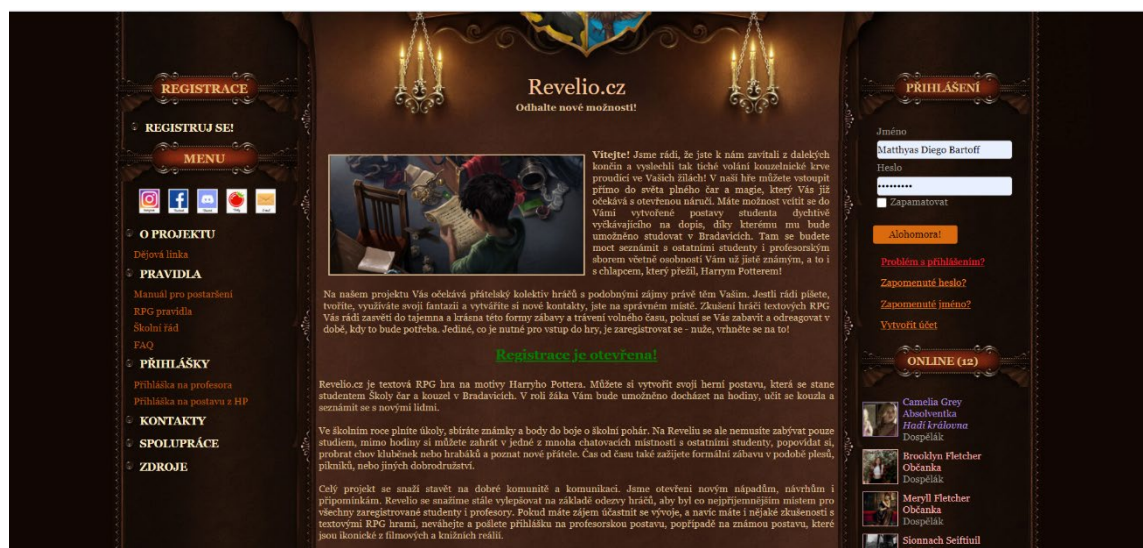
Úvodná stránka pred prihlásením. [online]. [2021-02-02]. Dostupné na: <<https://www.ihogwarts.cz/>>.

Úvodná stránka Revelio.cz po prihlásení sa. [online]. [2021-01-31]. Dostupné na: <<https://www.revelio.cz/>>.

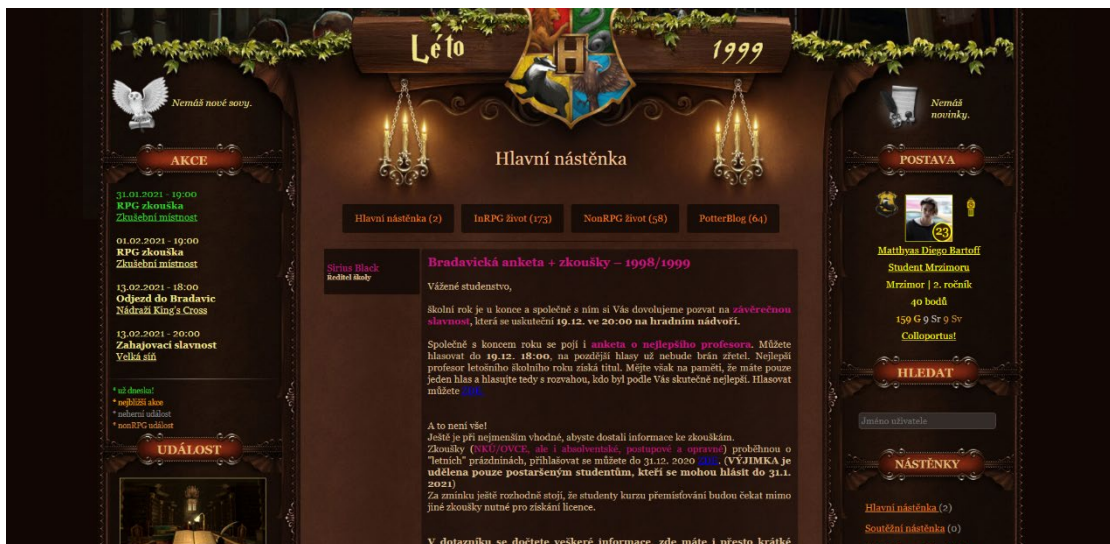
Úvodná stránka Revelio.cz pred prihlásením sa. [online]. [2021-01-31]. Dostupné na: <<https://www.revelio.cz/>>.

PRÍLOHY

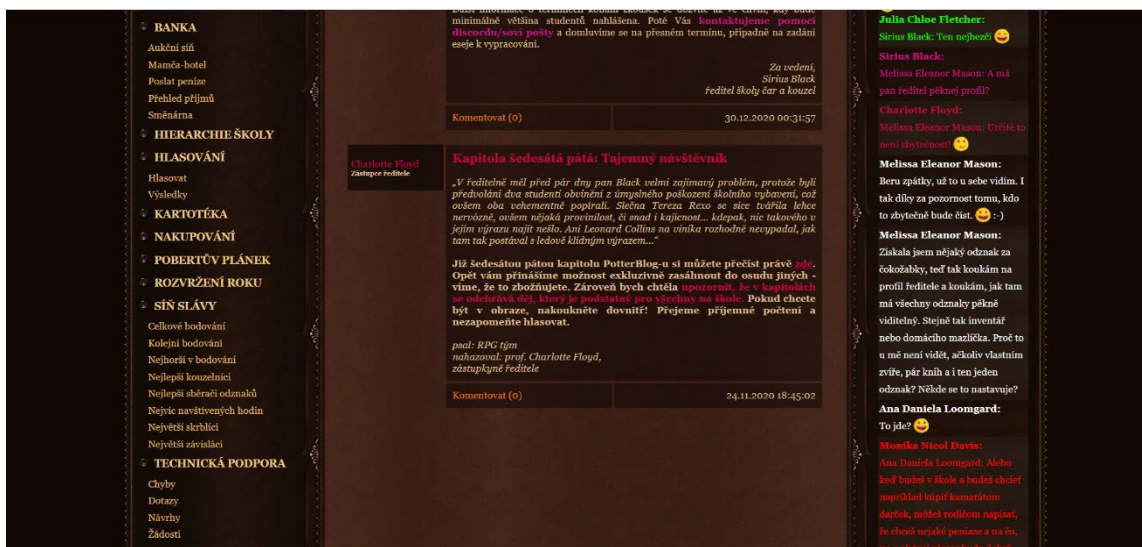
PRÍLOHA A – Server Revelio.cz



Zdroj: *Úvodná stránka Revelio.cz pred prihlásením sa.* [online]. [2021-01-31]. Dostupné na: <<https://www.revelio.cz/>>.



Zdroj: Úvodná stránka Revelio.cz po přihlášení sa. [online]. [2021-01-31]. Dostupné na: <<https://www.revelio.cz/>>.

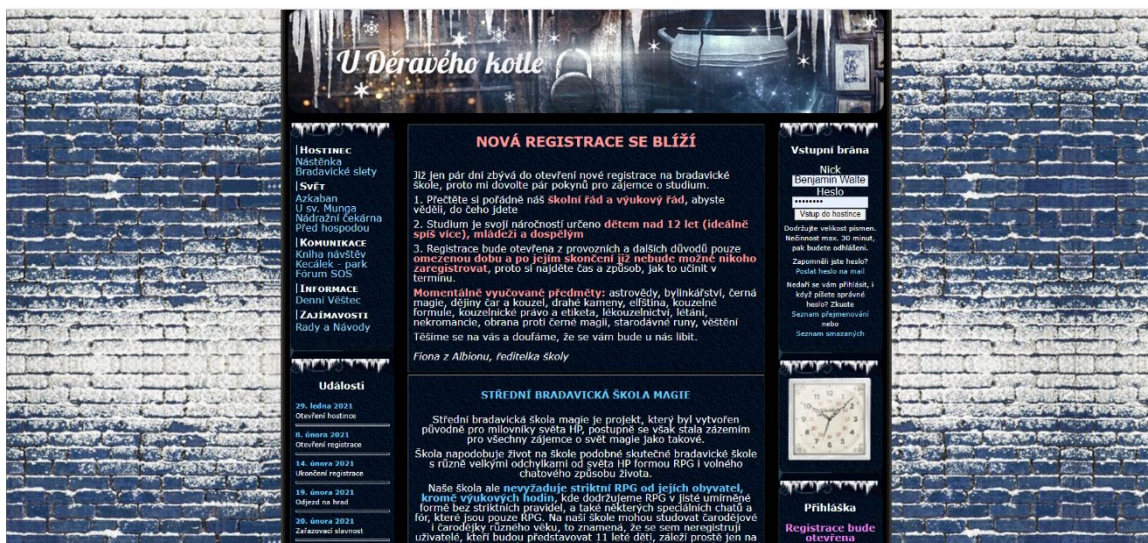


Zdroj: Možnosti hráčův na úvodnej stránke. [online]. [2021-01-31]. Dostupné na: <<https://www.revelio.cz/?sekce=3>>.

Zdroj: Ukážka profilu jedného z hráčov. [online]. [2021-01-31]. Dostupné na: <<https://www.revelio.cz/?id=4446>>.

Zdroj: Chaty v Londýne. [online]. [2021-01-31]. Dostupné na: <<https://www.revelio.cz/?sekce=312>>.

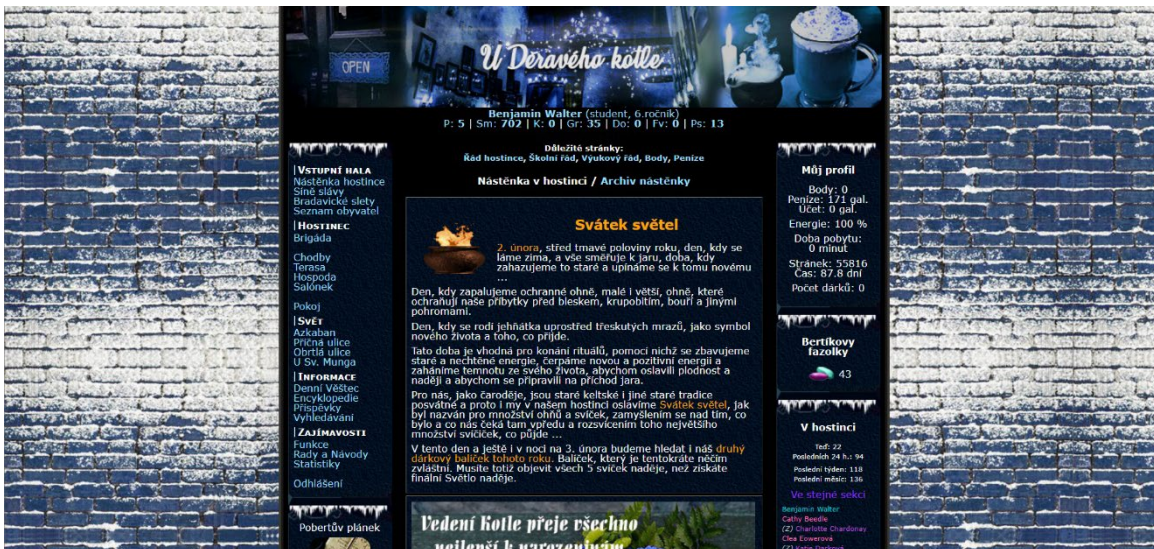
Zdroj: Kavárna. [online]. [2021-01-31]. Dostupné na: <<https://www.revelio.cz/system/chat/chat.php?id=178>>.



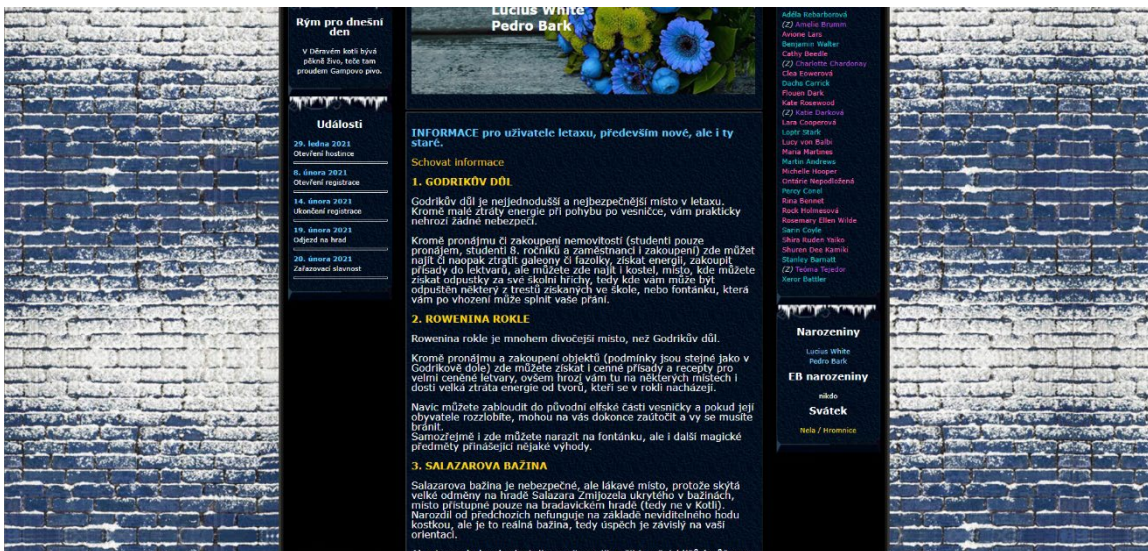
Zdroj: Úvodná stránka pred prihlásením sa. [online]. [2021-02-02]. Dostupné na: <<https://bradavice.eu/>>.



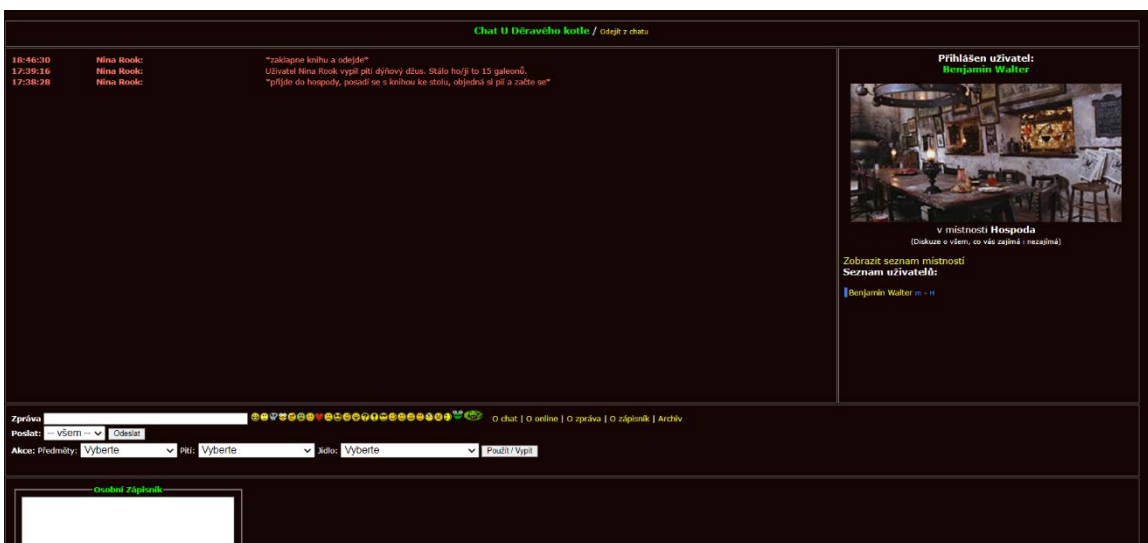
Zdroj: Úvodná stránka počas prihlasovania sa. [online]. [2021-02-02]. Dostupné na: <<https://bradavice.eu//loginspage.php>>.



Zdroj: Úvodná stránka po přihlášení sa. [online]. [2021-02-02]. Dostupné na: <<https://bradavice.eu//index.php>>.

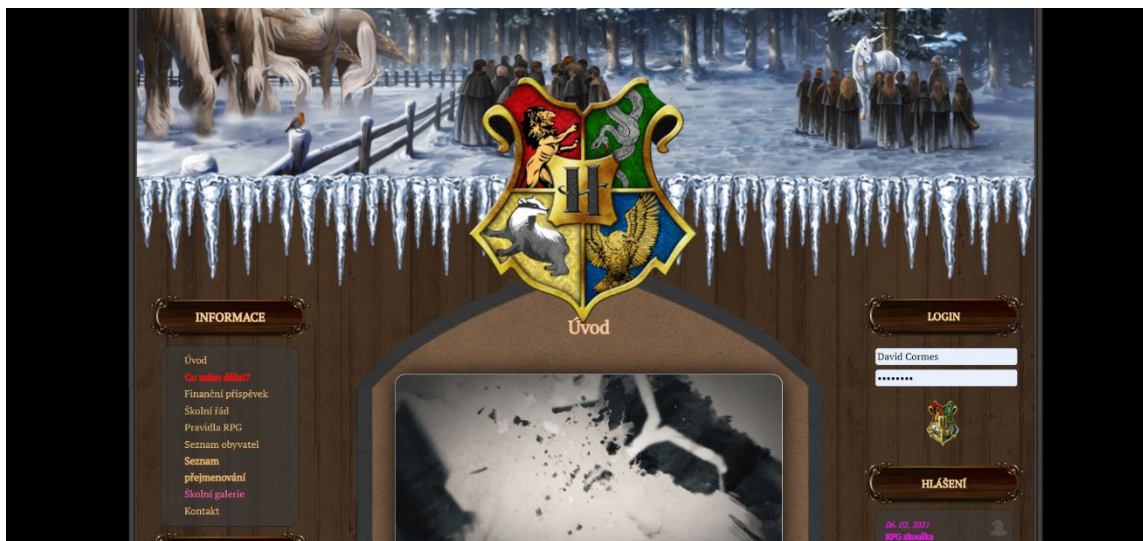


Zdroj: Události a online členovia. [online]. [2021-02-02]. Dostupné na: <<https://bradavice.eu//index.php>>.

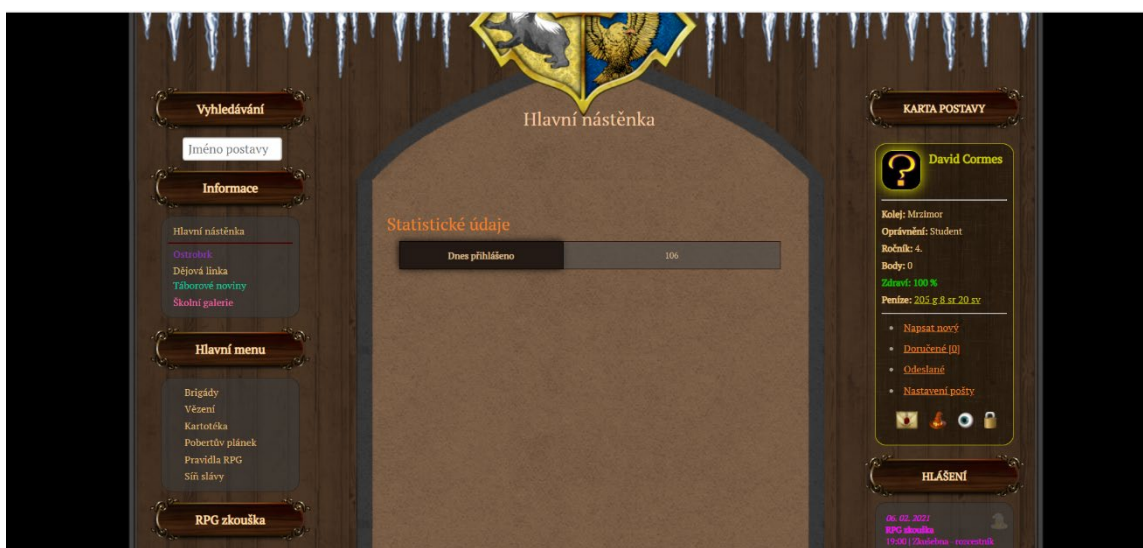


Zdroj: Dřevý kotel / Chaty. [online]. [2021-02-02]. Dostupné na: <<https://bradavice.eu//kecani/chat.php?ucebna=5>>.

PRÍLOHA C – Server ihogwarts.cz



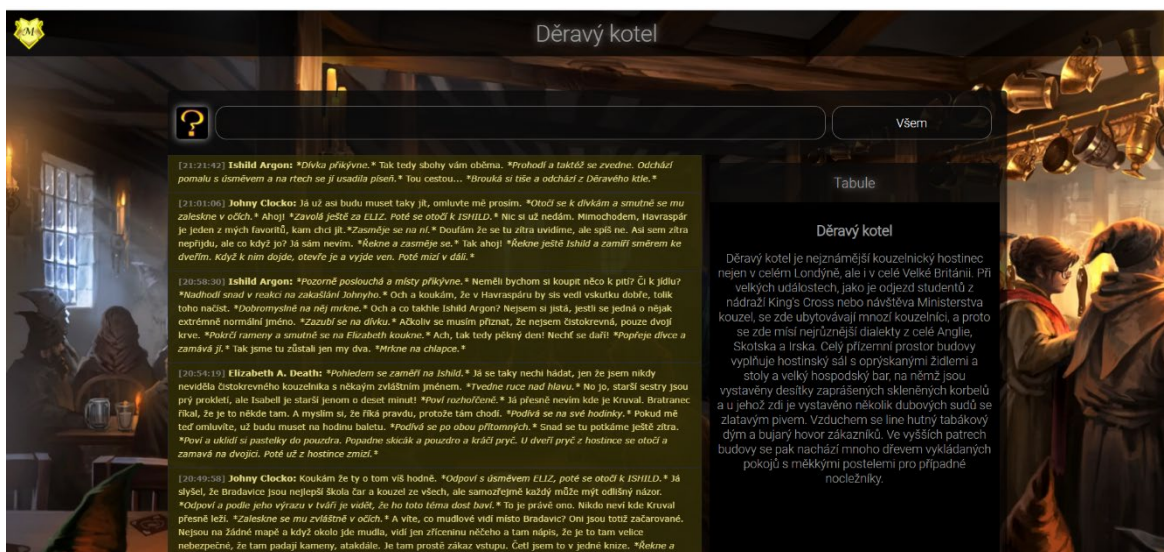
Zdroj: Úvodná stránka pred prihlásením. [online]. [2021-02-02]. Dostupné na: <<https://www.ihogwarts.cz/>>.



Zdroj: Úvodná stránka po prihlásení. [online]. [2021-02-02]. Dostupné na: <<https://www.ihogwarts.cz/?sekce=8>>.



Zdroj: Ukážka Priechnej uličky. [online]. [2021-02-02]. Dostupné na: <<https://www.ihogwarts.cz/?sekce=8>>.



Zdroj: *Děravý kotel.* [online]. [2021-02-02]. Dostupné na: <https://www.ihogwarts.cz/system/chat/index.php?room=52>.

ANALÓGIA

Filip Cepka, Kristián Pribila

ABSTRAKT

V krátkom fotografickom cykle Analógia sa zaoberáme súčasným životným štýlom so zaostreňím na stravovanie a jeho stereotypy. Inšpiráciu sme čerpali z realistickej maľby holandských zátiší, ktoré vznikali v polovici 17 storočia. Jednotlivé fotografie predstavujú vždy jednu pomyselnú osobnosť a jej životný štýl. Práca Analógia okrem ideového zamerania slúžila aj ako štúdium formálnych a technických fotografických postupov s cieľom evokovať realistickú maľbu 17. storočia v Holandsku.

Kľúčové slová:

Fotografia. Maľba. Realizmus. Stereotypy. Svetlo. Zátišie. Životný štýl.

ABSTRACT

In a short series of photographs, we deal with the topic of contemporary eating stereotypes inspired by Dutch still lifes. Each photo should also describe one character and her lifestyle. This series places particular emphasis on the technical processing of photography at home. The photographs are created with the intention of creating the illusion that it is a Dutch still life.

Key words:

Lifestyle. Light. Realism. Painting. Photography. Stereotypes. Still life.

1 TEORETICKÁ ČASŤ PRÁCE

1.1 Cieľ práce

Cieľom práce bolo pozastavenie sa a uvažovanie nad dnešným rýchlym životným štýlom. Pre vyjadrenie tohto cieľa sme si zvolili analógiu s holandskou maľbou zátiší, v ktorých majstri dosiahli vrchol realistického umenia vo všetkých ohľadoch. Označuje sa aj pojmom (stilleven) stále živé. Jedná sa predovšetkým o kompozície z jedla, kvetín a predmetov každodennej potreby. Zachytávajú moment, akoby prestretý stôl práve opustili hodovníci, ale stále sú prítomní v miestnosti. Jedlá sú nedojedené a nápoje nedopité.

Hlavnými predstaviteľmi tohto žánru sú Abraham van Beijeren a Harmen Steenwyck. Po dôkladnom naštudovaní ich práce sme sa rozhodli vytvoriť fotografie, ktoré by obsahovali predmety zo súčasnej doby a zároveň tvorili ilúziu maľby predmetného zátišia. Tieto zábery majú vyjadrovať stereotypy a rutinu súčasných ľudí. Každá fotografia predstavuje jednu osobu a jej výsek z dennej rytmu.

1.2 Postup

Projekt je zameraný na analógiu s obdobím renesancie s jej zmyslom pre realitu. Práca sa volá Analógia, ale dala by sa definovať aj pojmom Nová Renesancia. V projekte sme sa zameriavali na prvky holandskej maliarskej školy s jej zmyslom pre pravdivosť realistického zobrazenia, nenápadnej každodennej všednosti. Inšpirovali sme sa dielami autorov: Abraham van Beijeren, Harmen Steenwyck, Rachel Ruysch.

Po dôkladnej analýze týchto obrazov sme zistili, že väčšina týchto umeleckých diel majú niečo spoločné, teda majú niekoľko charakteristických prvkov. Po spísaní a naštudovaní týchto prvkov ako napr.: drapéria, bodové svetlo, použitie sklenených pohárov, šupka z tropického ovocia, viditeľná hrana stola, kvety, hĺbka záberu, a pod. Všetky prvky zátiší odkazujú na pokojnú atmosféru v domoch holandských obchodníkov, bohatstvo a pohodlný štýl života. Zálubu v kráse a luxuse. Maľby obsahujú aj množstvo obľúbených formálnych prvkov, ktoré sa často opakujú. Všetky tieto prvky sme sa snažili implikovať do fotografických kompozícií, tak aby sme vytvorili identickú ilúziu s holandským zátiším. Obsah sme aktualizovali použitím súčasných predmetov, aby sme vyjadrili rôzne životné štýly pomyselných užívateľov.

1.3 Realizácia

Fotografovanie prebiehalo v domácich podmienkach s použitím základného fotografického vybavenia: softbox, fotoaparát, objektív 70-200 f 2.8, blesku a rádiového odpaľovača.

1.4 Tvorba efektov

Nasvietenie - zátišia sme nasvetľovali najčastejšie z jednej strany, aby sme dosiahli výraznejšiu hĺbku priestoru. Na nasvietenie sme použili štvorcový Softbox 80x80. Ako zdroj svetla sme použili externý blesk s modifikátorom. Softbox sme nasmerovali na zátišie z pozície 7,8,9 hodín v sklone cca 45 až 90 stupňov.

Rozostrenie - tento efekt sme dosiahli použitím staršieho teleobjektívu, ktorý pri maximálnej ohniskovej vzdialenosti je nedostatočne ostrý. Zároveň sme zátišie fotografovali pri vyššej clone ako je napr. f17 - f32. Chyba objektívu nám umožnila celoplošne znížiť ostrosť obrazu, keďže objektív má vrchol ostrosti pri clone f9.

Pozadie - rozhodli sme sa použiť čierne pozadie, aby sme umocnili vyznenie kompozície, čo má paralelu so spomínanými holandskými zátišiami.

Postprodukcia - v procese úpravy sme doladili farebnosť do teplejších odtieňov, pridali šum a vyretušovali rušivé detaily.

1. obrázok - tento snímok bol prvý, vďaka tomuto snímku sme zistili, že tento projekt je možné zrealizovať.
2. obrázok - je pripomienkou starých rodičov a dedinského života. Pripomína ich stravovanie a možno aj stolovanie.
3. obrázok je môj obľúbený. Fotografia zobrazuje jedlo ťažko pracujúceho železničiara, ktorý si práve vychutnáva svoj obed.
4. obrázok - zobrazuje raňajky mladej paničky, ktorá si veľmi potrpí na elegancii.
5. obrázok - zobrazuje naše jedlo, keď sa zas a znovu rozhodneme žiť zdravo.

6. obrázok - študentská gurmánska pochúťka.
7. obrázok - nám predostiera otázku: Je toto luxus?
8. obrázok - stavbárska svačinka.
9. obrázok - už padla, poďme na jedno chladené.
10. obrázok zobrazuje sladké potešenie.



Obrázok č. 1: test.

Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok č. 2: dedina.

Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok č.5: prvý deň diéty.

Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok č.6: študent.

Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok č.7: bohatý.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok č.8: stavbár.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok č.9: štamgast.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok č.10: Ty?
Zdroj: vlastné vyhotovenie.

ZÁVER

Za najprínosnejšiu skúsenosť z realizácie tohto projektu pokladáme osvojenie si práce s konceptom a štúdiom historických, inšpiračných zdrojov. Absolvovaním tohto študijného procesu sme získali nové skúsenosti s prácou so svetlom, ktoré následne môžeme uplatniť v našej bakalárskej záverečnej práci. Zároveň sme si osvojili prácu s budovaním kompozícií, ktoré sú neodmysliteľnou súčasťou produktovej fotografie. Za podstatné pokladáme aj rozvíjanie citu pre detail a farbu.

MÁRIA KLÁRA

Barbara Čierna, Kristián Pribila

ABSTRAKT

Práca vyobrazuje prostredníctvom fotografií súčasné vnímanie introspektívnych a súvisiacich sociálnych javov, združujúcich sa do pojmov „identita“ a „solidarita“. Cieľom je zachytiť počiatok hlavných tém generácií Y a X, ktoré sa následne citeľne prejavujú v mnohých lokálnych aj globálnych občianskych iniciatívach. Autorské inscenované fotografie vznikli pod vedením Mgr. Bc. Lucie Škripcovej, PhD. v rámci Kreatívno-experimentálneho fotografického ateliéru KEFA a sú výstupom na jeho Klauzúrnej výstave.

Kľúčové slová:

Identita. Individualita. Inscenovaná fotografia. Spolupráca. Solidarita.

ABSTRACT

The Thesis portrays through photography current perception of introspective and related social phenomena, affiliating within notions „identity“ and „solidarity“. The purpose is to capture the origin of main topics of generations Y and X, which tend to notable manifest via numerous, both local and global civil initiatives. Authored staged photographs arised under directions of Mgr. Bc. Lucia Škripcová, PhD. under the Studio of Creative-experimental Photography and are the output of its final exhibition.

Key words:

Cooperation. Identity. Individuality. Solidarity. Staged photography.

1 MÁRIA KLÁRA

Mnoho súčasných mediálnych produktov pracuje prostredníctvom reflexie spoločenských a kultúrnych javov s témami seba-identifikácie, solidarity a spolupráce. Všetky rezonujúce témy, či už sa týkajú psychologických alebo sociálnych procesov, sa dajú v najčistejšej podobe zachytiť vo sfére sociálnych médií na lokálnej aj globálnej úrovni. Obsah, ktorý vytvárajú užívatelia s malým, ale aj väčším množstvom priaznivcov je z veľkej časti ovplyvnený verejnou požiadavkou politickej korektnosti, ktorá sa spája aj s týmito univerzálnymi témami, dnes ovplyvnenými pokročilým štádiom individualizácie. Toto štádium zároveň *vyvolávajú* digitálne médiá, ktoré desocializujú ľudí v žitom priestore a spôsobujú tak častejší pocit osamelosti. Na druhej strane poskytujú priestor pre častejšiu seba-analýzu a seba-reflexiu. V nadväznosti na tento seba-určovací proces sa rozhodujeme, ako a akú veľkú časť nášho súkromia a vnútorného prežívania chceme odhaliť okoliu. Netreba zdôrazňovať, že spomínaný proces sa vyznačuje pomernou krehkosťou a nestabilitou. V súvislosti s ním vznikajú otázky – Ako veľmi je moja pravá podstata totožná s tou, ktorú komunikujem okoliu? Do akej role sa vžívam? Je táto rola ovplyvňovaná etablovanými spoločenskými úzmi?

Séria fotiek naznačuje bod precitnutia v rámci tohto procesu, a síce uvedenie, že pravá podstata človeka neleží v izolovanom priestore, ale spája sa v celku akéhosi kolektívneho ducha. Ide o vedomie, že všetky živé bytosti sú vo svojej originalite podobné. Preto získavajú novú a výraznú relevanciu pojmy kooperácia a vzájomná podpora. Tieto sa prejavujú aj vo vzniku viacerých hnutí, či už ide o otvorenie debaty ohľadom zrovnoprávnenia marginalizovaných skupín (komunita LGBTI), rasovej intolerancie (hnutie *Black Lives Matter*) alebo prehĺbenie environmentálneho záujmu. Tieto témy do vlastného kontextu aplikuje i súčasná vlna feminizmu, a aj preto ich komunikujeme prostredníctvom ženských modeliek. V súvislosti s témou identity a jej aktualizácie je príznačné pomenovať dielo po jeho samotnej „hlavnej postave“ – modelke – ktorá má v skutočnosti dve mená. Umožňuje nám autenticky zachytiť mnohotvárnosť a fluidnosť osobnosti.

Prvá fotografia (Obrázok 1) narába s témou identity v štádiu, keď jedinec v tichom priestore so sebou samým odhaľuje, kým momentálne je. Človek hrá v živote mnoho rolí, ktoré sú rôzne kódované a dekódované. Líši sa napríklad rola dcéry, spolužiačky, kolegyne, kamarátky alebo milenky, aj keď všetky môžu byť obsiahnuté v jednej osobe. Keď sa však ocitne v dvoch extrémoch – buď v prázdnom priestore osamote alebo v (virtuálnom) priestore zlievajúcom okolie vrátane rodičov, spolužiakov, kolegov, kamarátov a priateľov – v najlepšom prípade nemá iné východisko, ako poodhaliť čistú a očakávaniami *neovplyvnenú* časť „ja.“ Nie je už možné udržať kontrolu nad tým, ako bude táto komunikovaná časť dekódovaná, zabezpečí však jej rýdzosť pri kódovaní na intrapersonálnej úrovni.

Druhá fotografia (Obrázok 2) zachytáva okamih, ktorý súvisí s akýmkoľvek bodom precitnutia meniaceho doterajšie chápanie okolitých, ale aj vnútorných javov. Ilustrujeme ho obrátením obrazu (sveta) hore nohami, pričom jeho zaužívané usporiadanie zahŕňajúce aj modelku („ja“), je krátko pred bodom pádu a tým vznikajúceho chaosu. Zmrazením tohto precitnutia zdôrazňujeme vzrušenie hraničiace so zvláštnou radosťou, ktorú prináša extrémna poloha vedomia. Je ňou *nulový* bod, ktorý predchádza aktualizácii a ďalšej vlne „životnej“ sínusoidy.

Tretia fotografia (Obrázok 3) nadväzuje na spomínané precitnutie vo vyobrazení idey jednoty v rozmanitosti. Krížením smerov pohľadov modeliek, teda názorov alebo „filtrov“ s akými nazeráme na svet načrtá, že odlišnosť nemusí prekážať pri koexistencii jedincov, ale práve naopak, prispievať k harmónii. Farebné spektrum vyplňajúce väčšinový objem obrazu je estetizujúcim ikonom k samostatne a *objektívne* stojacej rozmanitosti uchopenia akýchkoľvek aktuálne diskutovaných ideí.

Na štvrtej fotografii (Obrázok 4) najzreteľnejšie badáme tému kooperácie, ktorej sa venuje mnoho súčasných, najmä audiovizuálnych diel. Symbolom vzájomne spätých rúk nadväzuje na idey aktuálnej vlny feminizmu a statickým manifestom deklaruje pevnosť *nielen* ženskej súdržnosti. Duplikáciou rovnakých charakterov zdôrazňuje okrem prijatia a empatie s okolím, aj rovnaký prístup k sebe samému, vychádzajúci zo skôr spomínaného bodu sebapoznania.

Posledná z fotografií (Obrázok 5) je interpretačne najotvorenejšia. Vyobrazuje dve ženy, jednu v čiernom, ktorá leží chrbtom k divákovi a poskytuje prekážku alebo oporu druhej žene. Tá je v opozícii odetá do bieleho a v tanečnom geste „sa prelieva“ cez prvú ženu, pričom upiera na diváka sugestívny pohľad. V rámci uzavretia témy identity, jedným z interpretačných hľadísk môže byť jav, keď sa toto nové (čisté – biele) „ja“ otvára svetu. Pohlcuje svoje staré, (tmavé – čierne) „ja,“ na ktorom pritom stavia a je jeho potrebnou súčasťou. Potvrdzuje prijatie všetkých doteraz hraných životných rolí, odpustenie vlastnej nepravdivosti a využitie dovtedy negatívneho vo svoj prospech. V obrátenej polohe sa divákovi klania a ako po performancii s názvom *Toto som ja* čaká na potlesk.



Obrázok 1: Poodhalenie.
Zdroj: Vlastné vyhotovenie.



Obrázok 2: Pred pádom.
Zdroj: Vlastné vyhotovenie.



Obrázok 3: Akú farbu má podľa teba dúha?
Zdroj: Vlastné vyhotovenie.



Obrázok 4: Ja som My.
Zdroj: Vlastné vyhotovenie.



Obrázok 5: Rozkvitnutie.
Zdroj: Vlastné vyhotovenie.

ZÁVER

V rámci koncepcie technologického determinizmu môžeme tvrdiť, že viaceré dnešné, sociálne i psychologické fenomény, odzrkadľujúce sa vo vnímaní vlastnej individuality a jej postavenia v spoločnosti, vo veľkej miere ovplyvňujú v súčasnosti dominantné digitálne médiá. Predovšetkým internet a sociálne médiá umiestňujú používateľa do novej roly *prosumera*, kde sa v kyberpriestore, vyznačujúcom sa neobmedzenou povahou, stretáva s požiadavkou definície vlastnej identity. Nezáleží na tom, či je pravdivá alebo vymyslená; za jeden zo spúšťačov popisovaných fenoménov považujeme práve konfrontáciu s otázkami – Kto som? Ako chcem pôsobiť na druhých? Čo ma definuje?

Cieľom práce bolo poukázať na tieto skutočnosti prostredníctvom fotografií. Snímky zachytávajú proces, začínajúci v bode nesmelosti, ktorý predchádza seba-prezentácii na verejnosti (aj virtuálnej). Koniec tohto procesu nachádzame v precitnutí, keď jednotlivec nadobudne poznanie, že vizuálna alebo verbálna seba-definícia sa nedá dosiahnuť bez klamlivého skrývania sa za vymyslenú identitu, pretože tá skutočná je nestabilná a nezachytiteľná. Zámerom je tiež umelecky uchopiť fragment súčasných psychologicko-sociologických javov, potrebným pre porozumenie spoločnosti a kauzality jej konania a dominantného média. Je odlišné, ako terajšia spoločnosť vníma samú seba, a ako vníma spoločnosť minulú. Bezprostredná seba-reflexia cez vedecké alebo umelecké texty je potrebná aj pre objektívnejšie zaznamenanie sociálnych javov v čase.

Výstup práce tvorí päť inscenovaných fotografií. Zobrazujú modelku Máriu Kláru, po ktorej je pomenovaná celá séria, v zámere poukázať na „viacmennosť“ premenlivej identity jednotlivca. Dotýkajú sa tém ako je pokus o seba-identifikáciu, obrat vnímania samého seba v spoločnosti, prijatie diverzity spoločnosti, solidarita a premena identity. Vyhotovením fotografií sme poukázali na opisované javy, čím sme naplnili cieľ práce.

ŽÁNER MUZIKÁL V SÚČASNEJ AMERICKEJ KINEMATOGRAFII: PRÍPAD FILMU LA LA LAND

Barbara Čierna, Zuzana Točená

ABSTRAKT

Práca ponúka ucelený súbor poznatkov v oblasti žánrológie sústredenej na žáner muzikál a jeho významy predovšetkým v súčasnosti. Zaoberá sa žánrom, špecifickými znakmi žánra muzikál, jeho vývojom a súčasnou podobou. Práca má teoreticko-empirický charakter. V prvej, teoretickej časti, sa zameriava na bližšie popísanie žánra muzikál, jeho žánrovú dominantu a znaky, tematizáciu, charakter v ňom objavujúcich sa postáv a koexistenciu s ostatnými druhmi umenia. Empirická časť sa sústreďuje na identifikáciu žánrových znakov, naratívnych postupov, tém obsiahnutých v deji konkrétneho súčasného muzikálového filmu a ich prekryvanie s faktami obsiahnutými v teoretickej časti.

Kľúčové slová:

Filmová hudba. Filmový žáner. Hollywood. Muzikál. Súčasná kinematografia. Tanec vo filme.

ABSTRACT

The thesis offers a thorough body of knowledge in the field of film genre studies with a focus on musical and its contemporary relevance. The author reflects on the genre in general, taking into consideration its evolution and current forms. The thesis consists of a theoretical and empirical part. In the theoretical part, the author focuses on musical, determining its dominant attributes, object matters, nature of appearing characters and coexistence with other arts. The empirical part aims to identify genre characteristics, narrative techniques and topics included in the storylines of specific contemporary film musical, taking into account their overlapping with the knowledge discussed in the theoretical part.

Key words:

Contemporary film. Dance in film. Film genre. Film music. Hollywood. Musical.

ÚVOD

Je zaujímavé sledovať, ako sa jednotlivé filmové žánre menia v čase, no ich dominanty a základné žánrové znaky ostávajú stále jasne viditeľné. Jemne sa „ohýbajú“ a prispôbujú dobovým podnetom a potrebám. I keď existujú teoretici považujúci filmový muzikál za pomaly miznúci žánrový druh, priaznivci tohto druhu umenia stále udržujú jeho popularitu na primeranej úrovni a oceňujú jeho výrazové prostriedky. Hlavným dôvodom pretrvávajúcej obľúbenosti filmových muzikálov nie je vyobrazenie hlavného hrdinu úspešne prekonávajúceho osudom „nadelené“ prekážky, pretože takýchto hrdinov ponúka takmer každé úspešné dielo americkej kinematografie. Medzi dôvody popularity muzikálov možno zaradiť najmä dominantné postavenie hudby a komunikáciu prostredníctvom nej, ale aj ďalšie komerčné využitie a umelecký potenciál hudobnej zložky kombinovanej s filmovým umením, ktoré držia filmový muzikál v medziach značnej obľúbenosti.

Filmová hudba má sama osebe neobyčajnú silu a dokáže aj zo snímok masovej vraždy vytvoriť umelecké dielo, na ktoré sa divák nielen chce pozerať, ale dokonca sa dokáže „identifikovať“ s vrahom. Zvýraznenie hudobnej zložky a jej premena z filmovej hudby do hudobného filmu je neobyčajným prínosom do umeleckého sveta.

Práca skúma filmový žáner muzikál, jeho vývoj a súčasné charakteristiky. Teoretická časť približuje jeho rysy vytýčením žánrovej dominanty a ďalších znakov. Okrem vonkajších a vnútorných črt sa zameriava na hudobnú a tanečnú zložku, ktorou žáner disponuje, a prostredníctvom klasifikácie ilustruje jej význam v rámci žánra.

Zároveň predstavuje bázu pre empirickú časť textu, ktorá rozoberá konkrétny muzikál určený pre široké divácke spektrum. Cez globálne úspešné muzikálové dielo uvedené po roku 2015 priblíži smerovanie žánra a jeho reflexiu momentálnych spoločenských javov z pohľadu dospelého či dospievajúceho diváka.

Empirická časť práce skúma konkrétny súčasný muzikál z hľadiska stavby a atribútov príbehu, komunikácie hudbou a pohybom. Výber diela, ktoré je pomerne aktuálne, výrazne kriticky oceňované, ziskové a citeľne populárne, no pritom nostalgické vo vzťahu ku klasickým muzikálom zlatej éry Hollywoodu zabezpečuje, že zhrnutie zachytáva znaky, ktoré ho definujú v kontexte súčasnej podoby žánra. Odhaľuje súlad s niektorými teoretickými skutočnosťami, ale poukazuje aj na aktuálne premeny, nastolenie nových smerovaní alebo nových poňatí tradičných žánrových prvkov.

1 TEORETICKÁ ČASŤ – ŽÁNER MUZIKÁL

V úvode je dôležité podotknúť, že vzťah medzi pojmami „muzikál“ a „hudobný film“ nie je synonymický. Ak by sme si množinu hudobných filmov premietli do podoby kruhu, muzikál by v ňom tvoril menší kruh – je teda súčasťou množiny hudobných filmov. Bor považuje za „hudobný film“ každý zábavný film, ktorý obsahuje množstvo nenáročnej hudby a hudobná zložka v ňom určitým spôsobom zohráva hlavnú úlohu.

¹ Okrem muzikálu do „rodiny“ hudobných filmov patria aj životopisný film o hudobníkoch a skladateľoch, v ktorom hudobná zložka nie je silným dejovým nositeľom, ale prepája obrazy umelcovho života a jeho tvorby, čím ju vysvetľuje. Príkladmi sú snímky *Amadeus* (1984, Miloš Forman), *Amy* (2015, Asif Kapadia) alebo *Bohemian Rhapsody* (2018, Bryan Singer a Dexter Fletcher). Do množiny hudobných filmov ďalej radíme filmovú operu, ktorá sa objavuje na plátne až po získaní popularity na divadelnej scéne. Hudobno-pohybová časť je v nej oddelená od dramatickej ráznejším spôsobom,² napríklad vo filme *La traviata* (1982, Franco Zeffirelli), *Čarovná flauta* (2006, Kenneth Brannagh) alebo *Carmen* (1983, Paco de Lucia).

Muzikál môžeme považovať za druh hudobného filmu, ktorý v sebe úzko spája dramatickú reč, hudbu a tanec; idey a tému príbehu vyjadruje v hudobno-dramatickej jednote. Leonová sa pri definícii „muzikálového filmu“ riadi aj sociálnym aspektom a pojem vymedzuje ako kombináciu základných ľudských činností. Reč, hudba, pieseň a tanec sa v organizovanej podobe stávajú mnohostranným umeleckým vyjadrením, ktoré sa v rôznych druhoch spoločnosti stáva najvyššou formou dejového rozprávania.³ V tejto definícii autorka podotýka, že muzikál má možnosť uplatniť sa v rôznych kultúrach, pretože v každej nájdeme tradíciu v tanci i speve. Oravec vo svojej definícii dopĺňa, že muzikál môže kombinovať prvky komédie, drámy aj tragédie.⁴ Tónová flexibilita je však

¹ BOR, V.: *Hudební filmy a muzikál*. Praha : Akademie múzických umění v Praze, 1981, s. 7.

² BOR, V.: *Hudební filmy a muzikál*. Praha : Akademie múzických umění v Praze, 1981, s. 7-11.

³ LEON, R.: *The Sound of Musicals*. Londýn : Oberon Books , 2012, s. 2.

⁴ ORAVEC, P.: *Výrazové prostriedky muzikálu*. Nitra : Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre, 2012, s. 96.

príznačná viac pre divadlo a v súčasnom filme najčastejšie pozorujeme melodramatický tón,⁵ keďže sa najčastejšie týka témy lásky, ktorú v závere sprevádzajú hrdinom prekonané prekážky.

K lepšiemu pochopeniu celého žánra nestačí len definícia, preto pokračujeme určením žánrových znakov a dominanty. Postupujeme ako pri väčšine filmových, hudobných, ale aj žurnalistických žánrov a jeho dominantu hľadáme priamo v názve. Za žánrovú dominantu muzikálu preto určujeme „muzikálnosť“ (hudobnosť), pravidlo obsahu hudobnej zložky, pričom táto netvorí len kulisu. Je na ňu totiž celkom sústredená niektorá časť filmu a predstavuje silný komunikačný prvok. Upriamenie pozornosti na hudbu, ktorá vo filme neplní len sprievodnú funkciu, označujeme za jeden z hlavných dôvodov obľúbenosti muzikálu. Celková popularita hudobného umenia u ľudí má psychologicko-biologický pôvod. Kalinaková vo svojom *Krátkom úvode do filmovej hudby* zhŕňa slová viacerých súčasných teoretikov a tvrdí, že hudba nám umožňuje znovu zažiť to, čo sme v dospelosti nútení potláčať – túžbu vrátiť sa do počiatočného stavu jednoty tela matky a dieťaťa. Už ako vyvinutý plod vnímame hlas matky a rytmus jej srdca ako hudobné elementy. Takéto vnímanie trvá aj v predrečovom období, keď sa nám prihovára zvýšeným a melodickým hlasom. Hudba, na základe psychoanalytických štúdií, stimuluje poslucháča a navracia ho späť do stavu úplného uspokojenia a radosti, ktoré reprezentuje jednota matkinho tela s dieťaťom.⁶ Tvorcovia hudby venujú množstvo pozornosti týmto faktom, jej žáner vyberajú účelovo, pričom má niest' najvyššiu formu umeleckosti (idey zobrazuje nepriamo, metaforicky). Je tým pádom nositeľom katarzie a slúži aj ako účinný marketingový nástroj.

Ďalšie znaky muzikálu nadväzujú na žánrovú dominantu. Prvý vyplýva z informácií uvedených v riadkoch vyššie, a teda z integrácie rečovej, hudobnej a tanečnej zložky. Ich variovanie sa líši od druhu muzikálu, no s určitosťou tvrdíme, že oscilácia jednotlivých zložiek vždy „kmitá“ v strede medzi hranicami zábavy a umenia a nikdy neuprednostňuje pestrosť zložiek na úkor dramatickej jednoty.⁷ Pri hlbšom uvažovaní môžeme dodať, že i keď v muzikáli dochádza k pevnej spolupráci medzi spomenutými umeleckými prvkami a prechod medzi nimi je plynulý, v momente, keď slovo strieda spev, dej má tendenciu zastaviť sa alebo spomaliť. Prostredníctvom hudobných a tanečných interpretácií možno vyjadrovať vnútorné prežívanie jednotlivých postáv v dôležitom bode dejového vývoja.⁸ Tento bod môže byť vyvrcholením, zhrnutím alebo zvratom v línii príbehu.⁹ Výnimočne pre tieto „plynulo prichádzajúce hudobné vsuvky“ je, že počas ich realizácie postavy do snímky „začleňujú“ diváka iným spôsobom, než sme zvyknutí vo filmoch, ktoré obsahujú len časť s dramatickým slovom. Postavy prezrádzajú svoje pocity priamo kamere – divákovi. Tancujú a spievajú preňho podobne, ako keby plátno/televízna obrazovka boli divadelné pódium a divák sediaci v kine (alebo doma) sedel v skutočnosti v divadelnej sále. Je pritom bežné (ale nie je to pravidlom), že dej muzikálového filmu je zasadený do prostredia, v ktorom je hudobné vyjadrovanie nielen ľahšie prijateľné, ale aj potrebné. Napríklad v muzikáli *Lemonade Mouth* (2011, Patricia Riggénová) sa dej týka študentskej kapely, jej začiatkov a úspechov v hudobnej súťaži. Vo filme *La La Land* (2016, Damien Chazelle) je jedna z hlavných postáv hudobne založená a plánuje podniknúť s vlastným džezovým klubom.

Druhý znak, ktorý v sebe nesie filmový muzikál, vyplýva z častej dejovej stagnácie pri interpretovaní hudobnej zložky. Pre tento fakt si nemôže dovoliť komplexný dej plný náročných zápletiok. Vystihujeme ho slovom

⁵ CLEARY, S.: *Filmové žánre*. Banská Bystrica : Akadémia umení, Fakulta múzických umení v Banskej Bystrici, 2008, s. 36.

⁶ KALINAK, K.: *Film Music: A Very Short Introduction*. Oxford : Oxford University Press, 2010, s. 29.

⁷ BOR, V.: *Hudební filmy a muzikál*. Praha : Akademie múzických umění v Praze, 1981, s. 28.

⁸ ORAVEC, M.: *Filmový muzikál*. [online]. [2021-01-17]. Dostupné na: <<http://www.kinema.sk/clanok/9351/filmovy-muzikal.htm>>.

⁹ BOR, V.: *Hudební filmy a muzikál*. Praha : Akademie múzických umění v Praze, 1981, s. 29.

„jednoduchosť“¹⁰ a týka sa rovnako príbehu ako postáv. Úroveň ich kresby by sme s nadnesením mohli porovnávať s rozprávkou. Dej je štrukturalizovaný a prehľadný, je v ňom jasne určené, čo je dobré a zlé, hlavná postava bojuje s osudom za spoločensky vysoko oceňovanú hodnotu (väčšinou romantickú lásku). Charakter ostatných postáv nie je rozporuplný a diváka nemätie, umožňuje mu ľahko si ich zaradiť.

Oravec označuje sentimentálnosť a „ľúbosť výrazu“ za ďalšiu príčinu obľúbenosti muzikálu. Môže pritom ísť nielen o lásku k partnerovi, ale aj k deťom či umeniu. Badáme v ňom intenzívne pocitové vyhrotenie dejových častí, spomínanú melodrámu a idealizáciu (ak ide napríklad o dvoch partnerov, sú si súdení bez pochybností a navždy). Prikláňa sa až k utopickosti, k tomu, čo by mohlo a malo nastať. K silnej emocionalite prispieva aj hudobná časť filmu, ktorá zdôrazňuje jeho „euforické účinky.“ Nesie ich aj v zmysle striedania emócií; miešajú sa rytmické, burcujúce pasáže s citlivými a nežnými tónmi, a rovnako s viac či menej komickými situáciami.¹¹ Muzikál si aj preto môže dovoliť jednoduchší dej – prostredníctvom hudby intenzívne pôsobí na city a vie vyvolať katarzný zážitok diváka, aj keď ide na prvý pohľad o banálny konflikt a v nehudobnom filme by nestál za väčšie povšimnutie.

Podľa Bora ďalší žánrový znak súvisí definíciou Leonovej. Skladateľ Leonard Bernstein ho označuje pojmom „materčina.“¹² Tým, samozrejme, autor nemyslí, že sú muzikály hrané v rodnom jazyku diváka (i keď, na rozdiel od opery, sú), ale že pracujú s hodnotami, postavami a umeleckými zložkami odzrkadľujúcimi čas a kultúru, v ktorej filmový muzikál vzniká. Bor tento znak popisuje ako „*spoločné povedomie, súhrn idiómov a faktorov každého druhu, ktorými muzikál komunikuje s divákmi na tom základe, že sú jemu aj publiku spoločné.*“¹³ Splynutie muzikálu s reálnym svetom ponúka obraz hudobnej interpretácie pochádzajúcej od obyčajných ľudí, vízie lásky a spolupracujúceho ducha, ktorý sa dotýka všetkých a dokáže prekonať všetky prekážky. Silné stotožnenie sa diváka s filmom vedie k viere, že on sám je jeho súčasťou a aj súčasťou jeho tvorby, pretože je súčasťou kultúry, ktorú muzikál reflektuje.¹⁴

Počas formovania džezu ako hudobného žánra vznikol v Spojených štátoch filmový muzikál *Džezový spevák* (*The Jazz Singer*, 1927, Alan Crosland) ktorý reflektoval vtedajší hudobný trend. Neskôr znejú v muzikáloch populárne skladby a len s ťažkosťou by sme našli dielo, v ktorom počuť piesne práve nepopulárneho hudobného štýlu alebo takého druhu, ktorý je obľúbený menšinovo (reggae, metal, psychedelický rock). Znak „materčiny“ v sebe nenesie len hudobná zložka; týka sa aj príbehu a postáv, ich pohybov či vyjadrovania. Postavy sa snažia byť čo najpodobnejšie divákovi. Bor ako príklad uvádza úspešný muzikál *West Side Story* (1961, Robert Wise a Jerome Robbins), ktorý označuje za aktualizáciu Shakespearovej hry *Rómeo a Júlia*.¹⁵ V americkom muzikáli je Shakespearov konflikt prenesený do „materského prostredia“ – zo sveta renesančného Talianska do sveta súčasných Spojených štátov, v ktorom žije cieľový divák. Leonová označuje muzikál za úspešný vtedy, keď si každý v publiku aspoň raz počas sledovania filmu v myslí povie „ja tiež.“ Úspešný muzikál musí byť natoľko univerzálny, aby sa diváka týkal, aby bol o divákovi.¹⁶ Oravec tento atribút zhŕňa do slova „zrozumiteľnosť“,¹⁷ ale synonymom by mohla byť aj „súčasnosť“ či „autentickosť.“

¹⁰ BOR, V.: *Hudební filmy a muzikál*. Praha : Akademie múzických umění v Praze, 1981, s. 31.

¹¹ ORAVEC, P.: *Výrazové prostriedky muzikálu*. Nitra : Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre, 2012, s. 91-93

¹² BOR, V.: *Hudební filmy a muzikál*. Praha : Akademie múzických umění v Praze, 1981, s. 29.

¹³ BOR, V.: *Hudební filmy a muzikál*. Praha : Akademie múzických umění v Praze, 1981, s. 30.

¹⁴ FEUER, J.: *The Self-Reflexive Musical and the Myth of Entertainment*. In GRANT, B. K. (ed.): *Film Genre Reader II*. Dallas : University of Texas, 1995, s. 449.

¹⁵ BOR, V.: *Hudební filmy a muzikál*. Praha : Akademie múzických umění v Praze, 1981, s. 30.

¹⁶ LEON, R.: *The Sound of Musicals*. Londýn : Oberon Books , 2012, s.7

¹⁷ ORAVEC, P.: *Výrazové prostriedky muzikálu*. Nitra : Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre, 2012, s. 93.

Autentickosť sveta filmového muzikálu spočíva, paradoxne, aj v tom, že v ňom spievajú a tancujú všetci – je celistvý.¹⁸ Takýto umelecký prejav sa teda týka nielen hlavných postáv, ale aj ich okolia, ktoré im robí pohybovú kulisu, vokály alebo inak dotvára muzikálové číslo, aj keď v dramatickej časti s nimi nemá pevnejší vzťah. „Podporný dav“ sa dokonca niekedy objavuje aj v scénach, v ktorých by sme očakávali hlavné postavy osamote; tu nie je nezvyčajné, že aj okoloidúci, na chvíľu, v hudobnej časti, pozná charaktery a konflikty hlavných postáv a s radosťou im pomôže umelecky ich vyjadriť, pričom ďalej už nehrá v dejovej línii žiadnu rolu. Takéto správanie by mohli diváci považovať za zvláštne a v rozpore s realitou, no je to práve presvedčivosť spievajúceho a tancujúceho muzikálového sveta v celistvosti, pre ktorú ho divák považuje za celkom reálny.

Za realistikosť muzikálového sveta zodpovedá aj fenomén spontánnosti. Herečky a herci síce pred nakrúcaním strávia hodiny nacvičovaním pohybov a textov hudobných čísel, na plátne však hudobná časť prichádza prirodzene a nenútené. Postavy tancujú a spievajú tak, ako keby si to vymysleli práve vo chvíli, keď sa na nich divák pozerá. Pohybom vyjadrujú prirodzenosť, radosť, ľahkosť. K tomuto zdaniu prispieva snaha začleniť kulisy a objekty filmu do pohybovej interpretácie.¹⁹ Je bežné, že muzikáloví protagonisti tancujú s dáždňikmi, ktoré majú počas dramatickej časti v rukách ako napríklad v snímke *Spievanie v daždi* (*Dancing in the Rain*, 1952, Gene Kelly a Stanley Donan) počas interpretácie rovnomennej piesne. Do choreografie môžu tiež začleniť napríklad autá, ktoré sú v scénach funkčnou rekvizitou. Napríklad v *Pomáde* (*Grease*, 1978, Randal Kleiser), keď chystajú vozidlá na významnú jazdu alebo na nich tancujú aj počas zápchy v predohre muzikálu *La La Land*.

Všimame si, že muzikál stavia na dvoch protikladných pilieroch, a to na realistikosti a utopickosti. Ich paralelné použitie si môžeme všimnúť v porovnaní vnútorných a vonkajších vlastností scén. Hrdinovia, ich vzťahy a konflikty sú zobrazené čo najreálnejšie. Snažia sa „dotknúť“ diváka, ale ak sa pozrieme na to, ako postavy vyzerajú a ako vyzerá ich okolie, ich vizáž sa líši od reality. Postavy sú odeté do módnych a bezchybne upravených kostýmov a masiek. Prostredie, v ktorom sa nachádzajú, má esteticky, štýlovo a farebne zladené komponenty. Rovnako sa kladie do úzadia finančný aspekt života; dej môže zobrazovať začínajúcich umelcov, ktorí svoj voľný čas trávajú v napohľad nádherných a luxusných podnikoch, ktoré by si však v reálnom svete nemohli dovoliť navštevovať, no ak by sa mal dej odohrávať vo fádne (a reálne) zariadenej reštaurácii s rýchlym občerstvením, nebol by rovnako príťažlivý. Muzikál zobrazuje postavu takú blízku divákovi, že sa sám za ňu pokladá (reálnosť), vo svete, v ktorom by chcel žiť (utópia). V prípade, že uplatňuje opačný princíp, ako napríklad vo *West Side Story*, kde nachádzame motív chudoby a formálne nepríťažlivého prostredia, sú zase naopak, idealizované vzťahy a charaktery postáv. Vyobrazuje tak svet stotožniteľný s tým, v ktorom žije divák (reálnosť) a jeho romantizáciu dokonalými hrdinami, ktorými by sa chcel stať (utópia).

Tematizácia muzikálov závisí od ich typu, no nájdeme v nej vlastnosti, ktoré ich spájajú. I keď muzikál prezentuje pomerne jednoduchý dej, náročnosť diváka nemožno podceňovať. Scenáristi si môžu do deja začleniť zložitejšiu zápletku, no osudy, ktoré postavy prežívajú, nemôžu zámerne zastierať a divákovi znemožňovať ich rýchle pochopenie.²⁰ Témy muzikálov sa zameriavajú na esteticky utopistické riešenia skutočných sociálnych potrieb a konfliktov. Hlavná zápleтка sa odohráva najmä v skupinách mladých ľudí a sústredí sa na pár, väčšinou najsignifikantnejšej ženy a muža jednotlivých skupín. Altman tvrdí, že témy ťažia

¹⁸ BOR, V.: *Hudební filmy a muzikál*. Praha : Akademie múzických umění v Praze, 1981, s. 33.

¹⁹ FEUER, J.: The Self-Reflexive Musical and the Myth of Entertainment. In GRANT, B. K. (ed.): *Film Genre Reader II*. Dallas : University of Texas, 1995, s. 443-444.

²⁰ ORAVEC, P.: *Výrazové prostriedky muzikálu*. Nitra : Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre, 2012, s. 85.

zo zvrátov, konfliktov a podobností medzi nimi. Spreádzajú ich romantické zápletky, prostredníctvom ktorých sa zmierňujú rozdielnosti medzi mužmi a ženami, rozličnými sociálnymi statusmi, vekovou a akoukoľvek inou odlišnosťou, podľa zámeru konkrétneho filmu.²¹ V závislosti od témy, teda od vzťahu romantickej zápletky a jej ideového nepriateľa (napríklad zalúbený pár verzus konzervatívna spoločnosť) rozdeľuje Altman muzikály do troch skupín:

- **rozprávkový muzikál** (angl. *fairytale musical*), ktorý na konci obnoví „poriadok“ vo všetkých príbehových paralelách. Zle skončí iba zlo, šťastný koniec stretá všetkých, ktorí si ho „zaslúžia.“ Diváka v tomto prípade neťaží otvorený koniec ani konkrétna hrozba;
- **muzikálová šou** (angl. *show musical*), ktorej dej sa odohráva na umeleckej scéne. Hlavné postavy môžu byť herci/speváci/cirkusanti a konflikt zasahuje aj do ich profesií. Hudobné a pohybové interpretácie sú späté s predstaveniami, ktorými sa postavy vo filme živia;
- **ľudový muzikál** (angl. *folk musical*), v ktorom spojenie dvoch zúfalo zamilovaných jednotlivcov z rozličných skupín (nemusí ísť iba o odlišných kamarátov; kruhy, z ktorých pochádzajú, môžu rozdeľovať aj majetok, záujmy, hodnoty) privedie jednotlivé skupiny ku komunikácii a zmiereniu,²² ako keby Shakespearova hra *Rómeo a Júlia* skončila šťastne a láska dvoch hrdinov priviedla znepriatelenú rodinu k zmieru.

Muzikálové postavy, ich vzťahy a konflikty sú, rovnako ako rýchlo plynúci dej, jasne vykreslené. Inštitutorisová vyzdvihuje v rámci charakteru postáv ich realistickosť (znovu sa vraciame k znaku „materčiny“) a, aj napriek ich rozličným povahám, ich jasné príbehové zaradenie. Špecifickým rysom muzikálovej postavy je aj vysoká emocionalita. Flegmatikov s kamennou tvárou by sme v muzikáloch hľadali len ťažko. Tento charakterový rys súvisí s hudobným prejavom postáv, v ktorom sa emocionálnosť jednoducho vyžaduje. Divák „vidí“ do ich vnútorného sveta (v muzikáli je silne podporená vnútorná postava – publikum pozná jej sny, tajomstvá, postoje a dokáže sa s ňou ľahko stotožniť). Schopnosť postáv vyjadrovať sa hudobne zintenzívňuje ich prežívanie a pocity.

S charakterom postáv korešpondujú aj nároky na herečky a hercov. Je dôležité, aby vedeli stvárniť jednotlivé roly nielen herecky, ale i tanečne a hudobne.²³ V súčasných muzikáloch si všímame zdôrazňovanie hereckého talentu (v muzikáloch sa objavujú úspešné herečky ako Emma Watsonová alebo Emma Stoneová), pričom v ostatných muzikálových aspektoch môžu byť herci priemerní, na rozdiel od muzikálov 20. storočia, kde sa kládol, čím ďalej do histórie zjídeme, tým väčší dôraz na spevácky a pohybový talent.

Od špecifík deja, postáv a ostatných atribútov dramatickej časti muzikálu sa presunieme k esenciálnym hudobným číslam. Ich prítomnosť kompenzuje častú triviálnosť deja a patrí medzi najväčších nositeľov katarzného účinku v muzikáli. Oravec ich definuje ako „*ucelený, vysoko špecializovaný, štýlovo jednotný hudobný aranžmán rozmanitého hudobného charakteru s cieľným dramatickým účinkom.*“²⁴ Na základe uvedenej definície môžeme tvrdiť, že všetky hudobné vlastnosti (melódia, motív, harmónia, tempo, tón, štýl, opakovanie) sú v muzikálovom filme použité pragmaticky. Autori prostredníctvom nich zabezpečujú požadovaný dramatický efekt. Hudba zároveň neslúži iba ako nástroj na zmenu podnetov udržiavajúcich pozornosť publika; pomáha aj dotvoriť celkový význam slov, obohatiť ich konotatívny charakter o denotatívne významy.²⁵

²¹ NEALE, S.: *Genre and Hollywood*. Londýn, New York : Routledge, 2000, s. 103.

²² NEALE, S.: *Genre and Hollywood*. Londýn, New York : Routledge, 2000, s. 103-104.

²³ ORAVEC, P.: *Výrazové prostriedky muzikálu*. Nitra : Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre, 2012, s. 43, 85.

²⁴ ORAVEC, P.: *Výrazové prostriedky muzikálu*. Nitra : Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre, 2012, s. 42.

²⁵ ORAVEC, P.: *Výrazové prostriedky muzikálu*. Nitra : Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre, 2012, s. 42.

Hudba usmerňuje našu reakciu na obraz a spája nás s ním. Pri percepcii hudobného muzikálového čísla vie poslucháč podvedome rozlíšiť posolstvo, ktoré sa v slovách nedá obsiahnuť. Kalinaková upozorňuje na funkcie filmovej hudby, ktoré považujeme za činné aj v muzikáli: vytvára atmosféru, pomáha formovať príbeh aj emocionálnu odozvu publika. Spája scény do celku v určitom rytme, udržuje pozornosť diváka pri filme a pomáha mu identifikovať sa s postavami. Kapitola nás sprevádza slovo „integrácia;“ nevyhne sa mu ani v tomto odseku. Hudobné číslo v muzikáli je späté s dramatickou časťou a samo nesie aj dramatickú funkciu. Piesne z muzikálov síce môžeme počuť len samostatne (pred alebo po vydaní filmu piesne podľa jeho úspešnosti „rotujú“ v rádiách alebo na televíznych hudobných stanicach), no svoje miesto majú predovšetkým v kontexte filmového deja (Kalinaková ich nazýva „hybridom“).²⁶ Integrácia čisto dramatických a hudobných scén sa objavuje napríklad pri takom nástupe hudobného čísla, v ktorom sa z hovoreného slova, najčastejšie dialógu, herci mimovoľne ocitnú v piesni a dialógom v nej pokračujú; nastáva jeho vyvrcholenie.²⁷ Použitie hudby má v muzikáli viacero funkcií:

- **Hudba ako metafora** – je hudobný motív, ktorý sa môže objavovať počas celého filmu a divákovi pripomína, čoho sa dej týka a kde je zasadený. Ak sa napríklad dej muzikálu odohráva v prostredí Orientu, nemusí byť vyjadrené slovom, že sa v ňom postavy nachádzajú; v tomto prípade sa použijú hudobné prvky a melódie pochádzajúce z tejto kultúry. S orientálnou hudbou si divák automaticky spojí poznatky o kultúre a tradíciách; metaforický činiteľ hudby mu pomôže nájsť zasadenie a zmysel deja, môže sa objavovať v skladbách počas celého filmu.
- **Hudba ako dramatický konflikt** – v dejovom slede vyjadruje vzťahy medzi postavami prostredníctvom spievaných dialógov doplnených intenzívnymi pohybmi. Môže ísť o rôzne typy nezhôd, roztržiek, ale aj ostrejšej konverzácie, je do nich zapojených viac spevákov, môže to byť duet, sextet a podobne.
- **Hudba ako charakter postavy** – patrí medzi najčastejšie používané hudobné motívy, vyjadruje vnútorné prežívanie jednotlivých postáv. Ide väčšinou o sólo.
- **Hudba ako atmosféra**²⁸ – podobne ako v celej kinematografii, slúži na vyvolanie požadovanej nálady u publika a „manipuláciu“ jeho reakcie na ponúkané obrazy.²⁹ Ak sa napríklad dej odohráva v Paríži, je pravdepodobné, že nás scénami bude sprevádzať melódia francúzskeho akordeónu, a ak do dialógu muža a ženy zasadíme citlivé a pomalé melódie, divák začne tušiť, že vzťah medzi nimi sa vyvinie v romantický. Ide o inštrumentálny podklad.

Hudobné čísla podľa typu tvorí:

- **predohra** – uvádza diváka do príbehu ešte pred začiatkom akéhokolvek deja; môže ísť napríklad o hudobné číslo počas úvodných titulkov. Je charakteristická rytmickými melódiami, snaží sa diváka naladiť na prichádzajúci dej a jeho formu;
- **úvodné číslo** – nastupuje po predohre. Nasleduje už začatý dej, väčšinou slúži na predstavenie postáv, ich vzťahov, možného konfliktu. Je výrazné, najmä ak mu nepredchádza predohra;
- **balada** – pieseň so smutnou melódiou týkajúcou sa nešťastnej lásky. Hrdina vyjadruje tragické pocity;

²⁶ KALINAK, K.: *Film Music: A Very Short Introduction*. Oxford : Oxford University Press, 2010, s. 7-9.

²⁷ ORAVEC, P.: *Výrazové prostriedky muzikálu*. Nitra : Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre, 2012, s. 44.

²⁸ ORAVEC, P.: *Výrazové prostriedky muzikálu*. Nitra : Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre, 2012, s. 48-49.

²⁹ KALINAK, K.: *Film Music: A Very Short Introduction*. Oxford : Oxford University Press, 2010, s. 2.

- **očarujúca pieseň** – prichádza v momente pred vyvrcholením zápletky, keď sa hrdinom darí a vyjadrujú svoju radosť zo života. Melódia je ľahká a chytľavá, máva najväčší komerčný úspech;
- **vrcholná pieseň** – ukončuje dej, je väčšinou nositeľom najväčšej katarznej funkcie, vyvrcholenia;
- **zborové číslo** – obsahuje množstvo spevákov, harmónií, umožňuje kolektívne vyjadrenie k situáciám, ktoré v deji nastali. Môže ho komentovať, zrýchľovať, oslavovať alebo proti nemu protestovať, je kontrastom k sólovým piesňam.

Podľa druhu sa zhudobnený text delí na **epický** (postava prostredníctvom neho rozpráva o doterajších skúsenostiach, vyjadruje sa k dejovým udalostiam, reaguje na situáciu alebo náladu, ktorú vyvolala); **lyrický** (vyjadrujú vnútorný svet postáv, ich prežívanie, sebareflexiu, priania, ľúboštné konflikty, okamihy rozhodovania alebo celkovú ideu filmu); **dramatický**³⁰ (zohráva dôležitú úlohu v dejovosti, patria tu napríklad spievané dialógy, hádky, vykresľovanie charakteru postáv, paródie a komické elementy príbehu posúvajúce dej vpred).

Hudobné číslo často (nie spravidla) sprevádza tanec a ak sa pri spievaní herečky a herci rozhodnú tancovať, tancujú všetci (celistvosť sa prejavuje nielen v hudbe, ale aj v tanci – spieva a ak tancuje, tak tancuje celý muzikál). Casper vyzdvihuje zmysel tanca v muzikáli a označuje ho ako dokonalé médium na reprezentáciu podvedomého ja, veselosti a povahových charakteristík, keďže ide o plynulý pohyb, harmóniu rôznorodých energií, postojov a črt, pohyb povznesený a neobyčajný, rovnako ako uvedené rozmery bytia.³¹

Tanec v muzikáli plní jedinečnú naratívnu formu, dostáva dej z jedného bodu do druhého neobyčajne estetickým spôsobom. Je však dôležité uvedomiť si aj jeho technickú podstatu. Španihelová upozorňuje, že medzi tancom a filmom neexistuje prirodzená spojitosť (obe umelecké odvetvia sa vyvíjajú nezávisle od seba, majú vlastné špecifické vyjadrovacie prostriedky), i keď medzi nimi nachádza spoločnú vlastnosť vo fungovaní na ilúzii a reprezentácii pohybu. Spája ich teda pohyb v čase a priestore.³² Filmové snímanie tanca ponúka nové možnosti vizualizácie tela. Tanec na plátne nemá pôsobiť ako nasnímané tanečné predstavenie (zo statického pohľadu prednej kamery), ale obohacuje ho o uhly, pri ktorých vyzerá tanečný prvok najatraktívnejšie, spomalené zábery, pohľad zhora a vytváranie geometrických útvarov, nájazdy, strihové remeslo a podobne. Filmový tanec sa viac sústreďí na dokonalosť jednotlivých tanečných figúr a choreografiu oslobodzuje od požiadavky plynulosti, keďže vďaka strihu tanečníci môžu číslo prerušovať, opakovať a nakombinovať jeho najvydarenejšie nasnímané prvky. Vo filme je možné nasnímať akúkoľvek fyzicky náročnú choreografiu. Jej súčasťou pritom nie sú len tanečné prvky, ale aj kamera a strih. Tanec nemusí byť náročný, s vysokou intenzitou pohybu. Je to technická časť, ktorá určí intenzitu hybnosti jednotlivých prvkov (ak by sme sa pozerali na herečku v divadle točiacu sa okolo vlastnej osi, tanečný prvok by sme považovali za nudný, statický, kamera však prostredníctvom nájazdov a pohybu dokáže aj z takéhoto prvku vytvoriť divácky zaujímavý záber). Tanec, rovnako ako hudba, nesie vo filme prevažne metaforickú funkciu. Tak ako harmónie a rytmus reprezentujú určité nálady, rovnako aj tanečné pohyby esteticky a štylizovane reprezentujú bežnú fyzickú činnosť. Je nemožné teoreticky zaznamenať a priradiť konkrétne prvky k špecifickým významom, pretože tie vždy závisia od kontextu filmového deja.³³

³⁰ ORAVEC, P.: *Výrazové prostriedky muzikálu*. Nitra : Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre, 2012, s. 48-51.

³¹ DUNNE, M.: *American Film Musical Themes and Forms*. Jefferson : McFarland, 2014, s. 85.

³² ŠPANIHELOVÁ, M.: *Screen Dance*. Praha : Casablanca, 2010, s. 10.

³³ ŠPANIHELOVÁ, M.: *Screen Dance*. Praha : Casablanca, 2010, s. 10, 30, 52, 75.

Aj napriek kritickým teoretikom ako je Dempsterová, ktorá považuje tanec za sekundárnu, nepravú, rozptyľujúcu, nižšiu formu umenia, ktorá nie je schopná generovať vlastné významy (jej názor spomína Dunne),³⁴ si dovoľujeme s istotou povedať, že tanec v muzikáli má komunikačnú funkciu a nefunguje len ako „výplň.“ Jeho forma je pevne zviazaná s hudbou a odvíja sa od nej. Rovnako v ňom nájdeme prvky opakovania, gradácie, reflexiu vzťahov postáv. Tanec v muzikáli, rovnako ako hudba, slúži na zdôraznenie a pripísanie väčšej hodnoty záverom obsiahnutým v deji.³⁵ Medzi najmarkantnejšie zložky muzikálovej choreografie patrí jej dynamika, pričom, logicky, v radostných, vitálnych momentoch alebo v scénach zobrazujúcich hnev je dynamika tanca vysoká a smútok, slabosť alebo zamilovanosť reprezentujú menej dynamické tanečné kreácie. Štýl tanca reprezentuje miesto deja, korešponduje s hudobným štýlom. Tiež vytvára požadovanú atmosféru, podieľa sa na vykresľovaní typov postáv a okrem ich osobnostných vlastností zachytáva ich postavenie v spoločnosti. Zaujímavosťou je, že tak ako hudba môže na chvíľu spomaliť až zmraziť sled deja a vyjadriť momentálne prežívanie postáv, tanec umožňuje svojou metaforickou prednosťou zobraziť sledy deja rýchlejšie ako dramatický dialóg.³⁶ Je napríklad bežné, že vzájomné spoznanie a zalúbenie sa je v muzikáli zobrazené hudobno-tanečným číslom, ktoré umožňuje všetky obyčajne dlhotrvajúce scény (prvé pohľady, hanblivosť, akcentujúce dialógy, iskrivosť, vášeň) premietnuť v krátkom slede pohybových metafor a ich pocity odraziť v hudobnej časti čísla. Podľa dramatickej funkcie rozdeľuje Oravec muzikálový tanec na:

- **naratívny** (posúva dej, otvára, uzatvára alebo urýchľuje jednotlivé scény);
- **ideový** (vyjadruje hlavnú ideu filmu, číslo, na ktoré je upriamená najväčšia pozornosť a nesie veľké množstvo vo filme uplatňovaných symbolov, hlavný odkaz);
- **akcentujúci** (používa sa na zvýraznenie dejovej časti, pričom po skončení tanečného čísla sa dej vráti do rovnakého bodu, v ktorom číslo začalo, no postavy po ňom nadobudli emócie, ktoré číslo vyjadrovalo; napríklad ak sa pár stretne v parku, môže sa tancom vyjadriť ich zamilovanie, pričom sa menia kulisy a prostredie zohrávajúce metaforickú funkciu, no nakoniec sa zase „nájdu“ v parku a divák, bez akéhokolvek hovoreného slova, pochopí ich „iskriaci“ vzťah);
- **dekoratívny** (reflektuje funkciu očarujúcej piesne, patrí medzi najväčšie a divácky najobľúbenejšie tanečné čísla).³⁷

Rovnako ako hudobné typy rozdeľujeme aj tanečné, na **úvodné číslo** (pripravuje diváka na filmový zážitok a naznačuje štýl poňatia témy); **sólový tanec** (je metaforou monológu, odhaľuje rysy a pocity postavy, je lyrický a na rozdiel od divadla, vo filme sa neobjavuje často); **dueto** (slúži na vyjadrenie vzťahu dvoch osôb, okrem najčastejších lúboštných tancov môže ísť o zobrazenie konfliktov alebo priateľstva, objavuje sa takmer v každom filmovom muzikáli); **skupinová choreografia**³⁸ (vyjadruje spoločné stanoviská viacerých osôb, komunitnú identifikáciu).

³⁴ DUNNE, M.: *American Film Musical Themes and Forms*. Jefferson : McFarland,, 2014, s. 85.

³⁵ DUNNE, M.: *American Film Musical Themes and Forms*. Jefferson : McFarland,, 2014, s. 84.

³⁶ ORAVEC, P.: *Výrazové prostriedky muzikálu*. Nitra : Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre, 2012, s. 64-66.

³⁷ ORAVEC, P.: *Výrazové prostriedky muzikálu*. Nitra : Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre, 2012, s. 64-67.

³⁸ ORAVEC, P.: *Výrazové prostriedky muzikálu*. Nitra : Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre, 2012, s. 64-67.

2 CIEĽ A METODIKA PRÁCE

2.1 Hlavný cieľ a čiastkové ciele

Cieľom príspevku je vysvetliť, akým spôsobom sa filmový muzikál, jeden z najtradičnejších a najstabilnejších filmových žánrov, prispôsobuje aktuálnym trendom vo filmovej tvorbe, a vymedziť súbor jeho súčasných žánrových charakteristík. Tento cieľ naplníme na základe teoretickej reflexie problematiky, vymedzujeme základné pojmy, tematický a charakterový formát, ktorý sa v príbehoch tohto žánra vyskytuje, a jeho spoluprácu s ostatnými druhmi umenia. Následne uplatňujeme kvalitatívnu obsahovú analýzu vybraného súčasného filmového muzikálu, hľadáme súvislosť s poznatkami vymedzenými v prvej kapitole, prípadne nové trendy. Keďže filmový žánr muzikál aktuálne podlieha mnohým interferenciám (publikum a jeho meniace sa preferencie, nové tendencie tematizácie mainstreamových filmov, širší sociálno-kultúrny kontext), pokladáme za dôležité zachytávať jeho premeny. Medzi teoretické ciele patrí profilovanie žánra muzikál, jeho žánrovej dominanty a ostatných znakov, ako aj jeho hudobnej a tanečnej zložky.

V empirickej časti práce – s prihliadnutím na postupné plnenie hlavného cieľa – nadväzujeme na teoretický základ. Prostredníctvom obsahovej analýzy filmového diela (materiál je obmedzený pre zodpovedajúci rozsah práce) objavujeme súvislosť medzi teoretickým vymedzením muzikálu a novými trendmi, ktoré sa v ňom objavujú. Snímka patrí v súčasnosti medzi najúspešnejšie (v rebríčku celosvetovo najziskovejších filmových muzikálov obsadzuje 6. miesto)³⁹ a kriticky najoceňovanejšie filmové muzikály (je držiteľkou viacerých Oskarov, Zlatých Glóbusov a tiež ceny Grammy), preto dobre reflektuje súbor muzikálov, o ktorých vznik sa v tomto období tvorcovia snažia, a tvorí tak adekvátny výskumný materiál. Empirické čiastkové ciele – identifikovanie dramaturgickej štruktúry – špecifik námetu, tém, postáv, prostredia, hudobných a pohybových pasáží, ktoré sa objavujú v daných súčasných filmových muzikáloch, plníme prostredníctvom naratívnej obsahovej analýzy. Napokon objavujeme súvis medzi faktami obsiahnutými v obsahovej analýze predmetných diel a teoretickými poznatkami, prípadne nové tendencie v „ohybe“ žánra muzikál.

2.2 Metodika práce

Problémom predkladanej práce je potreba rozšíriť poznatky o doterajšom vývoji filmového žánra muzikál, špecifikovať jeho znaky, tematizáciu, reflexiu dobových trendov, uplatňovanie všeobecných hodnôt, jeho neustále pokusy zasiahnuť čo najväčšie publikum a na univerzálnej úrovni ho primäť identifikovať sa s hlavnými postavami diel. Ide o vedomé ovplyvňovanie elementov filmového žánra (pričom jeho esenciálne, špecifické znaky ostávajú nemenné), ktorými sa tvorcovia snažia dotýkať sa aktuálnych tém a problémov americkej či globálnej spoločnosti.

Na Slovensku nie je spomínaný žánr spomínaný príliš často a ani filmové muzikály z americkej produkcie u nás nemajú, v porovnaní s ostatnými žánrami, veľkolepý ohlas. Preto v slovenčine neexistuje veľa odborných prác, ktoré sa dotýkajú tejto tematiky a pravidelne ju aktualizujú. Práca prináša nielen reflexiu teoretických poznatkov autorov starších a novších monografií a vedeckých príspevkov k téme, ale aj nové informácie, vďaka ktorým môžeme lepšie porozumieť ďalšiemu smerovaniu amerického filmového muzikálu.

³⁹ *30 Highest Grossing Animated Movies of All Time Worldwide*. [online]. [2021-01-07]. Dostupné na: <<https://www.thewrap.com/30-highest-grossing-animated-movies-of-all-time/>>; *20 Top-Grossing Movie Musicals of the Last 40 Years, From 'Grease' to 'La La Land'*. [online]. [2021-01-07]. Dostupné na: <<https://www.thewrap.com/movie-musicals-highest-grossing-40-years-grease-la-la-land-mamma-mia/>>.

V práci používame kvalitatívnu metodológiu. Kvalitatívny výskum sa vyznačuje induktívnymi formami získavania poznatkov, introspekciou, hĺbkovým štúdiom zvoleného výskumného objektu a flexibilným charakterom výskumu. Jeho výhodami sú osobité, hlbšie⁴⁰ pristupovanie k skúmaným objektom, dôslednosť, prepracovanosť, dbanie na zachytenie dôležitých detailov. Naratívna analýza odhaľuje formy a štruktúry príbehového rozprávania. Zameriavame sa na témy, dej, rozprávanie cez hudobno-tanečné komponenty.⁴¹ Pozitíva kvalitatívnej obsahovej analýzy uplatňujeme na úkor zvýšenej subjektivity (naše postoje sú nevyhnutne súčasťou interpretácie získaných údajov) a skúmania len malého množstva výskumného materiálu. Pri jeho výbere postupujeme zámerne, smerodajný je pritom komerčný aj kritický úspech diela. V centre našej pozornosti sú tvorivé postupy, ktoré podmienili jeho obľúbenosť. Následne odhaľujeme filmové prvky, ktoré pozitívne prijíma súčasné publikum. Limitom je v tomto prípade nemožnosť širokého zovšeobecnenia, keďže jednotlivé muzikály sa vyznačujú mnohými rozdielmi, odzrkadľujúc preferencie svojich autorov/režisérov a my nahliadame len na jeden z nich. Zovšeobecňujúce tvrdenia budú v tomto prípade vyplývať len z jednoty s teoretickým rámcom problematiky.

Pri kvalitatívnej obsahovej analýze postupujeme výberom témy v prvej fáze, v našom prípade je to konkrétny súčasný americký filmový muzikál. V druhej fáze volíme výskumné otázky, na ktoré počas realizácie analýzy hľadáme odpovede, pričom ich môžeme podľa potreby modifikovať a upresňovať (keby sme tak nerobili, mohli by sme prehliadnúť prítomnosť novej informácie, o ktorej existencii sme predtým netušili). Získané dáta v tretej fáze analyzujeme, komparujeme s nadobudnutým teoretickým základom a interpretujeme v požadovanom kontexte, v našom prípade v rámci vývoja filmových žánrov.

Stanovením vhodného výskumného materiálu môžeme výsledky analýzy interpretovať v širšom kontexte objektov patriacich do rovnakej skupiny. Tvorila ho muzikály, ktoré zaznamenali úspech nielen v Spojených štátoch, ale aj v Európe a na ostatných kontinentoch, mali teda globálny ohlas. V empirickej časti rozoberáme muzikál *La La Land*, ktorý sa stal vysoko populárnym aj napriek absencii populárneho hudobného žánra a jasne vymedzeného konca (doposiaľ špecifického pre muzikál).

V rámci procesu naratívnej kvalitatívnej obsahovej analýzy vybraného diela budeme hľadať odpovede na uvedené otázky:

- Ako tvorcovia pracujú so žánrovými znakmi, témou, ideou, charakterom postáv a prostredím v diele *La La Land*?
- Akú funkciu plní hudobná a tanečná zložka v muzikáli *La La Land* a aké prostriedky v ňom tvorcovia aplikujú, aby boli pre diváka atraktívne a zároveň boli nositeľmi hlavného umeleckého posolstva?

3 EMPIRICKÁ ČASŤ- NARATÍVNA ANALÝZA DIELA *LA LA LAND*

Originálny názov: *La La Land*

Žáner: muzikál, romantický film, dráma

Krajina pôvodu, minútáž: USA/Hongkong, 128 minút

Hlavné postavy: Mia (Emma Stoneová), Sebastian (Ryan Gosling)

⁴⁰ POLÁKOVÁ, E., SPÁLOVÁ, L.: *Vybrané problémy metodológie masmediálnych štúdií*. Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie UCM v Trnave, 2009, s. 54, 61.

⁴¹ TRAMPOTA, T., VOJTĚCHOVSKÁ, M.: *Metody výzkumu médií*. Praha : Portál, 2010, s. 141, 169.

Réžia, scenár: Damien Chazelle

Premiéra v slovenských kinách: 29. 12. 2016⁴²

Príbeh divákovi odovzdáva ideu o bezhraničnom a oddanom nasledovaní svojich snov, aj napriek ťažkostiam, ktoré sprevádzajú cestu k ich naplneniu. Kládne dôraz na neústupčivosť, teda na skryté „odporúčanie“ neuspokojiť sa len s čiastočným dosiahnutím cieľa, ale pokračovať k dosiahnutiu na prvý pohľad nemožného. Sekundárna idea je premietaná cez obraz romantického vzťahu medzi dvoma ľuďmi, ktorý vydrží iba ak disponuje úprimnosťou, efektívnou komunikáciou a pramení z oddanosti. Obe idey môžeme zhrnúť do spoločnej: „Nech sa zdá situácia akokoľvek náročná, nevzdávaj sa nádeje a pokračuj v ceste za šťastím.“

Profesionálny aj osobný život hlavných hrdinov sa týka umenia (zaznamenávame návrat k témam pôvodného muzikálu prvej polovice 20. storočia) a, príznačne, dej príbehu je zasadený priamo do súčasného Hollywoodu. Hlavná hrdinka Mia tu pracuje „len“ ako čašníčka v kaviarni, no nachádza sa priamo v prostredí filmovej produkcie, odkiaľ je cesta k vysnívanému herectvu jednoduchšia ako z akejkolvek inej časti sveta. Mia je mladá ambiciózná žena, ktorá predčasne ukončila štúdium práva a odsťahovala sa do Los Angeles, kde sa popri nutnej zárobkovej činnosti zúčastňuje filmových konkurzov. Je trochu nesmelá, no výrazne talentovaná, s „hlavou v oblakoch.“

Miine cesty sa neustále pretínajú s jej mužskou paralelou Sebastianom, ktorý disponuje rovnako vysokými ambíciami ako ona, no v oblasti hudby. Je džezovým klaviristom a zarába si len hraním (nie je čašníkom ako Mia), ale tiež ho vidíme v krízových situáciách, keď interpretuje skladby, ktoré v skutočnosti hrať nechce. Je rovnako výrazne talentovaný a sníva o prevádzkovaní vlastného džezového baru. V príbehu vystupujú aj iné postavy, no nie sú výrazne charakterovo determinované. Slúžia na vyobrazenie okolia života človeka – kamaráti/spolužiaci/rodičia/nadriadení, vo filme sú však v úzadí a jasne vykreslené sú len spomínané dve postavy. Muzikál počas jedného roka (s epilógom „o päť rokov neskôr“), zobrazuje romantický vzťah hlavných hrdinov od jeho úplného začiatku po koniec. Hlavnou prekážkou romantickej zápletky je ich vysoká profesionálna ašpirácia; paradoxne, sprevádzaná nedostatočnou vierou vo svoje vlastné schopnosti.

Snímku charakterizujeme predovšetkým ako muzikál (využíva semiotickú „silu“ tanca, hudby aj obrazu), mieša sa aj so žánrami romantického filmu (sústredí sa na vývoj romantického vzťahu medzi hlavnými hrdinami), drámy (divák zažíva katarziu v podobe súcitu a dojatia, taktiež koniec je šťastný len čiastočne) a veľmi okrajovo aj komédie (najmä v hudobno-tanečných číslach sa stretávame napríklad s iróniou). Film môžeme zaradiť do subžánra hudobná romantická dráma.

Muzikál je špecifický miešaním klasického a moderného, čo sa odzrkadľuje najmä v jeho hudobno-pohybovej časti. Rovnako ako v prvých muzikálových filmoch, aj tu nachádzame džezovú hudbu, step, klasický tanec, majoritné zastúpenie malých tanečných čísel (nie viac ako dvaja herci) v kombinácii s prvkami popovej hudby, lyrického textu, moderného tanca, špeciálnych efektov a výraznou prácou s kamerou a strihom, špecifickou pre súčasný muzikál.

Film otvára predohra – hudobné číslo s názvom *Another Day of Sun* (slov. „Ďalší slnečný deň“), ktoré má za úlohu priviesť diváka do požadovanej nálady, pripraviť ho na nasledujúce dve hodiny, uviesť prostredie a atmosféru snímky (Príloha A). Požadované funkcie plní neobyčajným spôsobom. Náladou stojí v kontraste k

⁴² *La La Land*. [online]. [2021-01-12]. Dostupné na: <<https://www.csfd.cz/film/390439-la-la-land/prehled/>>.

filmu, je najväčšie a najveselšie zo všetkých hudobných čísel. Diváka má práve veselosť a grandióznosť čísla ohúriť, spôsobiť túžbu po ďalšom bohatom obsahu, odľahčiť nasledujúce dramatické scény a najmä zdôrazniť divácky obľúbené kolísanie nálad (film má človeku vyčariť na tvári úsmev i slzy). Živosť čísla sa spája s hlavnou myšlienkou – nádejou v splnenie snov. Tvorcovia ju dosahujú premenou nervozity spojenej s ranným čakaním v zápche na diaľnici v oslavu nadchádzajúceho dňa. Skladbou ešte nepredstavujú hlavné postavy, ale prvky, s ktorým bude muzikál pracovať. Džezovo poníma klasické veľkolepé muzikálové číslo, divák počuje pre džez typické dychové nástroje (pričnú flautu), klavír, perkusie. Radosť a šťastie, ktoré prináša nádej, zobrazujú tanečníci tancom na a pri autách, kamera sa venuje jednotlivcom aj spoločnej choreografii. Rovnako tu odhaľujeme výtvarný charakter celého filmového diela, ktorý kladie dôraz na farebnosť kostýmov typickú pre *Technicolor*. Techniku filmového snímania spomínajú, celkom príznačne, speváci priamo v texte piesne.

Po krátkej dramatickej časti prichádza úvodné hudobné číslo s názvom *Someone in the Crowd* (slov. „Niekoľko v dave“). Číslo predstavuje hlavnú hrdinku Miu, ktorá túži po úspechu. Jej kamarátky ju presviedčajú, aby s nimi išla na večierok s argumentom, že o nej nikto nebude vedieť, ak bude doma neustále pracovať a strániť sa spoločnosti. Musí vyjsť von a spoznávať ľudí:

„Niekoľko z davu ťa môže zobrať tam, kde túžiš byť, ak si pripravená, aby ťa našiel.“

Číslo divákovi odhaľuje Miinu ambíciu splniť si svoj sen a taktiež prináša očakávanie, že niekto dôležitý vstúpi do jej života. Prvý raz sme svedkami ďalej často opakovanej techniky zvýraznenia vnútorného prežívania postáv, keď sa okolie vo filme stmaví a na hlavnú postavu svieta bodové svetlo, čím sa filmový muzikál prelína so svojím divadelným broadwayským predchodcom (Príloha B). S tancom pracuje minimalisticky, v jeho malej časti štyri kamarátky pohybom zobrazujú nadšenie z blížiaceho sa večierka, očakávanie, súdržnosť a podporu. Väčšia časť čísla (na rozdiel od predohry) sa sústreďuje na dramatický posun, v postupnosti zobrazuje presviedčanie, radosť, osamelosť a odchod.

Poslednou fázou, odchodom, sa prekvapivo naplňa očakávanie príchodu dôležitej osoby do Miinho života. Cez klavírnu inštrumentálnu skladbu sa divák zoznamuje so Sebastianom a spája ho s jej hudobnými atribútmi. Začína sa pomaly, až romanticky (citlivosť, introspekcia) a gradáciou prechádza do mimoriadne rýchlych džezových variácií (vášeň, zapálenosť). Zážitok z jeho interpretácie umocňuje aj vedomie, že ho pre výber tejto skladby nadriadený pravdepodobne prepustí (keďže mal v reštaurácii hrať výlučne vianočné melódie). Vzrušenie zo „zakázaného ovocia“ prináša divákovi potešenie a tiež odhaľuje Sebastianovu oddanosť džezu a tvrdohlavosť. Hudobný motív podporuje len obraz Sebastianových prstov na klavíri, „dej“ skladby neruší žiadna iná rovina čísla. Tvorcovia zdôrazňujú dôležité postavenie skladby vo filme; jej melódia sa stane znakom večnej lásky hrdinov a stretávame sa s ňou viackrát (Mia opustí svojho prvého priateľa, keď započúva túto skladbu, rovnako ju počujeme aj na konci, keď už pár síce nie je spolu, no divák pre opakujúce sa melódie vie, že ich láska stále trvá).

Za najklasickéjšie číslo filmu považujeme skladbu s názvom *A Lovely Night* (slov. „Čarokrásna noc“). Tak ako ostatné skladby, je džezová, no výrazný návrat ku „klasike“ badáme v pohybe – dvaja herci tancujú step, ktorý sa v muzikáli objavuje znovu po viac ako päťdesiatich rokoch. Prírodzene, nie je rovnaký ako v muzikáloch päťdesiatych rokov, jemne sa mieša s prvkami moderného tanca, kde za tanečný prvok považujeme aj minimalistické prvky ako pohyb prstov na rukách. Návrat ku klasike predpovedá aj prechod medzi dialógom

a hudobným číslom, keď sa Sebastian otočí okolo pouličnej lampy – prvok, ktorý na plátnach prvýkrát vidíme v muzikáli *Spievanie v daždi* v roku 1952 a odvtedy ho pozorujeme v muzikáloch pravidelne .

Text a kontext čísla je kontrastný, keďže hrdinovia sa nachádzajú na mieste s nádherným výhľadom na mesto pri západe slnka (Príloha C), spievajú však o tom, že k sebe nič necítia. Tvorcovia pracujú s humorom, hlavné postavy vyjadrujú ľútosť nad premárnym „čarokrásnym“ romantickým večerom, ktorý mal byť venovaný zamilovanému páru, nie im. Divák však tuší, že hrdinovia svoje vzájomné sympatie popierajú len slovne, formálne; ich dueto je tanečne aj hudobne harmonické a veštlí začiatok zamilovanosti. Tanečné číslo sa stáva kľúčovým a prezentuje film aj cez vyobrazenie na plagátoch, obálke filmu a podobne (angl. *key art* v prílohe D).

Cez nasledujúcu čisto džezovú inštrumentálnu skladbu vysvetľuje Sebastian Mii špecifiká a krásu džezu. Tvorcovia cez tieto scény plnia dva špecifické ciele – jedným (a hlavným) je priblížiť cez hrdinku komerčne neoblúbený žáner divákovi (ktorý, rovnako ako ona, s vysokou pravdepodobnosťou môže mať voči džezu predsudky alebo odpor), druhým je potvrdenie romantických citov Sebastiana voči Mii (na začiatku ho chce jeho sestra zoznámiť s dievčaťom, on však odmietne, pretože vraj ak nebude mať rada džez, nebudú sa mať o čom rozprávať. Pri Mii mu to však neprekáža a je ochotný zoznámiť ju so žánrom). Rovnako ako pri klavírnej skladbe, ktorá sa pre nich stala tematickou, aj v tomto čísle sa kamera sústreďuje len na hudobníkov, ich prsty a zdôrazňuje dynamiku skladby pre jej čo najlepšie pochopenie.

V nasledujúcich minútach tvorcovia divákovi predstavujú melódie neskôr sa objavujúcej očarujúcej piesne *City of Stars* (slov. „Mesto hviezd“) cez krátke Sebastianove zamyslenie sa o splniteľnosti snov, medzi ktoré pribúda aj možný vzťah s Miu. Počas krátkeho hudobného monológu galantne tancuje na móle so staršou ženou, po chvíli ju však prenechá jej manželovi. Divákovi tak odhaľuje svoju túžbu po láske, nielen vášeň k umeniu.

Spievanú pieseň znovu strieda inštrumentálna, tentokrát však nie je prvoradá. Služi ako sprievod k dramaticko-tanečnému číslu vyjadrujúcej zamilovanosti a začiatok romantického vzťahu hrdinov. Nachádzajú sa v planetáriu, kde sa jednoduchá realistická projekcia hviezd premení vo vesmírny „valčík“ po tom, ako hrdinovia „nerealisticky“ vzlietnu do výšin projektovanej nočnej oblohy (Príloha E). Tvorcovia tak doslova vyjadrujú emócie sprevádzajúcej zamilovanosti. Cez valčík znovu pozorujeme moderný (sprevádzaný špeciálnymi efektmi) návrat ku „klasike“ (tanečný žáner vyjadruje prívlastky klasicistického obdobia – ľahkosť, návrat k jednoduchosti, prírode, dokonalosti).

Podkladom pre nasledujúcu zrýchlenú dejovú líniu je inštrumentálna skladba, ktorá je dynamickejšou džezovou variáciou pre skladbu *A Lovely Night*. Kontext pôvodnej skladby tvoril základ romantického vzťahu dvojice, ktorý v tomto momente prekvitá, a tak „prekvitá“ aj samotná skladba (disponuje zrýchleným tempom, množstvom hudobných ozdôb, nástrojov). Divák je svedkom najkrajšieho obdobia vzťahu hrdinov a skladba pripravuje atmosféru pre podmanivú pieseň *City of Stars* – ide o najreprezentatívnejšiu skladbu filmu, je komerčne najúspešnejšia pre chytľavú melódiu (v tomto prípade je aj najoceňovanejšia) a hrdinovia cez ňu vyjadrujú vďačnosť a šťastie v dôsledku naplnenia snov. Kontrastom k tematickým skutočnostiam je miešanie nádeje a melanchólie, durových a molových akordov, textu o šťastí v prevažne pochmúrnej melódii. Skladba neoplýva spontánnou a zároveň dokonalou tanečnou choreografiou ani špeciálnymi efektmi, dokonca aj spievanie hrdinov je prirodzené, obsahuje smiech a rôzne nedokonalosti, akoby sa nenútené rozhodli stráviť časť popoludnia hraním a spoločným spievaním. Hudobné číslo oslavuje súčasnú situáciu, v ktorej sa hrdinovia nachádzajú, no zároveň podčiarkuje vedomosť, že súčasný stav nemusí platiť večne a je možnosť, že šťastné časy vystriedajú horšie.

Vyvrcholenie zápletky sa začína skladbou *Start a Fire* (slov. „Založ oheň“), keď sa divák spolu s Miou ocitá na koncerte kapely, ktorej súčasťou je aj Sebastian. Spoločne odhaľujeme, akému žánru sa v kapele Sebastian venuje – síce komerčne úspešnému, no nie úplne lahodiacemu jeho sluchu. Divák tuší zhoršenie vysnívanej situácie, keď kamera odhalí Miin negatívne prekvapený a zmätený výraz ako odozvu na prezentovanú hudbu. Následne ju fanúšikovia vytlačia z davu, čo reprezentuje nechcené nahradenie jej samotnej Sebastianovou prácou.

K vyvrcholeniu zápletky a nástupu krízy tvorcovia návratom k skladbe *Someone in the Crowd* vyjadrujú trpkosť pri zdanlivom nenaplnení snov, po ktorých hrdinovia túžili. Inštrumentálna, až smutne pokojná verzia skladby sprevádza dejové obrazy – návrat Mie domov, kde sa vo svojej izbe pozerá na plagáty obľúbených hercov a lokálne divadelné ocenenia, a zároveň Sebastiana, ktorý skladbu interpretuje na oslave zásnub svojich priateľov. Rovnako ako v prvej verzii skladby, keď si v jej časti Mia pripadá osamelo a obklopujú ju zamilované páry na večierku, sa tentoraz v tej istej situácii ocitá Sebastian, ktorý si, obklopený zamilovanými párami na večierku, rovnako uvedomuje vlastnú osamelosť. Text skladby je zamlčaný, no je stále prítomný a v novom kontexte nabera nový rozmer, stáva sa bolestivou spomienkou na začiatok príbehu plný nádeje.

Nasledujúca pieseň *The Fools Who Dream* (slov. „Blázni, ktorí snívajú“) je zjemnením melodrámy, v ktorej sa film skončí. Dôraz je kladený na text skladby; diváka nevyrušuje dynamický obraz, kamera sníma len spievajúcu Miu, ktorá má rozprávať príbeh na konkurze. Začiatok jej interpretácie je nesmelý a hanblivý, prezentujúci obavy z ďalšieho nepodareného pokusu splniť svoj sen. Postupne sa premení na hrdú oslavu tých, ktorí majú odvahu snívať aj napriek bolesti, ktorá sprevádza cestu k naplneniu sna. Opätovne prítomná nádej zjemňuje spomínané melodramatické odtiene filmu.

Inštrumentálny epilóg je vrcholnou piesňou a nositeľom katarzie, prelína sa s témami všetkých piesní, ktoré sme mohli vo filme počuť. Veľkolepo, s použitím efektov, tanečníkov, fariieb, filmového štúdia, striedaním sólových nástrojov, orchestra, zboru, prezentuje určitú alternatívnu realitu v podobe šťastného konca, ktorý mohol nastať, ak by sa hlavní hrdinovia rozhodovali počas zobrazovaného roka inak. Na konci sa minimalisticky (hrou len jednej ruky na klavíri) vracia k motívu Mie a Sebastiana, pri ktorom sa epilóg začal a počuli sme ho opakovane počas filmu. Posledný tón však klavirista – Sebastian – nedohrá a vytvára tak priamy odkaz na nedokončený príbeh večnej lásky.

4 ZHRNUTIE

V predchádzajúcej časti sme poukázali na žánrové vymedzenie úspešného súčasného muzikálu *La La Land* v rámci naratívneho uhla pohľadu. V nasledujúcich riadkoch používame tieto poznatky a prostredníctvom otázok položených v druhej kapitole priamo poukazujeme na vyplývajúce závery. Sumarizujeme, ako tvorcovia súčasných filmových muzikálov pracujú s ich žánrovými znakmi, témou, ideou, postavami, prostredím a, v neposlednom rade, s ich hudobno-tanečnou zložkou.

V muzikáli badáme silnú **historickú inšpiráciu**. Hudobným žánrom, prostredím a niektorými prvkami spracovania vracia k pôvodným muzikálom začiatku 20. storočia. Žáner potvrdzujú frekventovane sa vyskytujúce hudobné čísla, ktoré nie sú len výplňou či podkladom, ale priamo plnia dramatickú alebo lyrickú funkciu. Sekundárne pracuje so žánrom komédie (pre dramatický tón len veľmi subtílny), melodrámy, fantazijného filmu (v metaforickej funkcii) a romantického filmu.

Prevažujúci pomalý melodramatický ráz *La La Landu* sa v rámci tematizácie sústreďí na introspektívny svet hrdinov. Keďže je určený prevažne pre dospelého diváka, vyžaduje prácu s odhaľovaním znakových štruktúr,

oveľa hlbšie skúma vzťah muža a ženy a má pomalý spád. V hlavnej línii identifikujeme príbeh ženy nachádzajúcej sa v atraktívnom prostredí (Hollywood), ktorá je spočiatku nespokojná so svojím životom, no aj jej pričinením v ňom nastáva zmena. Po jej boku sa objavuje muž a publikum sleduje ich spoločnú cestu za cieľom, ktorého konečnému dosiahnutiu predchádza obeta.

V muzikáli badáme výraznú prácu s **univerzálnymi hodnotami**. Pri zhrnutí vyobrazenia kostýmov a prostredia spomenieme tému luxusu. Vonkajšie stvárnenie hrdinov definuje slovo „dokonalosť“. Postavy sa objavujú v šatách príznačných pre vyššiu spoločenskú vrstvu aj napriek tomu, že do nej nepatria. Výlučne štíhle a atletické postavy vidíme prevažne v oblekoch, košeliach, kokteillových šatách, lodičkách. Keďže sa tvorcovia snažia vnútorne vykresliť hlavné postavy čo najrealistickejšie, aby mal divák pocit, že príbeh hlavnej postavy sa ho bytostne týka, utopickú muzikálovú zložku pretavujú do vonkajšieho zobrazenia postáv. Úspech u publika si tak zabezpečili aj tým, že hrdinov zobrazujú v lákavom prostredí.

Hlavnou postavou filmu je mladá žena, ktorá disponuje jasne určenou životnou motiváciou, nádejou a sníva o vyslobodení sa z doterajšej životnej situácie. Miu tvorcovia vyobrazujú v často objavujúcom sa strachu, občasnej nedôvere vo vlastné schopnosti, chuťou uniknúť pri pretlaku stresujúcich situácií. Hlavná ženská hrdinka muzikálu je odvážna, citlivá a cez odhalenie svojich slabostí dovoľuje divákovi, aby sa s nimi ľahko stotožnil. Počas celého príbehu ju za snom poháňa silná láska (k umeniu). Film zobrazuje **ženský ideál**, ktorý sa prejavuje najmä v konečnej scéne, kde hrdinka koná najodvážnejšie. Mia sa zúčastní konkurzu na film aj napriek očakávaniu ďalšieho sklamaní a tým nakoniec dosiahne svoj cieľ.

Muzikál silne odráža rastúcu popularitu feministických hodnôt súčasnosti, a teda samostatnosť žien, ich plnú zodpovednosť za svoj osud, odmietanie smerovania k tradičnej úlohe matky a manželky a nezávislosť ženy od sily a rozvahy muža; ten je stvárnený v úlohe pomocníka. Mia smeruje k svojmu snu s podporou Sebastiana, ale za svoj úspech vďačí sama sebe, nielen šťastným okolnostiam. V rámci **jednoduchosti deja** sa *La La Land* podobá na beletristickú novelu (a tak potvrdzuje muzikálovú teóriu), kde vystupuje menej postáv, ktoré sa výrazne nevyvíjajú a dej má jednu líniiu.

Muzikál, v súlade s dnešnou vlnou feminizmu, obsahuje aj vyobrazenie romantického vzťahu v rámci témy lásky, i keď s odlišným dôrazom. Všímame si, že mizne plná vzájomná oddanosť, ale aj fenomén zakázanej lásky bojujúcej proti externému nepriateľovi či fenomén pravej lásky na prvý pohľad. Hrdinka je v začínajúcom vzťahoch ostražitá; pár je zobrazovaný najskôr v konfliktných, niekedy nepriateľských situáciách a až dlhší, spoločne strávený čas ho spojí. Ich láske už nebráni nepriateľ v podobe rozhnevaných rodín alebo odlišného sociálneho statusu, je to skôr vnútorný „nepriateľ“ pôsobiaci v rámci vzťahu dvoch ľudí, ktorých individuálne priority nekladú vzťah na prvé miesto.

Protagonisti sa navzájom sprevádzajú popri „dôležitejších“ životných cestách a uprednostňujú svoj vyšší cieľ pred romantickou láskou. Téma lásky v súčasných muzikáloch sa teda odráža primárne v inej ako romantickej láske, v tomto prípade v láske k umeniu (profesii). Tento jav pokladáme za reflexiu súčasnosti, keď divák netúži po zobrazení naivnej, gýčovitej lásky, ktorej neverí, ale, naopak, prahne po realistickosti. Príbeh hlavnej hrdinky má zároveň pôsobiť povzbudzujúco; ukazuje diváčkam, že svoje sny už nemusí „obetovať“ pre rodinný život, ktorý by od nich spoločnosť mohla očakávať. Ďalej identifikujeme skutočnosť, že pred tým, ako hlavná hrdinka nájde pravú lásku, v jej živote vystupuje iný muž, ktorého opustí. Ide aj o prenesené zobrazenie reality, v ktorej sa súčasná generácia neponáhľa do uzatvorenia manželských zväzkov už okolo 20. roka života, ale prechádza voľnejšie viacerými vzťahmi s usadením sa okolo 30. roka života.

Prihliadajúc na **absenciu očividného nepriateľa** hlavných hrdinov, skúmaný muzikál, na rozdiel od svojich predchodcov, nerozlišuje jasne dobro a zlo. Môžeme tvrdiť, že v *La La Lande* idea „zla“ úplne chýba, jeho rolu zohráva skôr ambicióznosť hlavných hrdinov spojená so stratou viery v úspech. „Zlo“ prítomné v kladných postavách je ďalšou snahou tvorcov priblížiť sa realite, keďže ani divákovi už dnes v ceste za šťastím nebránia vonkajšie faktory (alebo mu bránia len veľmi zriedkavo).

Hlavnú myšlienku snímky definuje odvážne, láskou „poháňané“ nasledovanie svojho sna, motivácia nestrácať nádej vo vlastné schopnosti spojená s prekonaním vnútorného strachu, ktorý vystupuje v úlohe hlavného nepriateľa. V porovnaní s muzikálovou minulosťou, keď hrdinovia kladúci svoj vzťah na prvé miesto museli čeliť nepriaznivej situácii, sa súčasné muzikály, aj napriek lyrickosti a snivosti, ktorú od nich žáner vyžaduje, snažia vyobrazit' problémy reálneho života ľudí 21. storočia. Spoločnosť je otvorenejšia, možnosti sú takmer neobmedzené, narastajúca sloboda a liberálnosť prinášajú iné problémy, na ktoré muzikály reagujú. Hlavnou prekážkou jednotlivca je on sám a filmy už nepoukazujú na odvážny boj s nepriaznivými sociálnymi podmienkami a ťažkosť života, ale na boj v rámci seba samého, na problém správneho určenia vlastných hodnôt a nachádzania vnútornej motivácie pokračovať v ceste za snom. Tvorcovia *La La Landu* pretrvávajú v tradičnej sentimentálnosti i jednoduchosti deja pre bohatú formu.

Muzikál využíva **hudobnú zložku na vlastnú propagáciu**. Za odvážny krok pokladáme opätovné prezentovanie dnes okrajového džezu (stávajúceho sa marginalizovaným žánrom; v USA v roku 2018 patril k najmenej počúvaným žánrom, pričom menej počúvaný bol už len gospel).⁴³ Je však možné, že popularita džezu sa vďaka tomuto filmu mierne zvýšila, v čase premiéry sme na sociálnych sieťach zaznamenali vyjadrenia sympatií k džezovým hudobníkom a samotnému žánru),⁴⁴ ktorý sa vo filme objavuje aj „čistý,“ ale v kľúčových piesňach sa mieša s popom (neobsahuje experiment, improvizované variácie, používa skladbu piesne typickú pre pop), pre ľahšie prijatie publikom. *La La Land* dokázal, že muzikál nemusí spravidla uplatňovať populárny hudobný žáner; ak sú postavy a ich príbehy vykreslené dostatočne stotožniteľne. Divák sa vie „zžiť“ s akýmkoľvek hudobným žánrom, ak v rámci kontextu príbehu nesie intenzívny význam.

Muzikál otvára predohra, ktorá sa odlišuje od zvyšku skladieb (vyvažuje tým celkovú náladu filmu, aby nepôsobil príliš melodramaticky), uvádza diváka do požadovanej nálady a prostredia a tvorí kontrast so záverom filmu (predohra je najveselšia, najviac energická aj najmasovejšia). Takisto používa aj úvodnú pieseň s dramatickým charakterom na predstavenie sveta hlavnej hrdinky (Mia počas skladby „Niekto v dave“ poukazuje na svoju súčasnú životnú situáciu a ciele). Zaujímavosťou je, že skúmaný muzikál **neobsahuje baladu**, teda sólovú pieseň, v ktorej hrdina vyjadruje svoj žiaľ prevažne v spojitosti s nenaplnenou láskou. Kríza odohráva cez dramatickú pasáž, a keďže témy súčasných muzikálov sa už netýkajú len príbehu romantickej a zakázanej lásky, „baladický“ moment v príbehoch nenastáva.

La La Land vyjadruje rozuzlenie v závere nepriamo, cez obrazy sprevádzané zmesou inštrumentálnych verzií skladieb, ktoré sme počuli počas filmu. Taktiež variuje vizuálny sprievod k prevažne lyrickej, dej formujúcej hudobnej zložke, strieda tanec a snímanie hudobníkov/hercov – spevákov. Výrazne tak opätovne pracuje s nostalgiou a tým, že ju skrýva za dynamický a farebný vizuál zabezpečuje dojatie ústiace do katarzie.

⁴³ CBS News Asks: What Is America's Favourite Music Genre?. [online]. [2021-01-15]. Dostupné na: <<https://www.cbsnews.com/news/cbs-news-asks-what-is-americas-favorite-music-genre/>>.

⁴⁴ 19 Emotional Tweets that Perfectly Sum Up How You Feel About „La La Land.“ [online]. [2021-01-15]. Dostupné na: <https://www.buzzfeed.com/lindsayfarber/hilarious-tweets-youll-totally-get-if-youve-seen-la-la-land?utm_term=.ttEE9KlgV>.

ZÁVER

Práca sa zaoberala komplexným pochopením súčasnej podoby filmového žánra muzikál v hollywoodskej produkcii. V teoretickej časti určila ucelené pozadie pre správne zaradenie zistených poznatkov v súvislosti so žánrovým charakterom. Teoretici poukazujú predovšetkým na snahu filmových tvorcov správnym spôsobom balansovať medzi tradičnými žánrovými postupmi a novým postojom, aby žánrovo uvedomelému publiku splnili očakávania a zároveň ich pozitívne zaskočili neočakávaným.

Práca ďalej priblížila znaky, témy a vnútorné atribúty muzikálu vo všeobecnosti a zaujímala sa aj o hudobnú a tanečnú zložku v spojení s ich dôležitou úlohou v rámci žánra. Okrem publikácií európskych autorov sme čerpali priamo i nepriamo z článkov amerických vedcov. Vychádzame predovšetkým zo skutočnosti, že muzikály simplifikujú obsahovú zložku v prospech formy, estetiky a lyrickosti.

Výskumný materiál empirickej časti tvorí film patriaci medzi komerčne najúspešnejšie a najziskovejšie filmové muzikály vôbec. Prostredníctvom naratívnej analýzy tretia kapitola vymedzila jeho témy, hlavné myšlienky, charakteristiky ich postáv a hudobno-tanečných čísel. Nasledujúce zhrnutie nachádza spoločné znaky vystihujúce charakter súčasných muzikálov. Komparácia v poslednej kapitole sa odohráva aj v medziach zistených poznatkov a prvotne uvedenej teoretickej bázy. Okrem súladu nachádza aj vybočenia alebo nové trendy. Výsledok analýzy preto plní ciele práce v plne miere.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH PRAMEŇOV

BOR, V.: *Hudební filmy a muzikál*. Praha : SPN, 1981. 47 s. Bez ISBN.

CLEARY, S.: *Filmové žánre*. Banská Bystrica : Akadémia umení, 2008. 95 s. ISBN 978-80-89078-53-0.

DUNNE, M.: *American Film Musical Themes and Forms*. Jefferson : McFarland, 2014. 223 s. ISBN 978-0-786 41877-0.

FEUER, J.: The Self-Reflexive Musical and the Myth of Entertainment. In GRANT, B. K. (ed.): *Film Genre Reader II*. Dallas : University of Texas, 1995, s. 441-445. ISBN: 978-0-292-72777-9.

KALINAK, K.: *Film Music: A Very Short Introduction*. Oxford : Oxford University Press, 2010. 160 s. ISBN: 978-0-195-37087-4.

LEON, R.: *The Sound of Musicals*. Londýn : Oberon Books, 2011. 96 s. ISBN 978-1-849-43018-0.

NEALE, S.: *Genre and Hollywood*. New York : Routledge, 2000. 336 s. ISBN 978-0-415-02606-2.

ORAVEC, P.: *Výrazové prostriedky muzikálu*. Nitra : Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre, 2012. 118 s. ISBN: 978-80-558-0090-5

POLÁKOVÁ, E., SPÁLOVÁ, L.: *Vybrané problémy metodológie masmediálnych štúdií*. Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie UCM v Trnave, 2009. 111 s. ISBN 978-80-8105-133-3.

ŠPANINHELOVÁ, M.: *Screen Dance: Tělo pro kameru*. Praha : Casablanca, 2010. 139 s. ISBN 978-80-87292-09-9.

TRAMPOTA, T., VOJTĚCHOVSKÁ, M.: *Metody výzkumu médií*. Praha : Portál, 2010. 296 s. ISBN 978-80-7367-683-4.

Internetové zdroje

19 Emotional Tweets that Perfectly Sum Up How You Feel About „La La Land.“ [online]. [2021-01-15]. Dostupné na: <https://www.buzzfeed.com/lindsayfarber/hilarious-tweets-youll-totally-get-if-youve-seen-la-la-land?utm_term=.ttEE9KlgV>.

30 Highest Grossing Animated Movies of All Time Worldwide. [online]. [2021-01-07]. Dostupné na:

<<https://www.thewrap.com/30-highest-grossing-animated-movies-of-all-time/>>.

20 Top-Grossing Movie Musicals of the Last 40 Years, From 'Grease' to 'La La Land'. [online]. [2021-01-0]. Dostupné na: <<https://www.thewrap.com/movie-musicals-highest-grossing-40-years-grease-la-la-land-mamma-mia/>>.

CBS News Asks: What Is America's Favourite Music Genre? [online]. [2021-01-15]. Dostupné na: <<https://www.cbsnews.com/news/cbs-news-asks-what-is-americas-favorite-music-genre/>>.

La La Land. [online]. [2021-01-12]. Dostupné na: <<https://www.csfd.cz/film/390439-la-la-land/prehled/>>.

Mediálne zdroje (DVD):

CHAZELLE, D. (režisér): *La La Land*. [DVD]. Magic Box, 2017.

ZOZNAM PRÍLOH

Príloha A: Grandióznosť predohry.

Príloha B: Použitie bodového svetla v muzikálovom filme *La La Land* z roku 2016 a v divadelnom muzikáli *Cats* z roku 1998.

Príloha C: Romantizujúca lokácia, kontrastná k obsahu muzikálového čísla.

Príloha D: Key art filmu použitý na propagačnom plagáte.

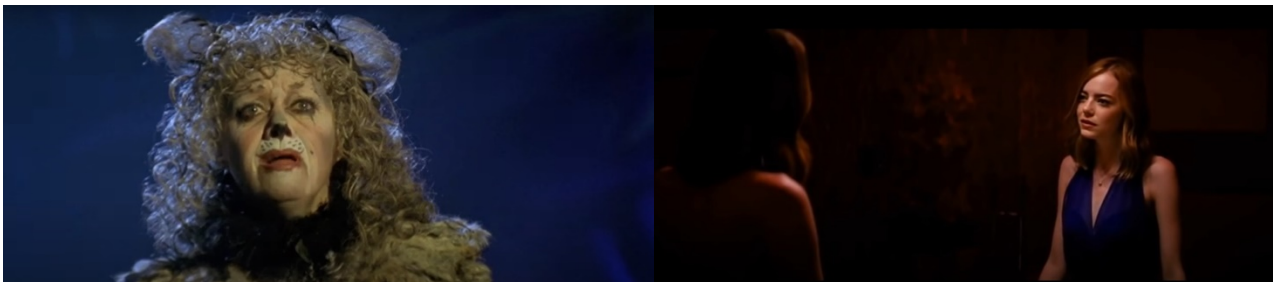
Príloha E: Fantazijný valčík.

PRÍLOHY



Príloha A: Grandióznosť predohry.

Zdroj: CHAZELLE, D. (režisér): *La La Land*. [DVD]. Magic Box, 2017.



Príloha B: Použitie bodového svetla v muzikálovom filme La La Land z roku 2016 (vpravo) a v divadelnom muzikáli Cats z roku 1998 (vľavo).

Zdroj: CHAZELLE, D. (režisér): La La Land. [DVD]. Magic Box, 2017; MALLET, A. (režisér): Cats [DVD]. Universal, 2005.



Príloha C: Romantizujúca lokácia, kontrastná k obsahu muzikálového čísla.

Zdroj: CHAZELLE, D. (režisér): La La Land. [DVD]. Magic Box, 2017.



Príloha D: Key art filmu použitý na propagačnom plagáte.
Zdroj: CHAZELLE, D. (režisér): La La Land. [DVD]. Magic Box, 2017.



Príloha E: Fantazijný valčík.
Zdroje: CHAZELLE, D. (režisér): La La Land. [DVD]. Magic Box, 2017.

PORTRÉT MOJEJ STAREJ MAMY

Dominik Drozdík, Eva Jonisová

ABSTRAKT

Ľudia si odnepamäti chceli uchovať podobu svojho blízkeho – či už to boli tzv. posmrtné masky, teda sadrové alebo iné odliatky tváre zosnulého, alebo namalovaný portrét a neskôr fotografia. Portrét však nezobrazuje iba vonkajšie znaky portrétovaného, ale aj jeho vlastnosti či charakter. Výstupom predkladanej práce sú fotografie starej mamy. Ide o subjektívny dokument, pričom bolo naším cieľom zachytiť jej osobnosť – teda nielen naštylizovaný portrét, ale poukázať aj na vrásky, pracovité ruky či neľahkú chorobu a modriny, zdôrazniť jej zálubu vo folklóre aj starostlivosti o domáce zvieratá a domácnosť.

Kľúčové slová:

Dedina. Fotografia. Môj blízky. Portrét. Staroba. Zdravie. Život.

ABSTRACT

From time immemorial, people wanted to keep the image of their loved one – whether they were the so-called death masks, ie plaster or other casts of the deceased's face, or a painted portrait and later a photograph. However, the portrait shows not only the external features of the person being portrayed, but also his characteristics or character. The output of the presented work are photographs of the grandmother. It is a subjective documentary, and our goal was to capture her personality – not only a stylized portrait, but also to point out wrinkles, hardworking hands or a slight illness and bruises, to emphasize her interest in folklore and care for pets and household.

Key words:

Health. Life. My loved ones. Old age. Photography. Portrait. Village.

ÚVOD

Autorské fotografie vznikli po zadaní témy s názvom „Portrét môjho blízkeho“ na povinne voliteľnom predmete s názvom žurnalistická fotografia. Tento príspevok tvorí užšiu selekciu z fotografického celku autora.

Ľudia si odjakživa chceli zachovať pamiatku svojho blízkeho, snažili sa vytvárať rôzne podobizne – napríklad posmrtné masky, malované portréty a neskôr fotografie. Ide o jednu z najvýznamnejších funkcií fotografie: vďaka nej si uchováваме podobu ľudí, ktorí sú teraz už starší alebo už zomreli.

Ako sme načrtli, jedinečnosť portrétov spočíva v rozmanitosti ich foriem a funkcií. Portrétmi môžu byť nielen maľby či fotografie, ale aj sochy, kresby, rytiny, medaily. Môžu vychádzať ako obrázky v novinách a magazínoch, na keramike, tapete alebo na bankovkách. Ide o zobrazenie osoby, špeciálne tváre, kreslením, maľovaním, fotografovaním, gravírovaným a podobne

1. Táto jednoduchá definícia však minimalizuje zložitost' samotného pojmu *portrétovanie*. Portrét sa môže týkať podobizne obsiahnutej vo fyzickej vlastnosti osoby, ale môže odzrkadľovať aj jej vnútorný život, teda charakter a vlastnosti. Tento posun od napodobňovania reality (tzv. *mimézis*) k interpretácii vidíme napríklad v tvorbe Augusta Sandera, ktorému sa podarilo zachytiť aj status danej osoby (prispelo tomu oblečenie, prostredie, póza a podobne; portrétovaných vníma viac analyticky²), alebo Diane Arbus, ktorej modelmi sa stali ľudia na periférii spoločnosti³. Už nešlo o naaranžované, reprezentatívne portréty nasnímané vo fotoateliéri.

1 PORTRÉT STAREJ MAMY

Príspevok sa zaoberá zobrazením môjho člena rodiny – starej mamy. So starými rodičmi žijem od narodenia v spoločnej domácnosti. Obidvaja sú už na starobnom dôchodku. Aj napriek tomu, že majú svoj vek, sú stále aktívni. Bývame v dedinke na lazoch, kde život ani v tejto modernej dobe nie je najľahší. Zachovávajú sa tu rôzne tradície, ako napríklad folklórne slávnosti a nosenie kroja.

Tvár poznačená vráskami, ruky vyťahané ťažkou chorobou a robotou dokážu byť ešte veľmi užitočné. Stará mama sa o seba dokáže sama postarať – a dokonca aj o nás, celú rodinu. Napriek jej zlému zdravotnému stavu má mladého ducha. Je skvelá kuchárka a veľa sa venuje ručným prácam. Jej veľkou záľubou sú kroje, ktoré si oblieka pri rôznych príležitostiach, najmä pri folklórnych vystúpeniach. Pestrosť kroja je vidieť aj na jednej z fotografií, ktorú som zhotovil pri príležitosti nakrúcania zadania na predmet *autorské praktikum – kamera, strih*. Svoje vedomosti rozdáva aj mladším generáciám.

Život s cukrovkou je ťažký, pretože bolesť pod oblečením nevidieť. Pichá si 4x do dňa inzulín. Modriny na jej tele sú citlivé a bolestivé. Každodenné problémy sa snaží zakryť veselou mysl'ou a duchom. Ďalšie zábery zobrazujú každodennú starostlivosť o domáce zvieratá a hydinu, ako aj pečenie každodenného chleba.

2 CIEĽ PRÁCE

Cieľom práce bolo zdokumentovať život mojej veľmi blízkej osoby, ktorú si veľmi vážim a obdivujem a aspoň takto sa vžiť do duše človeka a jeho každodenného života. Tým, že medzi Na lepšiu ilustráciu nám môže poslúžiť aj dokumentárny film Dušana Hanáka *Obrazy starého sveta*, ktorým nadviazal na fotografické cykly Martina Martinčeka. Dedinčania, prostí pracovití ľudia, ktorých fotil v priebehu niekoľkých rokov, sa vyznávali napríklad z toho, čo je podľa nich najdôležitejšie v živote. Zdravie, radosť a veselosť, život sám či poctivo pracovať sú ich najčastejšie odpovede.⁴

Ďakujem za každý deň s ňou a teším sa na ten ďalší nový. Chcem si ju zachovať takú, aká je, a s úctou spomínať na jej život, keď tu už nebude. Je zosobnením slov z Hanákovho filmu.

¹ WEST, S.: *Portraiture*. New York : Oxford University Press, 2004, s. 4.

² HLAVÁČ, Ľ.: *Dejiny fotografie*. Martin : Osveta, 1987, s. 283.

³ *Diane Arbus*. [online]. [2021-03-29]. Dostupné na: <<http://www.artnet.com/artists/diane-arbus/>>.

⁴ *Obrazy starého sveta* [film]. Réžia Dušan HANÁK, Československo, 1972, 64 min.



Obrázok 1: Portrét mojej starej mamy 01.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 2: Portrét mojej starej mamy 02.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 3: Portrét mojej starej mamy 03.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 4: Portrét mojej starej mamy 04.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 5: Portrét mojej starej mamy 05.

Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 6: Portrét mojej starej mamy 06.

Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 7: Portrét mojej starej mamy 07.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 8: Portrét mojej starej mamy 08.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 9: Portrét mojej starej mamy 09.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 10: Portrét mojej starej mamy 10.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 11: Portrét mojej starej mamy 11.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 12: Portrét mojej starej mamy 12.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 13: Portrét mojej starej mamy 13.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 14: Portrét mojej starej mamy 14.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.

ZÁVER

Vek je len číslo, za ktorým sa skrýva život človeka. Zvyčajne ho delíme ho na mladosť, dospelosť a starobu. V mladosti si človek neuvedomuje, čo všetko ho čaká. Pomoc a rady blízkych sú nám potrebné skoro každý deň. V dospelosti sa sami rozhodujeme o sebe a za seba. Staroba je najťažšia a človek hľadá pomoc, kde sa len dá.

Žijem v rodine so starými rodičmi v malej dedinke, kde sa zachovávajú rôzne tradície, ako je folklór a nosenie kroja. Moja starká je vo veku, ktorý by jej nikto netipoval. Tvár poznačená vráskami, ruky vyťahané ťažkou chorobou a robotou, dokážu byť ešte veľmi užitočné. Napriek jej zlému zdravotnému stavu má mladého ducha. Okrem chovania domácich zvierat sa stíha postarať aj o celú rodinu, nerobí jej problém denno-denne piecť a zároveň sa venuje aj ručným prácam. Šije a vyšíva na kroje a svoj kroj si oblieka pri rôznych príležitostiach, najmä pri obecných slávnostiach na folklórnych vystúpeniach či rodinných posedeniach. Pestrosť kroja si vyžaduje najmä šikovnosť vo farbách, ktoré treba vytvoriť v pekný vyšíty vzor. Najviac vyšíva krížikový vzor a všetko z opaku – čiže z rubovej strany. S ihlou v ruke dokáže presediť aj niekoľko hodín. Svoje vedomosti rozdáva aj mladším generáciám, je to jej záľuba. A týchto záľub má ešte oveľa viac.

Toto sú portréty mojej starej mamy.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH PRAMEŇOV

Diane Arbus. [online]. [2021-03-29]. Dostupné na: <<http://www.artnet.com/artists/diane-arbus/>>.

HLAVÁČ, L.: Dejiny fotografie. Martin : Osveta, 1987, 542 s., ISBN 70-020-87.

Obrazy starého sveta [film]. Réžia Dušan HANÁK, Československo, 1972, 64 min.

WEST, S.: *Portraiture*. New York : Oxford University Press, 2004, 256 s., ISBN 9780192842589.

VPLYV PANDÉMIE NA VYSIELANIE RÁDIA REGINA

Bianka Francistyová, Lucia Škripcová

ABSTRAKT

Príspevok *Vplyv pandémie na vysielanie Rádia Regina* kladie dôraz na identifikovanie vplyvu pandémie na momentálne rozhlasové vysielanie *Rádia Regina*. V teoretickej časti práce podrobujeme kritickej reflexii teoretické poznatky súvisiace s rozhlasovým vysielaním. V empirickej časti prostredníctvom kvantitatívnej obsahovej analýzy zisťujeme pomer tematických typov relácií v roku 2019 a 2021, a následne výsledky porovnávame. Druhou časťou empirie je porovnanie obsahovej štruktúry relácie, ktorá bola odvysielaná v roku 2019 a 2021, a opätovne sme podrobili výsledky komparácii. Najmarkantnejším zistením je, že napriek tomu, že tematické typy mali stále poradie, počas pandémie sa zmenil pomer odvysielaných relácií. Ďalším zaujímavým zistením je, že koronavírus nemal vplyv na obsah relácií.

Kľúčové slová:

Koronavírus. Rádio Regina. Rozhlasová relácia. Rozhlasový program. Tematické typy.

ABSTRACT

The article *Impact of the pandemic on broadcasting of Radio Regina* emphasizes identification of the influence of pandemic on current radio broadcasting of Radio Regina. In the theoretical part, we put used information of radio broadcast under critical reflection. In the empirical part, we used quantitative content analysis to find the proportion of thematical types of programmes in 2019 and 2021 and then we drew the comparison of them. The second part of the empirical past was to compare the content structure of the programme, which was broadcasted in 2019 and 2021 and again compare the results. A notable discovery was that thematical types of programmes had the same placement, but the proportion of broadcasted programmes had changed during the pandemic. Another interesting finding was that coronavirus did not influence the content of programmes.

Keywords: Coronavirus. Radio program. Radio programme. Radio Regina. Thematical types.

1 CIEĽ A PROBLEMATIKA

V porovnaní s minulosťou rádio už nie je najpoužívanejším médiom. Napriek tomu má schopnosť okamžite reagovať na udalosti v skutočnom čase, kým tlač a televízia ju nemajú. Internet medzi ne nezaradujeme, keďže je v súčasnosti primárnym zdrojom všetkých médií. Poslucháči radi počúvajú vysielanie svojich obľúbených staníc. Mnohí si vypočujú vysielanie podľa toho, aká téma ich zaujme. Záujem o témy môžeme brať z dvoch aspektov. Po prvé, poslucháč si vypočuje tému, ktorá ho zaujíma. Po druhé, poslucháč si vypočuje tému, ktorá ho nezaujíma, ale vysielala ju jeho obľúbená rozhlasová stanica. Keďže záujem o témy je individuálny, my sa zameriame na témy a ich spracovanie, ktoré poslucháčom ponúkajú rozhlasoví pracovníci.

Primárnym cieľom našej práce je prostredníctvom získaných poznatkov identifikovať aktuálne trendy vo verejnoprávnom rozhlasovom vysielaní *Rádia Regina*, pričom berieme ohľad na vysielanie pred pandemiou a počas nej. Teoretické poznatky súvisiace s rozhlasovým vysielaním na Slovensku podrobíme kritickej reflexii.

Okrem iného, identifikujeme preferované témy v rozhlasovom vysielaní *Rádia Regina*. Zistíme a následne vysvetlíme produkčné postupy a stratégie pri tvorbe relácií, ktoré neskôr porovnáme. Aby sme však mohli dosiahnuť stanovené ciele, je nutné, aby sme spomenuli dôležité pojmy súvisiace s rozhlasovým vysielaním.

1.1 Rozhlasové vysielanie

Podľa *Malej encyklopédie žurnalistiky* rozhlasové vysielanie môžeme definovať ako: „proces, kt. sa uskutočňuje za súčinnosti štúdia, réžie, vysielacieho pracoviska, výstupnej kontroly, rozvodu modulačného signálu cez rozhlasovú ústredňu k jednotlivým vysielateľom v krajine.“¹ Za pomoci elektromagnetických vln sa dostáva k prijímačom, a teda následne k prijímateľom. Vysielanie môže byť priame, resp. z miesta udalosti alebo nepriame, keď je vysielanie púšťané z nahrávok alebo z archívu.

Karol Orban píše, že špecifickosť rozhlasu spočíva v neobmedzenom šírení informácií a v možnosti použitia živej reči a akustických obrazov reality, čím sú dané základné črty rozhlasového vysielania. Medzi ne patrí vysoký stupeň operatívosti, osobitý charakter sprostredkovania informácií, väčšia intenzita v porovnaní s tlačou, emocionálne pôsobenie na poslucháča a prístupnosť, keďže poslucháč môže počúvať rozhlasové vysielanie v akýchkoľvek podmienkach.² Veľmi dôležitým faktom aj naďalej zostáva, že oproti médiám ako sú tlač a televízia, je rádio rýchlejšie v sprostredkovaní informácií. Pri mimoriadnej udalosti, rozhlas o tom môže informovať operatívne, ale v novinách si to čitatelia prečítajú až na druhý deň alebo pri ich najbližšom vydaní. Veľmi podobné je to aj v televíznom vysielaní, keď sa publikum dozvie o danej udalosti až počas správ, ktoré sú v presne stanovenom čase.

Leopold Slovák píše, že rádio sa používa ako prostriedok, ktorého úlohou je napomáhať k výstavbe všestranne vyspelej spoločnosti a uspokojovať pritom rôzne diferencované posluchácke záujmy svojich príjemcov.³ Túto spoločenskú úlohu nazývame rozhlasové vysielanie, ktoré sa snaží uspokojiť poslucháčov svojimi funkciami.

1.2 Rozhlasový program

Pojem rozhlasový program je podľa Josefa Maršíka jednou z najfrekvencovanejších kategórií rozhlasovej teórie a praxe. Vyjadruje konečný výsledok zámernej programotvornej činnosti, ktorý je rozhlasovými technickými prostriedkami prenášaný k poslucháčom.⁴ Po dlhej programotvornej činnosti vzniká program rozhlasového vysielania. Ide o sled relácií, hudby či iných zvukov a reklamy, ktoré majú byť odvysielané v presne určenom čase. V *Slovníku žurnalistiky* sa píše, že: „základné jednotky programu sú slovesné, hudobné alebo zmiešané relácie. Ďalej ich tvoria spojovacie texty, rôzne zvukové prvky (znelky, signály a iné) a pauzy. Vnútorne je program štruktúrovaný, a preto ho môžeme členiť a jednotlivé časti klasifikovať podľa rôznych triediacich kritérií. Najčastejšie môže byť program žurnalistický, umelecký, vzdelávací a zábavný. Z hľadiska poslucháča môžeme program diferencovať podľa jednotlivých kategórií.“⁵ Program klasifikovaný podľa triediacich kritérií rozlišujeme podľa prevládajúceho žánrového determinantu. Žánre sa však môžu prelínať, a tak vznikajú nové, čoraz viac používané sub-žánre, napr. vzdelávaco-zábavný program. Ak program členíme podľa publika, môže byť pre deti, mládež,

¹ JACZ, L. a kol.: *Malá encyklopédia žurnalistiky*. Bratislava : OBZOR, 1982, s. 530.

² ORBAN, K.: Rozhlasová tvorba. In: TUŠER, A. a kol.: *Praktikum mediálnej tvorby*. Bratislava : EUROKÓDEX, 2010, s. 160.

³ SLOVÁK, L.: *Teória rozhlasovej žurnalistiky*. Praha : Novinář, 1981, s. 105.

⁴ MARŠÍK, J.: *Úvod do teorie rozhlasového programu*. Praha : Karolium, 1995, s. 10.

⁵ HALADA, J. - OSVALDOVÁ, B. (eds.): *Slovník žurnalistiky*. Praha : Karolinum, 2017, s. 187.

ženy, mužov, záhradkárov, dôchodcov, motoristov a iných, záleží na záujme a spätnej väzbe poslucháčov. Poznať svojich poslucháčov je veľmi dôležité aj podľa Katy McDonalldovej z *Metro FM*, ktorá tvrdí, že ak poslucháčom ponúkne niečo zaujímavé, čo ich priláka, zostanú počúvať. Program môže byť excelentný s kvalitným obsahom, štýlovou prezentáciou, humorom, dobrou hudbou, ale bude to fiasko, ak sa zle určí cieľová skupina.

¹ Nazdávame sa, že dnes sa program vytvára s dôrazom na cieľovú skupinu, avšak tento predpoklad nevyklučuje možnosť tvorby relácií podľa ich funkcie. Predpokladáme, že odvysielané relácie by sa mohli primárne kategorizovať podľa ich funkcie, a následne by sa dali triediť podľa publika.

1.3 Rozhlasová relácia

Jednou z najdôležitejších súčastí rozhlasu a rozhlasového programu je rozhlasová relácia. Josef Maršík vo svojej knihe *Úvod do teórie rozhlasového programu* charakterizuje reláciu ako relatívne samostatný, a zároveň uzavretý prvok programu, ktorý je od ostatných častí oddelený slovne, hudobne, skladbovo alebo iným zvukovým signálom.² Iné akustické signály môžu byť znelky, jingle, predely a pod.

K najčastejšie používaným znakom klasifikácie podľa Josefa Maršíka, patria: typ cieľovej skupiny poslucháčov, prevažujúci typ žánru, ďalej sa relácia člení podľa funkcie, hlavného tematického zaradenia, teritória, periodicity, štruktúry a technickej realizácie relácie.³ Podľa typu cieľovej skupiny môžeme určiť, či ide o reláciu určenú pre deti, ženy, motoristov, záhradkárov a pod. Rozhlasová relácia určuje svoj žáner podľa najviac prevažujúceho žánru, a tak poznáme spravodajské, publicistické, umelecké, hudobné relácie a iné. V *Slovníku žurnalistiky* je definovaná rozhlasová relácia ako: „základná stavebná jednotka rozhlasového programu.“⁴ Je veľmi dôležité určiť, aký typ tematického zamerania bude mať daná relácia. Josef Maršík pokračuje, že relácie môžeme členiť podľa hlavného tematického zamerania ako kultúrne, športové, populárno-vedecké, ekonomické a pod. Funkcia relácie sa môže líšiť na základe toho, čo chce vysielateľ danou reláciou dosiahnuť – ak chce poslucháča zabaviť, funkcia relácie bude zábavná. Na základe tohto predpokladu môžeme poznať vzdelávacie, informatívne, reklamné, kontaktné relácie a pod. Rozhlasová relácia plní svoju funkciu v okamihu, keď ju poslucháč prijme. Bez poslucháča je relácia len mŕtvym produktom programovej tvorby. Na to, aby si poslucháč vypočul program, musí vzniknúť najprv vzťah medzi ním a reláciou. Musí byť splnená podmienka, že rozhlasová relácia uspokojí určité potreby poslucháča.⁵ Ak sa podmienka splnenia potreby neuskutoční, relácia sa stane zbytočným produktom tvorivej činnosti.

1.4 Rádío Regina

Viera Lehoczká tvrdí, že programové priority *Rádia Regina* majú ambíciu rozvíjať investigatívnu publicistiku na regionálnej úrovni. V blokových programových typoch bude dominovať kultúrna publicistika, umelecké slovo či hudobné žánre a aj napriek tomu, že prúdové vysielanie bude autonómne pre každé štúdio, medziregionálna spolupráca sa prejaví vo väčšej miere v blokových reláciách, kde jedno štúdio vytvorí hlavnú časť programu a ostatné dva regióny prispievajú s reportážami zo svojho okolia.⁶ Okrem moderátorského slova počujeme

¹ BEAMAN, J.: *Programme making for radio*. New York : Routledge, 2006, s. 2.

² MARŠÍK, J.: *Úvod do teórie rozhlasového programu*. Praha : Karolium, 1995, s. 37.

³ Tamtiež, s. 38.

⁴ HALADA, J. - OSVALDOVÁ, B. (eds.): *Slovník žurnalistiky*. Praha : Karolinum, 2017, s. 182.

⁵ MARŠÍK, J.: *Úvod do teórie rozhlasového programu*. Praha : Karolium, 1995, s. 39.

⁶ LEHOCZKÁ, V.: *Transkultúrne kontexty v rozhlasovej komunikácii verejnoprávneho Slovenského rozhlasu*. Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda, 2010, s. 262.

v *Rádiu Regina* hudbu prevažne zo 60. – 80. rokov minulého storočia. Dodržiavaný pomer hudby a slova je 55 : 45.⁷ Aj keď sa okruh zameriava na cieľovú skupinu ľudí medzi 40 – 60 rokov, vytvára relácie aj pre mladších napr. *Na vlastné nohy*. Reláciu pripravuje *Rádio Regina Západ* od roku 2019. Pavol Hudík vo svojej knihe píše, že hlavným poslaním *Rádia Regina* je: „*prinášať informácie z komunálnej politiky, samosprávy, hospodárstva, kultúry, športu a z ostatných oblastí života v jednotlivých regiónoch Slovenska. Programová štruktúra je poskladaná zo samostatného vysielania jednotlivých stredísk, z ich spoločného vysielania a z niektorých relácií Rádia Slovensko.*“⁸ Vďaka bližšej analýze *Rádia Regina* môžeme Pavla Hudíka doplniť, že sa vo vysielaní *Rádia Regina* objavujú aj relácie z okruhu *Rádia Patria*. Všetky štúdiá pod správou *Rádia Regina* si denne vytvárajú 11 hodinový program vlastného vysielania. Rovnaká rámcová programová štruktúra umožňuje jednoduchšie prepájať všetky tri štúdiá a vysielat' rovnaký program. Avšak každé rádio je iné a vytvára program pre svojich poslucháčov podľa toho, čo ich zaujíma. Všetky štúdiá spoločne vysielajú zvyčajne večerné programy a takmer celý víkendový program. Spoločnými reláciami sú napr. *Zvony nad krajinou, Dotyky, Portréty, Pozvete nás ďalej?* Keďže *Rádio Regina* je orientované na záujmy všetkých poslucháčov, často sa stáva, že sa vysielajú rozhlasové hry, relácie v jazyku národnostných menšín, rozprávky na dobrú noc alebo hudobné žánre s menšinovou obľúbenosťou. Azda najpopulárnejšou reláciou *Rádia Regina* sú *Hudobné pozdravy*. Každé štúdio ju vysiela autonómne pre svoju oblasť, kde si poslucháč môže vypočúť: „*tie isté piesne a veľmi podobné slová, no ich adresáti a prijímatelia sa menia.*“⁹

Publicistické programy v *Rádiu Regina* sú veľmi dôležitou súčasťou vysielania. Podľa Viery Lehoczkej sú zastúpené pravidelnými rubrikami aktuálnej občianskej či analytickej publicistiky. Tvoria sa v každom štúdiu samostatne, nezávisle od iných štúdií, ktoré uspokojujú potreby a záujmy poslucháčov. Publicistiku reprezentujú v každom štúdiu aj pravidelné analytické materiály a besedy po zasadnutiach zastupiteľstiev a pod.¹⁰ Formu a spôsob spracovania si tvorí každé štúdio samostatne. O besedy a ich hostí sa stará každé štúdio samostatne s tým, že sa vytvárajú relácie typu beseda, resp. poradňa s opakujúcim sa hosťom, s ktorým sa môžu poslucháči spojiť prostredníctvom moderátora danej relácie.

1.4.1 Rozhlasové relácie v *Rádiu Regina*

Pre dôkladnejšiu kategorizáciu v empirickej časti je potrebné určiť, aké typy relácií *Rádio Regina* vysiela. Je to nutné najmä pre lepšie stanovenie žánrovej dominanty, ako aj samotné určenie tematického zaradenia relácií vo vysielaní. Z tohto dôvodu sme v teoretickej časti práce vybrali tri reprezentatívne typy relácií, ktoré sme charakterizovali na základe definícií od rôznych autorov. Tento príklad má slúžiť na pochopenie toho, ako pristupujeme k analýze všetkých odvysielaných relácií v *Rádiu Regina*, v dôsledku čoho ich budeme vedieť správne kategorizovať a následne zistiť, ktoré žánre a tematické typy prevládajú.

Rozhlasová beseda je dôležitou súčasťou programovej štruktúry *Rádia Regina*. Podľa Leopolda Slováka ide o špecifický žánr, ktorého hlavným znakom je kolektívne dialogické osvetlenie, rozbor a zovšeobecnenie aktuálneho spoločenského javu, problému alebo udalosti za účasti odborníkov z danej oblasti. Moderátor citlivo riadi chod besedy a dbá na to, aby sa: „*otvorené alebo sporné otázky, ako i celková problematika aspoň v prijateľnej miere uzavreli.*“¹¹ Naopak Terézia Rončáková píše, že rozhlasová beseda kladie vysoké nároky na moderátora

⁷ *Rádio Regina*. [online]. [2021-01-18]. Dostupné na internete: <<https://www.rtv.slovensko.sk/programove-sluzby/radio-regina>>.

⁸ HUDÍK, P.: *Môj rozhlas*. Bratislava : JAMEX, 2006, s. 188-189.

⁹ *Rádio Regina*. [online]. [2021-01-18]. Dostupné na internete: <<https://www.rtv.slovensko.sk/programove-sluzby/radio-regina>>.

¹⁰ LEHOCZKÁ, V.: *Transkultúrne kontexty v rozhlasovej komunikácii verejnoprávneho Slovenského rozhlasu*. Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda, 2010, s. 262.

¹¹ SLOVÁK, L.: *Teória rozhlasovej žurnalistiky*. Praha : Novinář, 1981, s. 123-124.

a tvrdí, že moderátor by mal: „*pridelovať rovnaký priestor účastníkom.*“¹² Obaja autori súhlasia s tým, že moderátor musí klásť dôraz na zodpovedanie všetkých otázok a rozdeľujú besedu na niekoľko žánrových foriem, a to diskusnú, odbornú, besedu s účasťou poslucháčov a besedu nad listami a elektronickou poštou poslucháčov.

Zvuková scénka alebo, ako ju nazýva Terézia Rončáková, zvuková dokumentárna scénka je rozhlasová rekonštrukcia skutočnej historickej udalosti, pričom ju herec približuje poslucháčom.¹³ Hana Pravdová tiež charakterizuje zvukovú scénu rovnako ako Terézia Rončáková, no tvrdí, že sa herci snažia o: „*rekonštrukciu a individualizáciu istej, zväčša historickej udalosti.*“¹⁴ Formát zvukovej scény sa nerobí len v prípade rekonštrukcie historickej udalosti, ale ako aj Leopold Slovák dopĺňa, tento formát sa predvedie: „*pri individualizácii spoločensky relevantnej problematike na autentickom príklade prostredníctvom živého dialogického osvetlenia, a to s cieľom ukázať na overenom prípade platnosť všeobecného.*“¹⁵

Publicistický rozhovor je jedným z najpoužívanejších žánrov relácií v *Rádiu Regina*. Podľa Leopolda Slováka poznáme štyri typy publicistického rozhovoru, a to reportážny, komentujúci, rozborový a portrétny. Publicistický rozhovor, na rozdiel od operatívneho rozhovoru, o aktuálnom jave nie len informuje, ale ho aj rozoberá, osvetľuje zo širších spoločenských súvislostí, vyslovuje k nemu stanovisko a snaží sa preň získať rozhlasových poslucháčov. Má všestranné možnosti na predovšetkým zobrazenie človeka.¹⁶ Podľa Terézie Rončákovej má tento žáner neformálny a neštylizovaný ráz.¹⁷ Napriek tomu je v publicistickom rozhovore dôležitá príprava moderátora a znalosť danej problematiky.

2 MATERIÁL A METODIKA

2.1 Výskumné metódy

Primárny cieľ chceme dosiahnuť pomocou kvantitatívnej metódy na základe charakteristických črt relácií vysielaných v *Rádiu Regina*. Určili sme si premenné, ktoré presnejšie definujú dané relácie a ich charakter. Následne si z kategorizovaných relácií vyberieme tri, ktoré sú zaradené v rovnakej kategórii a pomocou kvalitatívnej obsahovej metódy ich porovnáme z obsahového a formálneho aspektu.

Kvantitatívna metóda, podľa Jana Hendla, využíva náhodné výbery, experimenty a silno štruktúrovaný zber dát pomocou testov, dotazníkov alebo rôznych pozorovaní. Metódy používané pri kvantitatívnom výskume sú podrobne spracované, aby čo najviac súviseli s predmetom skúmania.¹⁸ V našej práci budeme pri kategorizovaní získaných dát používať kvantitatívnu obsahovú analýzu, pri ktorej budeme, ako Jan Hendl píše, podľa predom určenej kódovacej schémy sledovať kategórie a analyzovať početnosť v nami určených kategóriách. Jan Hendl však vo svojej publikácii zdôrazňuje, že neexistuje jediný všeobecne uznávaný spôsob ako vymedziť alebo robiť kvantitatívny výskum. Výhodami využitia kvantitatívnej obsahovej analýzy je spoľahlivosť merania, relatívne rýchla analýza dát a výsledky sú relatívne nezávislé na výskumníkovi. Na druhej strane nevýhodou využívania tejto analýzy je zanedbanie rôznych detailov, ktoré môže výskumník opomenúť, pretože sa sústreďuje na svoj

¹² RONČÁKOVÁ, T.: *Žurnalistické žánre*. Ružomberok : VERBUM, 2011, s. 98.

¹³ RONČÁKOVÁ, T.: *Žurnalistické žánre*. Ružomberok : VERBUM, 2011, s. 100.

¹⁴ PRAVDOVÁ, H.: Teória a tvorba žurnalistických žánrov. In: MAGÁL, S. – MATÚŠ, J. – PETRANOVÁ, D. (eds.): *Príručka pre uchádzača*. Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2016, s. 82.

¹⁵ SLOVÁK, L.: *Teória rozhlasovej žurnalistiky*. Praha : Novinář, 1981, s. 135.

¹⁶ Tamtiež, s. 122.

¹⁷ RONČÁKOVÁ, T.: *Žurnalistické žánre*. Ružomberok : VERBUM, 2011, s. 98.

¹⁸ HENDL, J.: *Kvalitatívni výzkum: Základní metody a aplikace*. Praha : Portál, 2005, s. 46 – 47.

vytýčený cieľ.¹⁹ Keďže primárnym cieľom našej práce je identifikovať aktuálne trendy v rozhlasovom vysielaní *Rádia Regina*, pričom ohľad budeme brať na vysielanie pred pandémiou a počas nej, na ich identifikáciu musíme použiť aj kvalitatívnu obsahovú analýzu, resp. kvalitatívny výskum. Podľa Johna W. Creswella je kvalitatívny výskum proces hľadania porozumenia založený na rôznych metodologických tradíciách skúmania daného sociálneho alebo ľudského problému. Výskumník vytvára komplexný celkový obraz, analyzuje rôzne typy textov, informuje o názoroch účastníkov výskumu a vykonáva skúmanie v prirodzených podmienkach.²⁰ V našej práci využijeme kvalitatívnu obsahovú analýzu pre bližšie určenie trendov, ktoré sa využívali v roku 2019 a ktoré sa využívajú v roku 2021, pričom sa zameriame na zistenie rozdielu vo vysielaní pred a počas pandémie. Kvalitatívna obsahová analýza má mnoho výhod, pričom jednými z nich sú získavanie podrobného popisu a pomáhanie v hľadaní lokálnych súvislostí. Naopak nevýhodou kvalitatívnej obsahovej analýzy je hlboká miera subjektivity výskumníka, keďže výsledky môžu byť ovplyvnené vlastnými preferenciami.

2.2 Špecifikácia výskumného materiálu

V našej práci sa zameriavame na relácie, ktoré vysiela *Rádio Regina*. Vybrali sme si ho pre jeho tematické zaradenie, ktoré je určené pre regionálne publikum. Rozhodli sme sa, že pri práci s výskumným materiálom použijeme kvantitatívnu obsahovú analýzu a kvalitatívnu obsahovú analýzu. Kvantitatívnu obsahovú analýzu použijeme pri identifikácii preferovaných tém v rozhlase s ohľadom na regionálne publikum. Týmto spôsobom kategorizujeme všetky relácie vysielať na *Rádiu Regina* vo všetkých štúdiách od 4.11. 2019 do 10.11. 2019 a od 2.11. 2020 do 8.11. 2020. Výskumné vzorky sme vybrali dvomi spôsobmi. Prvú výskumnú vzorku sme vybrali účelovo v rámci jedného týždňa podľa informácií o programe zverejnenom na webe.²¹ Druhú výskumnú vzorku sme vybrali zámerne spomedzi jedného typu žánra relácií, ktoré sme zaradili do rovnakej analytickej kategórie pri kvantitatívnej obsahovej analýze. Vybraná relácia musí spĺňať kritérium, že bola vysielať minimálne od roku 2019 až po súčasnosť. Následne analyzujeme dve časti rovnakej relácie. Pri kvalitatívnej obsahovej analýze si nebudeme všimáť najvyužívanejší typ relácie, ale reláciu, ktorá má výchovno-vzdelávací charakter.

2.3 Výskumné otázky

VO1: Aké sú preferované vysielať témy na *Rádiu Regina* z pohľadu tvorcov?

VO2: Aké trendy využívajú rozhlasoví pracovníci pri tvorbe jednotlivých relácií?

2.4 Analytické kategórie

V prvej časti empirickej práce sme sa rozhodli kategorizovať všetky relácie *Rádia Regina*, ktoré boli odvysielané od 4. novembra 2019 do 10. novembra 2019 a od 25. januára 2021 do 31. januára 2021. Nami bližšie určené premenné sú spravodajská relácia, hudobná relácia, relácia pre deti a mládež, literárno-dramatická relácia, náboženská relácia, talkšou, výchovno-vzdelávacia relácia a kategória iné.

¹⁹ Tamtiež, s. 48 - 50.

²⁰ CRESWELL, J. W.: *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five traditions*. Thousand Oaks: Sage Publications., Podľa: HENDL, J.: *Kvalitatívny výskum: Základné metódy a aplikácie*. Praha : Portál, 2005, s. 50.

²¹ Informácie o vysielať reláciách z roku 2019 a 2021 sme našli v *Rozhlasovom programe*. [online]. [2021-02-02]. Dostupné na internete: <<https://www.rtvsk.sk/radio/program>>.

V druhej časti práce sme sa rozhodli posudzovať relácie podľa dvoch analytických kategórií, a to z formálneho a obsahového aspektu a v rámci formálnej a obsahovej kategórie sa budeme venovať nasledovným charakteristickým črtám relácií:

- formálne: moderátor, zvučka, dĺžka relácie, spôsob spracovania, počet odohraných skladieb, počet vstupov;
- obsahové: téma, dĺžka vstupov, tematická nadväznosť vstupov, tematická nadväznosť hudby.

3 DOSIAHNUTÉ VÝSLEDKY

V nasledujúcej časti práce podrobíme vysielanie *Rádia Regina* kvantitatívnej obsahovej analýze a kvalitatívnej obsahovej analýze. V prvej časti si rozanalyzujeme týždenný program z roku 2019 a 2021, aby sme identifikovali zmeny vo vysielaní. V druhej časti si vyberieme jednu reláciu, ktorá bola odvysielaná v roku 2019 a vysielala aj v roku 2021. Posúdime ju prostredníctvom analytických kategórií, a vďaka tomu zistíme, či sa obsahová štruktúra relácie zmenila.

3.1 Kvantitatívna obsahová analýza

3.1.1 Analýza týždňového programu od 4.11. 2019 do 10.11. 2019

Celotýždňový rozhlasový program *Rádia Regina* bol od 4. novembra 2019 do 10. novembra 2019 veľmi rôznorodý, ale konzistentný v rámci dní pracovného týždňa a počas víkendu. Rozdiel medzi pracovnými dňami a víkendom bol markantný. Najviac sa rozdiel prejavil v kategórii spravodajská relácia. Počas pracovného týždňa *Rádio Regina* odvysielalo 55 spravodajských relácií, pričom cez víkend sme si mohli vypočítať len 4. Priemerne počas pracovného dňa si poslucháči mohli vypočítať 11 spravodajských relácií a počas víkendu iba 2. To v celotýždňovom grafe odzrkadľuje 12 % podielu odvysielaných relácií.

Hudobné relácie boli počas celého týždňa najzastúpenejším tematickým typom, pričom pokrývali v celotýždňovom grafe až 43 % všetkých odvysielaných relácií. Najviac hudobných relácií sa odvysielalo v piatok 8. novembra, keď ich odznelo 33. Poslucháči si počas týždňa mohli vypočítať spolu 201 hudobných relácií.

Relácie pre deti a mládež mali počas celého týždňa stabilnú pozíciu v pomere odvysielaných tematických typov, pričom ani raz neklesli pod hranicu 5 % vysielacieho času relácií daného dňa. Každý deň počas celého skúmaného týždňa *Rádio Regina* odvysielalo aspoň 3 relácie pre deti a mládež. Najviac relácií sa odvysielalo v nedeľu, kedy si poslucháči mohli vypočítať až 7 relácií tohto typu. V pomere odvysielaných tematických typov tvoria relácie pre deti a mládež 6 %, pričom ich odznelo 30.

Literárno-dramatické relácie mali najsilnejšie zastúpenie v sobotu 9. novembra, keď si poslucháči mohli vypočítať 10 relácií daného tematického typu. V celkovom podiele tematických typov sa literárno-dramatické relácie tvorili 8 % všetkých odvysielaných relácií. Počas týždňa odznelo vo vysielaní *Rádia Regina* spolu 40 literárno-dramatických relácií.

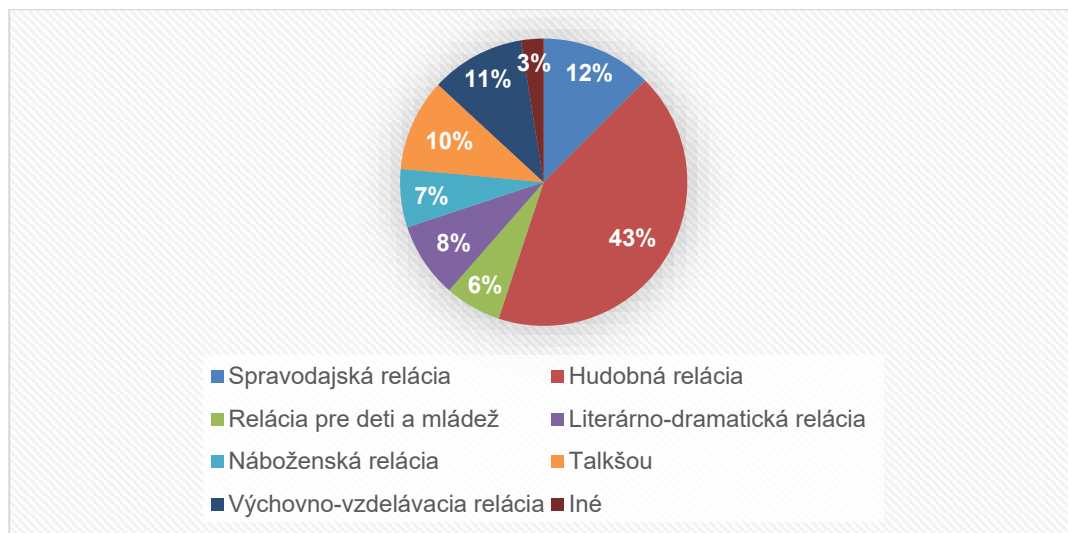
Náboženské relácie sme si počas týždňa mohli vypočítať iba v pondelok, v stredu, vo štvrtok, v sobotu a v nedeľu. V nedeľu si poslucháči mohli vypočítať najviac náboženských relácií, pričom v ten deň ich bolo odvysielaných 10. V celkovom pomere odvysielaných relácií tvoria náboženské relácie 7 % celotýždňového podielu. Počas piatich dní si mohli poslucháči *Rádia Regina* vypočítať spolu až 31 relácií tohto typu.

Do analytickej kategórie talkšou sme zaradili všetky relácie, do ktorých si moderátor prizval hosťa a pýtal sa na jeho názor, spomienky a pod. Do tejto kategórie sme nezaradili relácie kontaktného typu, v ktorých hosť poslucháčom radil a mohli do týchto relácií zatelefonovať s prosbou o radu. Talkšou bola využitá *Rádiom Regina* každý deň aspoň raz. Najviac relácií v tejto kategórii odznelo v stredu, keď ich bolo odvysielaných 13 a najmenej v sobotu, keď sa odvysielala len 1 relácia v regionálnom štúdiu na Východe. Talkšou tvorila 10 % celkového pomeru tematických typov relácií v rámci týždňa. Spolu ich *Rádio Regina* počas nami skúmaného týždňa odvysielalo 49.

Výchovno-vzdelávacie relácie mali svoje pevné zastúpenie v rozhlasovom vysielaní *Rádia Regina* každý deň. Najviac si poslucháči relácie tohto typu mohli vypočuť v sobotu, keď sa odvysielalo 13 výchovno-vzdelávacích relácií. Najmenej ich odznelo v utorok, kedy boli odvysielané len 3 relácie tohto typu. Počas celého týždňa *Rádio Regina* odvysielalo spolu 50 výchovno-vzdelávacích relácií, čo činí 11 % celkového podielu odvysielaných tematických typov relácií.

Do kategórie iné sme primárne radili prebratý národnostný program z *Rádia Patria*, ktorý vždy menil svoje tematické zameranie. Táto kategória tvorila 3 % celkového podielu odvysielaných rozhlasových relácií v *Rádiu Regina*. Počas nami skúmaného týždňa odznelo 12 relácií, ktoré spadali do tejto kategórie.

Najvyužívanejším tematickým typom v *Rádiu Regina* počas týždňa od 4. novembra do 10. novembra 2019 bola hudobná relácia. Naopak najmenej používaným boli relácie, ktoré sme zaradili do kategórie iné. Túto kategóriu reprezentovali najmä prebraté relácie, ktoré by sme dokázali zaradiť do viacerých kategórií, keďže boli hybridného typu. Prostredníctvom daných relácií, ale aj relácií zaradených v iných kategóriách, si *Rádio Regina* splnilo svoju povinnosť zo zákona vysielat' v jazyku národnostných menšín a etnických skupín.²²



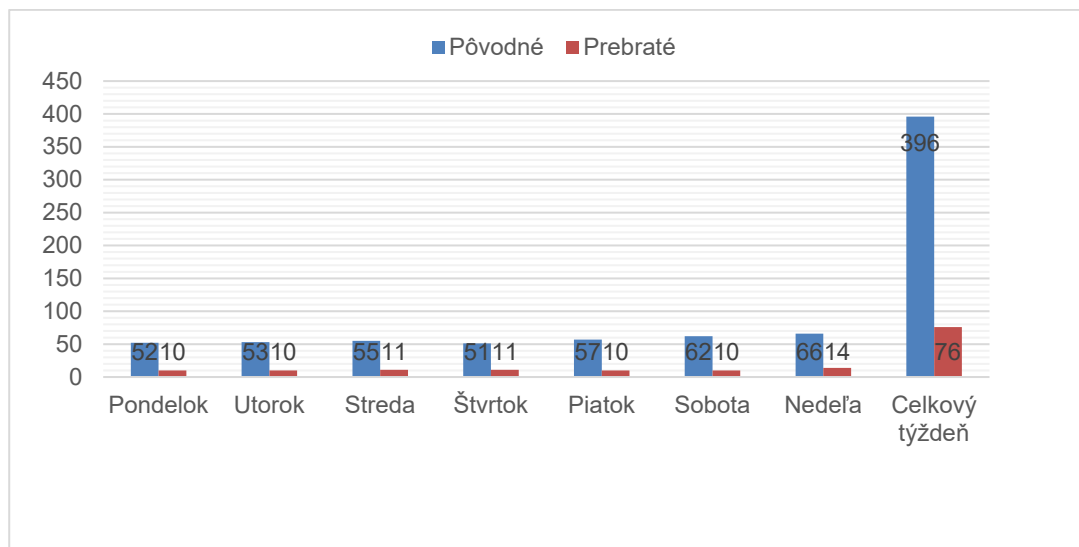
Graf 1: Celotýždňový pomer odvysielaných tematických typov v *Rádiu Regina* od 4. novembra 2019 do 10. novembra 2019.

Zdroj: vlastné spracovanie.

Týždenný pomer prebratých a pôvodných relácií odvysielaných v *Rádiu Regina* bol pomerne stabilný. Počas celého týždňa bolo denne prebratých 10 až 11 relácií z iných okruhov *Slovenského rozhlasu*. Výnimkou bola nedeľa,

²² Zákon o Rozhlase a televízii Slovenska a o zmene a doplnení niektorých zákonov č. 532/2010, Z. z. z dňa 15. decembra 2010. [online]. [2021-01-31]. Dostupné na internete: <<http://cdn.srv.rtvs.sk/a542/file/item/sk/0000/zakon-o-rtvs.56.pdf>>.

kedy *Rádio Regina* prebralo 14 relácií. Pôvodné relácie tvorili veľkú časť vysielania, pričom najmenej pôvodných relácií bolo odvysielaných vo štvrtok a najviac ich bolo odvysielaných v nedeľu.



Graf 2: Týždenný pomer pôvodných a prebratých relácií odvysielaných *Rádiom Regina* od 4. novembra do 10. novembra 2019.

Zdroj: vlastné spracovanie.

3.1.2 Analýza týždňového programu od 25.1. 2021 do 31.1. 2021

Program *Rádia Regina* v druhom analyzovanom týždni bol opäť rôznorodý počas celého týždňa. Najväčší rozdiel počas pracovných dní a víkendu bol v spravodajských reláciách. Od pondelku do piatku *Rádio Regina* odvysielalo 11 spravodajských relácií denne, avšak počas víkendu si mohli poslucháči vypočuť 3 spravodajské relácie na všetkých troch štúdiách dokopy. V celotýždňovom grafe podielu odvysielaných tematických typov relácií tvoria spravodajské relácie 12 %. Dokopy *Rádio Regina* odvysielalo 60 relácií daného typu.

Hudobné relácie boli počas celého týždňa najzastúpenejším tematickým typom, pričom sa v priemere denne odvysielalo 29 relácií. Najmenej bol tento typ zastúpený vo štvrtok, kedy bolo odvysielaných 23 hudobných relácií vo všetkých troch štúdiách *Rádia Regina*. Naopak najviac si ho mohli poslucháči vypočuť v sobotu, kedy odznelo 33 hudobných relácií. Spolu počas týždňa *Rádio Regina* odvysielalo 206 hudobných relácií, čo vo výsledku tvorí 42 % celkového podielu odvysielaných tematických typov.

Relácie pre deti a mládež mali vo vysielaní svoje pevné zastúpenie, pričom každý deň odzneli aspoň 3 relácie tohto typu. Najviac relácií pre deti a mládež *Rádia Regina* odvysielalo v sobotu a najmenšie zastúpenie mali počas pracovných dní, keď v pondelok, utorok, stredu a vo štvrtok odzneli len 3 relácie denne. Daný typ s 29 odvysielanými reláciami tvorí v celotýždňovom grafe 6 %.

Literárno-dramatické relácie mali najsilnejšie zastúpenie počas sobotňajšieho vysielania, kedy si poslucháči mohli vypočuť 10 typov relácií daného typu. Na druhej strane však literárno-dramatické relácie chýbali v pondelkovom vysielaní, kedy nezaznela ani jedna relácia daného typu. Spolu bolo odvysielaných 40 relácií, čo vo výsledku tvorí 8 % celkového podielu odvysielaných typov.

Náboženské relácie mali pomerne silné zastúpenie, keďže denne boli odvysielané minimálne 3 relácie. Najviac si ich mohli poslucháči vypočuť v nedeľu, kedy ich odznelo 10 a najmenej v utorok a v piatok, pričom

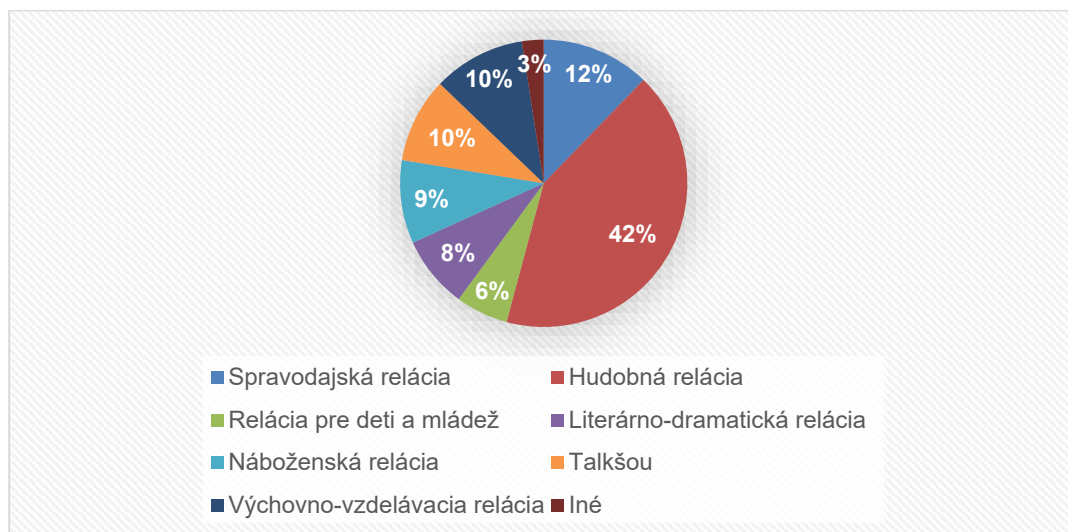
v tieto dni si mohli poslucháči vypočuť iba 3 relácie. Počas celého týždňa bolo odvysielaných 46 relácií. Tento počet obsadil v tabuľke 9 % celkového podielu.

Kategóriu talkšou reprezentovalo počas týždňa 47 relácií. Navyiac relácií daného typu si poslucháči mohli vypočuť počas stredy a nedele v počte 10. Naopak najmenej ich odznelo počas soboty, kedy boli odvysielané len 3 relácie tohto typu. Talkšou tvorí v pomere všetkých odvysielaných typov 10 %.

Výchovno-vzdelávacie relácie boli prítomné vo vysielaní každý deň. Počas týždňa si poslucháči mohli vypočuť 51 relácií. Najmenšie zastúpenie mali v utorkovom vysielaní. Dve relácie tohto typu boli odvysielané štúdiom *Rádio Regina Západ*, pričom ostatné dve štúdiá využili vo svojom vysielaní skôr publicistické príspevky, ktorými sa tento typ snažili nahradiť. Najviac výchovno-vzdelávacích relácií odznelo v sobotu, kedy si mohli poslucháči vypočuť 14 relácií tohto typu. Vo výslednom grafe tvoria výchovno-vzdelávacie relácie 10 % z pomeru všetkých odvysielaných typov.

Do kategórie iné sme opätovne zaradili iba relácie, ktoré *Rádio Regina* prebralo z okruhu *Rádia Patria*. Všetky zaradené relácie slúžili na splnenie povinnosti *Rádia Regina* vysielat' v jazyku národnostných menšín a etnických skupín. Program sa často menil, a preto sme neboli schopní zaradiť ho do špecifickej kategórie, keďže program spĺňal kritériá pre viacero našich analytických kategórií.

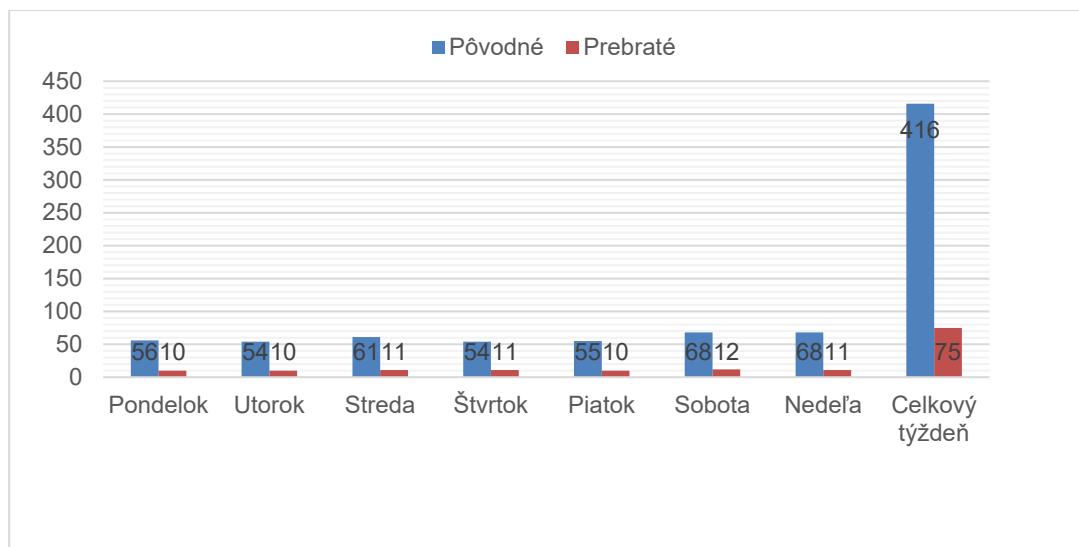
Počas týždňa od 25. januára 2021 do 31. januára 2021 bol najvyužívanejším tematickým typom hudobná relácia. Najmenej využívaným typom boli relácie, ktoré sme zaradili do kategórie iné. Boli to relácie, ktoré reprezentovali hybridný typ tematických typov, čiže môžeme povedať, že aj hybridné typy relácií majú svoje zastúpenie v rozhlasovom vysielaní *Rádia Regina*.



Graf 3: Celotýždňový pomer odvysielaných tematických typov v *Rádiu Regina* od 25. januára 2021 do 31. januára 2021.

Zdroj: vlastné spracovanie.

V týždennom pomere odvysielaných relácií si *Rádio Regina* pripravilo 416 vlastných relácií a 75 prebralo z okruhov *Rádio Patria* a *Rádio Slovensko*. Z *Rádia Patria* boli prebraté relácie, ktoré boli v jazyku národnostných menšín a etnických skupín. Z *Rádia Slovensko* prebralo *Rádio Regina* spravodajské relácie a niektoré náboženské relácie. Pôvodné relácie tvoria omnoho väčšiu časť vysielania. Najviac pôvodných relácií si mohli poslucháči *Rádia Regina* vypočuť v sobotu a nedeľu a najmenej pôvodných relácií odvysielalo rádio v utorok a vo štvrtok.



Graf 2: Týždenný pomer pôvodných a prebratých relácií odvysielaných *Rádiom Regina* od 25. januára 2021 do 31. januára 2021.

Zdroj: vlastné spracovanie.

3.2 Kvalitatívna obsahová analýza

3.2.1 Roľnícka beseda – 5.11. 2019

Dňa 5. novembra 2019 odznela v *Rádiu Regina Východ* relácia *Roľnícka beseda*, ktorá mala dĺžku 26 minút 41 sekúnd. Relácia mala svoju špecifickú rytmickú zvučku s dĺžkou 20 sekúnd.²³ Témou *Roľníckej besedy* bol jesenný výlov rybníkov Rybníčného hospodárstva v Períne v okrese Košice okolie a príprava chovných rybárov na nadchádzajúce Vianočné obdobie.²⁴ Počas celej relácie poslucháčov sprevádzal 1 moderátor. Svoje výpovede dopĺňal rozhovormi z miesta, o ktorom sa v relácií rozpráva. Relácia bola postavená na sprievodnom slove moderátora, nahrávkach z rozhovorov a sprievodných nahratých autentických zvukových kulís. Respondentom v nahrávke bol vedúci Rybníčného hospodárstva Matej Grentzer. Vo vysielaní odzneli 4 vstupy a 3 piesne, pričom si poslucháči mohli vypočuť 3 slovenské piesne.

V prvom vstupe, v ktorom moderátor predstavil tému, sme si mohli vypočuť aj prvú nahrávku rozhovoru s vedúcim Rybníčného hospodárstva. Ten porozprával o tom, kedy sa lovia kapry, ktoré si ľudia kladú na Vianočný stôl a tiež spôsob výlovu, ktorý využívajú. Následne spomenul, že sa ryby triedia. Na konci prvého vstupu moderátor predstavil seba, hudobného technika a poprial poslucháčom príjemné počúvanie. Prvý vstup trval 54 sekúnd. Zaujímavosťou tohto vstupu však je fakt, že mal zvukový podmaz, ktorý sme prvotne charakterizovali ako zvučku. V iných vstupoch tejto časti *Roľníckej besedy* sme sa s podmazom nestretli.

Hudba je veľkou súčasťou vysielania *Rádia Regina*. Počas relácie *Roľnícka beseda* odzneli 3 piesne, pričom vždy jedna pieseň oddeľovala jednotlivé vstupy. Po prvom uvítacom vstupe odznela pieseň *Milá* od skupiny Vidiek a Katky Knechtovej.

²³ Vid' 00:18 – 00:38 sek: KONDOR, J: *Roľnícka beseda*. [rozhlasová relácia]. Moderátor Ján Kondor. Rádio Regina Východ, 5.11.2019, 17:30. Dostupné na: <<https://www.rtvs.sk/radio/archiv/11457/1224762>>.

²⁴ Vid' 0:50 – 0:58 sek. Tamtiež.

Po pesničke začal moderátor s úvodným slovom a spomenul, že ho každoročné reportáže z výlovu rybníkov priťahujú.²⁵ Následne pokračoval poetickým prirovnaním, že: „rybári sú mĺkvi ako tie ich ryby.“²⁶ V druhom vstupe sa nahrávka začala zvukom špliechania rýb, bez slova moderátora či respondenta.²⁷ Tento jav nie je až tak častý v reláciách, keďže sa moderátori snažia vyplniť vstup hovoreným slovom. Bolo to oživenie celého vstupu, pričom predpokladáme, že poslucháči v tom momente upriamili svoju pozornosť na nasledujúci rozhovor. Počas rozhovoru sme sa dozvedeli, ako sa ryby triedia a aké druhy sú v rybníku. Okrem toho Matej Grentzer priblížil prácu rybárov a akým spôsobom sa pripravujú rybníky počas daného obdobia. Počas nahrávky sme mohli počuť neprirodzené strihanie odpovedí, ktoré nebolo technicky doladené a poslucháč mohol počuť, kde bola odpoveď strihnutá.²⁸ Zvyčajne sa strihanie využíva pri odstraňovaní rečových figúr ako sú um, vlastne a pod., alebo sa strihanie využíva na skrátenie nahrávok. V tomto prípade usudzujeme, že išlo o odstránenie rečníckej figúry. Vo vete, kde respondent hovoril, kam putujú ryby, bola opäť neprirodzene strihnutá výpoveď, pričom poslucháči mohli počuť, že respondent nedokončil vetu.²⁹ Celá nahrávka pokračovala s miernymi strihnutiami, ktorými sa jej autor snažil skrátiť dobu výpovede respondenta. Na konci vstupu si mohli poslucháči opäť vypočuť autentický zvuk špliechajúcich rýb.³⁰ Druhý vstup trval 6 minút 39 sekúnd.

Druhý a tretí vstup oddeľovala pieseň *Tlaková níž* od Richarda Müllera. Moderátor mohol rozprávať do „intra,“ čo znamená, že by rozprával, kým sa ešte pomaly pieseň začína a je možné počuť iba inštrumentálny podklad. V tomto prípade to však nebolo možné zrealizovať, pretože druhý vstup sa končil nahrávkou zvuku špliechajúcich rýb.

V treťom vstupe relácie moderátor nevyužil možnosť rozprávať do „outra,“ čiže nerozprával do inštrumentálneho podkladu na konci piesne. Bolo to z dôvodu zachovania celistvého štýlu vstupu, keď slovo moderátora nebolo dopĺňané slabým inštrumentálnym podmazom. Moderátor začal vstup zopakovaním informácií, ktoré sme sa dozvedeli v druhom vstupe. Svoj úvodný prejav ukončil ďalšou otázkou pre host'a a následne sa spustila tretia nahrávka, ktorá opäť začala zvukom špliechajúcich rýb.³¹ V nahrávke Matej Grentzer hovorí o zamrznutí sádky a o tom, že môže byť v zime na kope viac rýb ako v lete.³² V nahrávke sme si mohli vypočuť zbytočné slovné figúry, keď respondent trikrát použil slovo hej, ktoré mohol editor nahrávky vystrihnúť.³³ Následne môžeme v nahrávke počuť ďalší použitý zvuk, ktorý dotváral atmosféru, pričom to moderátor okomentoval.³⁴ Pokračoval rozhovor prostredníctvom otázok a odpovedí, ktoré opäť prerušil nahratý autentický zvuk z miesta.³⁵ Mohli sme počuť nedobre technicky zvládnuté strihanie editora. V časti, keď sa moderátor s respondentom rozpráva, koľko kíl sa zmestí do prepravného vozidla, sme v nahrávke mohli počuť zdvojenú odpoveď respondenta, keď dvakrát po sebe zopakuje slovné spojenie päťsto kíl.³⁶ V odpovedi respondenta chýba priblíženie, že do jednej nádoby sa zmestí 500 kíl rýb a do prepravného auta môžu ísť 2

²⁵ Vid' 4:27 – 4:31 min: KONDOR, J: *Rolnícka beseda*. [rozhlasová relácia]. Moderátor Ján Kondor. Rádio Regina Východ, 5.11.2019, 17:30. Dostupné na: <<https://www.rtvsk.sk/radio/archiv/11457/1224762>>.

²⁶ Vid' 4:44 – 4:46 min. Tamtiež.

²⁷ Vid' 5:12 – 5:25 min. Tamtiež.

²⁸ Vid' 6:51 – 6:53 min. Tamtiež.

²⁹ Vid' 7:22 – 7:23 min. Tamtiež.

³⁰ Vid' 7:01 – 7:05 min: KONDOR, J: *Rolnícka beseda*. [rozhlasová relácia]. Moderátor Ján Kondor. Rádio Regina Východ, 5.11.2019, 17:30. Dostupné na: <<https://www.rtvsk.sk/radio/archiv/11457/1224762>>.

³¹ Vid' 15:53 – 15:59 min. Tamtiež.

³² Vid' 16:20 – 16:35 min. Tamtiež.

³³ Vid' 16:49 – 17:03 min. Tamtiež.

³⁴ Vid' 17:31 – 17:35 min. Tamtiež.

³⁵ Vid' 18:00 – 18:02 min. Tamtiež.

³⁶ Vid' 18:32 – 18:40 min. Tamtiež.

nádoby, čiže spolu to činí 1000 kilogramov. V tomto prípade môžeme usúdiť, že strih nahrávky spôsobil nelogickú následnosť viet, čo narúša celkový dojem o vstupe. Nahrávka pokračovala formou rozhovoru. Na konci nahrávky sme opätovne mohli počuť zvuk špliechania rýb, ktorý pomaly utíchal a nahrádzala ho skladba. Vstup trval 3 minúty 50 sekúnd.

Pieseň medzi tretím a štvrtým vstupom mala zahraničný pôvod a bola jedinou zahraničnou piesňou odvysielanou počas tejto časti relácie *Rolnícka beseda*. Česká pieseň od Hany Zagorovej *Rybičko zlatá, přeju si* je tematicky ladená. Pieseň doznela celá, pričom moderátor začal rozprávať počas posledných dvoch sekúnd hudby, poslucháči si mohli teda vypočúť aj inštrumentálnu časť na konci piesne.

Vo štvrtom vstupe moderátor nadviazal na tému, ktorú už v nahrávke v predchádzajúcom vstupe spomínali. Povedal, že práca sa aj po výlove rýb neskončila. Moderátor relácie vytýčil tému, ktorej sa v tomto vstupe budú venovať a poslucháči si mohli vypočúť ďalšiu nahrávku. Aj tu si v nahrávke môžeme vypočúť 4 sekundový autentický zvuk z práce s rybami. Následne moderátor oznámil, že sa už nebudú rozprávať pri sádke, ako to bolo pominulé vstupy, ale vďaka jeho úvodu sa presunieme k rybníku. Opäť nahrávka pokračuje formou rozhovoru s Matejom Grentzerom. Nahrávka vo štvrtom vstupe neukončuje celý vstup. Ten zakončilo poďakovanie moderátora jeho respondentovi, pričom ho pozdravil slovným spojením „*Petrov zdar,*“ ktoré je typické pre rybárov.³⁷ Následne preberá slovo moderátor, ktorý zo štúdia ukončuje reláciu s nádejou, že sa poslucháčom téma páčila. Pripomenul, kde sa rozhovor a nahrávka vytvorili. Opätovne predstavil samého seba ako moderátora relácie a tiež spomenul, kto sedel za mixážnym pultom. Reláciu ukončil oznámením, kedy si ju poslucháči môžu opäť vypočúť. Štvrtý a zároveň posledný vstup trval 4 minúty 58 sekúnd.

3.2.2 Rolnícka beseda – 30.1. 2019

Dňa 30. januára 2021 odznela v *Rádiu Regina Východ* relácia *Rolnícka beseda* s dĺžkou 26 minút a 17 sekúnd. Zvukový úvod relácie, ktorý neskôr tvoril aj podmaz prvého vstupu, trval 22 sekúnd.³⁸ Témou relácie bolo priblížiť poslucháčom stratégiu z farmy na stôl, ako to opisuje *Európska zelená dohoda*. *Rolnícku besedu* sprevádzal 1 moderátor, pričom relácia bola postavená na poznatkoch a otázkach moderujúceho a na odpovediach host'a. Išlo o predom nahratý rozhovor s Jánom Martonom. Do relácie nie sú zaradené autentické zvuky. Počas relácie si poslucháči mohli vypočúť 4 vstupy, medzi ktoré zvukový technik vložil 3 piesne. Vo vysielaní odzneli 2 slovenské a 1 česká pieseň.

V prvom vstupe moderátor predstavil tému relácie a následne sme si mohli vypočúť prvú nahrávku, v ktorej host' hovoril o nezastupiteľnej úlohe veľkoobchodných reťazcov v čase pandémie. Ján Marton spomína, že vďaka veľkoobchodom sú potraviny dostupné aj v tomto čase a dodáva, že by sme nemali pozerat' na ich dominanciu na trhu len v negatívnom svetle. Tvrdí, že týmto správaním odpútavame pozornosť od vyriešenia sociálno-spoločenských pomerov vidieka. Počas nahrávky sme si všimli hrubý strih.³⁹ Nebolo to až tak rušivé, keďže najrušivejším elementom prvého vstupu bol hlučný podmaz. Predpokladáme, že zvukový technik si to všimol až neskôr, a tak bol daný rytmický podmaz stíšený až ku koncu nahrávky. Celá nahrávka trvala 33 sekúnd.⁴⁰ Prvý

³⁷ Vid' 26:15 – 26:19 min: KONDOR, J: *Rolnícka beseda*. [rozhlasová relácia]. Moderátor Ján Kondor. Rádio Regina Východ, 5.11.2019, 17:30. Dostupné na: <<https://www.rtvsk.sk/radio/archiv/11457/1224762>>.

³⁸ Vid' 00:11 – 00:33 sek: KONDOR, J: *Rolnícka beseda*. [rozhlasová relácia]. Moderátor Ján Kondor. Rádio Regina Východ, 30.1.2021, 17:30. Dostupné na: <<https://www.rtvsk.sk/radio/archiv/11457/1505106>>.

³⁹ Vid' 01:44 – 01:45 min: KONDOR, J: *Rolnícka beseda*. [rozhlasová relácia]. Moderátor Ján Kondor. Rádio Regina Východ, 30.1.2021, 17:30. Dostupné na: <<https://www.rtvsk.sk/radio/archiv/11457/1505106>>.

⁴⁰ Vid' 00:14 – 01:47 min. Tamtiež.

vstup bol ukončený zopakovaním témy a predstavením moderátora a zvukového technika. Vstup trval 1 minútu 30 sekúnd.

Hudba je, ako sme už spomínali, veľkou súčasťou rozhlasového vysielanie *Rádia Regina*, a tak nemohli medzi jednotlivými vstupmi chýbať rôzne skladby. Medzi prvým a druhým vstupom odznela pieseň *Ako predtým* od skupiny *Gladiátor*.

Po pesničke začal moderátor s opätovným predstavením témy, ale tiež spomína, že sa Európskej zelenej dohode venovali v relácii aj minulý týždeň, avšak nazerali na problematiku z iného pohľadu.⁴¹ Hovorí, že si farmári myslia, že k zníženiu energetickej náročnosti by mohla pomôcť aj stratégia z farmy na stôl. Týmto spôsobom moderátor nadviazal predchádzajúcu tému relácie na túto a dodal, že danú stratégiu presadzuje aj hosť Ján Marton. Po danom úvode vstupu začína nahrávka, v ktorej hosť spomína potravinovú sebestačnosť, obavy zo správneho pochopenia *Európskej zelenej dohody* a tiež pracovný konflikt medzi Ministerstvom životného prostredia a Ministerstvom pôdohospodárstva. Okrem iného sme si všimli, že časť danej nahrávky bola vystihnutá a použitá už v prvom vstupe, čiže sme si mohli vypočúť 33 sekúnd predtým odvysielaného obsahu. Prvá nahrávka v druhom vstupe trvala 2 minúty a 23 sekúnd, pričom po jej ukončení opätovne prebral slovo moderátor a dodal, že v pláne Európskej zelenej dohody sa píše aj o spotrebiteľskom správaní. Spomína príklad s množstvom nepoužiteľného odpadu pri kúpe čaju a následne sa Ján Marton pýta, akým spôsobom daná dohoda zabezpečí, že počet použitých kartónov, balíkov, plastov alebo obalov poklesne. Hosť odpovedá na otázku a dopĺňa, že tento problém tu vždy bude kvôli tomu, že človek, ktorý má záujem vytvoriť niečo menej energeticky náročné, nemá na sprostredkovanie daného nápadu financie a ani čas.⁴² Druhá nahrávka trvala 1 minútu 3 sekundy, pričom celý druhý vstup trval 5 minút a 37 sekúnd.

Po ukončení druhého vstupu si poslucháči mohli vypočúť českú pieseň *Noc je krásná*, ktorú naspieval Karel Gott a Jana Petřů. Pieseň začína krátkym inštrumentálnym úvodom, avšak zvukový technik sa rozhodol nechať výpoveď hosťa a až potom pustil pieseň. Týmto spôsobom docielil, že relácia pôsobí na poslucháčov seriózne.

Tretí vstup sa začal moderátorovým pripomenutím poslucháčom, akú reláciu počúvajú a akej téme sa daná relácie venuje. Daný vstup je rozdelený opätovne na dve časti, pričom prvá časť, a teda prvá nahrávka, je venovaná dlhodobému problému energetickej náročnosti produkcie potravín na Slovensku. Na začiatku nahrávky si môžeme všimnúť ostrý strih, ktorý pôsobí pomerne rušivo, avšak slúži na logické nadviazanie na slovo moderátora.⁴³ Prvá nahrávka trvala 1 minútu 38 sekúnd. Druhá časť vstupu vytvára moderátor nadviazaním na tému. Pokladá otázku, pričom ho zaujíma názor hosťa na spôsob, ako zefektívniť potravinové kontroly na Slovensku. Následne si poslucháči môžu vypočúť komplexnú odpoveď, ktorá trvala 1 minútu 54 sekúnd. Počas nahrávky sme mohli počuť viacero strihov, avšak najmarkantnejší bol strih na konci, kedy daný strih pôsobil rušivo.⁴⁴ Celý vstup trval 4 minúty 42 sekúnd.

Zaujímavosťou je, že na konci tretieho vstupu môžeme ku koncu nahrávky počuť začiatkové tóny hudby, ale to príliš krátka časť piesne, aby sme to mohli považovať ako výpoveď do „outra.“ Medzi tretím a štvrtým vstupom odznela pieseň *Zem dávnych lúk* od Evy Kostolányiovej.

⁴¹ Vid' 04:55 – 05:29 min. Tamtiež.

⁴² Vid' 09:22 – 10:25 min. Tamtiež

⁴³ Vid' 13:36 – 13:37 min: KONDOR, J: *Rolnícka beseda*. [rozhlasová relácia]. Moderátor Ján Kondor. Rádio Regina Východ, 30.1.2021, 17:30. Dostupné na: <<https://www.rtvsk.sk/radio/archiv/11457/1505106>>.

⁴⁴ Vid' 17:43min. Tamtiež.

Vo štvrtom, poslednom, vstupe moderátor opätovne pripomína, že témou relácie je poľnohospodárska stratégia z farmy na stôl, ktorá je súčasťou aktuálnej Európskej zelenej dohody. Následne predstavil ďalšiu podtému, ku ktorej sa vyjadril hosť Ján Marton. Tvrdil, že kontrola potravín je správna, ale nie, ak sa vykonáva na potravinách, ktoré nevykazujú podozrenie. Okrem iného podáva možnosť riešenia pre danú problematiku v podobe zákonov. Nahrávka trvala 56 sekúnd. Moderátor po ukončení prvej nahrávky dodáva zaujímavosti a fakty, ktoré súvisia s Európskou zelenou dohodou. Na stanovené informácie nadväzuje otázkou pre host'a, ktorý mu odpovedá v druhej nahrávke s dĺžkou 2 minúty 34 sekúnd. Počas daného času hosť využil príležitosť povedať o potrebe digitalizácie v danom sektore, čím chcel tiež vyzvať poľnohospodárov, aby sa uchýlili k danému kroku.⁴⁵ Po ukončení druhej nahrávky prebral slovo moderátor, ktorý spomenul, aká bola téma relácie a kto bol jeho hosťom. Záverečné slová pozostávali z opätovného predstavenia zvukového technika a moderátora relácie a pozdravom „*dopočutia o týždeň*.“⁴⁶ Posledný vstup trval 5 minút 12 sekúnd.

4 DISKUSIA A ZÁVER

Hlavný cieľ, ktorý sme si stanovili, sme dosiahli použitím kvalitatívnej obsahovej a kvantitatívnej obsahovej analýzy. **Cielene sme vybrali týždeň počas roku 2019, keď sme ešte netušili, že koronavírus zasiahne aj Slovensko.** Počas týždňa od 4. novembra do 10. novembra 2019 bolo odvysielaných 472 rozhlasových relácií. Najväčšie zastúpenie mala kategória hudobná relácia s 43 % a nasledovala ju spravodajská relácia s 12 % podielom odvysielaných relácií. Tretie miesto obsadila výchovno-vzdelávacia relácia s 11 %. Následne pomer dotvárali relácie v tomto poradí: talkšou 10 %, literárno-dramatická 8 %, náboženská 7 %, relácia pre deti a mládež 6 %. Najmenej zastúpenou bola kategória iné, ktorá predstavovala 3 % celkového podielu.

Opätovne sme podrobili týždenný program *Rádia Regina* kvantitatívnej obsahovej analýze, avšak tentokrát sme sa zamerali na obdobie, keď je to už takmer rok po tom, čo sa objavili prvé zmienky o koronavíruse na Slovensku. Zámerne sme si z tohto dôvodu vybrali týždeň od 25. januára do 31. januára 2021. Počas nami analyzovaného týždňa *Rádio Regina* odvysielalo 491 relácií. Najväčšiu časť pomeru tematických typov zabrala opäť hudobná relácia s 42 %. Na druhom mieste sa umiestnila spravodajská relácia s 12 %, pričom tretie miesto obsadili dva tematické typy relácií s 10 %. Išlo o výchovno-vzdelávací typ relácie a talkšou. Následne pomer dopĺňali náboženská relácia s 9 %, literárno-dramatická relácia s 8 % a relácia pre deti a mládež so 6 % podielom celotýždňového pomeru odvysielaných typov. Najmenej zastúpeným typom bola kategória iné, ktorá opätovne dotvárala pomer s 3 % podielom.

Situácia s pandemiou podnietila úpravu pomeru tematických typov relácií. Najviac to môžeme vidieť pri náboženskej relácii, ktorá stúpila za približne rok o 2 %. Odzrkadlilo sa to najmä na úbytku percenta v hudobných reláciách a výchovno-vzdelávacích reláciách, napriek tomu, že bolo odvysielaných viacej relácií týchto typov. Môžeme usúdiť, že koronavírus na Slovensko priniesol zmenu – vyšší počet náboženských relácií vo vysielaní *Rádia Regina*.

Pomer prebratých a pôvodných relácií sa od roku 2019 až tak nezmenil, avšak musíme podotknúť, že v roku 2019 *Rádio Regina* prebralo 76 relácií z *Rádia Slovensko* a z *Rádia Patria*. V roku 2021 *Rádio Regina* prebralo už len 75 relácií. Najmarkantnejší rozdiel môžeme vidieť počas víkendov. V sobotu v roku 2019 bolo prevzatých 10

⁴⁵ Vid' 23:32 – 26:06 min. Tamtiež.

⁴⁶ Vid' 26:26 – 26:28 min. KONDOR, J: *Rol'nická beseda*. [rozhlasová relácia]. Moderátor Ján Kondor. Rádio Regina Východ, 30.1.2021, 17:30. Dostupné na: <<https://www.rtvs.sk/radio/archiv/11457/1505106>>.

relácií, avšak v roku 2021 ich bolo prebratých 12, čiže hovoríme o zvýšenom počte prebratých relácií. Avšak tento zvýšený počet v celkovom pomere znižuje nedeľa, ktorá prešla od 14 prebratých relácií v roku 2019 na 11 prebratých relácií v roku 2021.

Okrem identifikácie, či nastali zmeny v rozhlasovom programe *Rádia Regina* v čase pandémie, sme sa zamerali aj na zistenie, či pandémia ovplyvnila obsahovú štruktúru odvysielaných relácií. Z tohto dôvodu sme si vybrali jednu z odvysielaných relácií a kvalitatívnou obsahovou analýzou sme sa zamerali na štruktúru relácie, pričom sme kládli dôraz na formálne a obsahové znaky. Relácia, ktorú sme analyzovali, je *Roľnícka beseda* vysielaná východným štúdiom *Rádia Regina* a zaradili sme ju do výchovno-vzdelávacieho typu relácií. Rozhodli sme sa analyzovať daný typ relácie z dvoch dôvodov. Prvý, je tam vysoký autorský vklad moderátora, ktorý si stavia svoju reláciu sám. Druhý, napriek tomu, že aj hudobná relácia a spravodajská relácia majú vysoký autorský vklad, pričom hudobná relácia sústreďuje daný vklad do výberu hudby a spravodajská relácia autorsky upravuje spravodajské texty, prišlo nám vhodnejšie zamerať sa na tretí najpoužívanejší tematický typ relácií. Výchovno-vzdelávací typ prináša väčší myšlienkový a slovný vklad autora ako vyššie spomínané typy.

Pri analýze oboch častí relácie sme sa zamerali na predom určené analytické kategórie, pričom výsledok komparácie je veľmi zaujímavý. Zistili sme, že aj napriek tomu, že pandémia ovplyvnila rozhlasový program *Rádia Regina*, na štruktúre relácií sa nič nezmenilo. Napriek postupu času sme si nevšimli žiadne zmeny v štruktúre danej relácie. Moderátor Ján Kondor, ktorý ju moderoval v roku 2019, ju moderuje aj v tomto roku, pričom využíva rovnaké spracovanie relácie. Zaujímavosťou je, že sme zistili, že daná relácia nemá zvučku, ako sme prvotne predpokladali. Naopak môžeme povedať, že relácia má svoj typický úvodný podmaz, ktorý sa využíva vždy na začiatku relácie. Dĺžka relácie bola v oboch prípadoch veľmi podobná, čiže vieme usúdiť, že sa v tomto ohľade tiež nič nezmenilo. Medzi typickými štyrmi vstupmi sme si mohli vypočítať tri piesne, ktoré vo všeobecnosti neboli obsahovo nadväzujúce na tému relácie. Rovnako môžeme povedať, že moderátor neskákal z témy do témy a držal sa počas celej relácie jednej hlavnej témy, ku ktorej sa pýtal menšie pod otázky, ktoré dotvárali komplexnosť a zároveň všestrannosť relácie. Jediné, čo sa líšilo medzi analyzovanými časťami rovnakej relácie, boli iba témy, pričom prvá rozprávala o výlove kaprov na vianočnú sezónu a druhá venovala pozornosť Európskej zelenej dohode a stratégii z farmy na stôl.

Ak by sme mali porovnať kvalitu vysielania pred a počas pandémie, v podstate môžeme povedať, že sa nezmenila. Jediný rozdiel, ktorý poslucháč môže pocítiť, je, že rozhovory sa neodohrávajú v autentickom prostredí alebo v štúdiu, aj keď existujú aj výnimky, ale skôr sa preferuje dodržiavanie pandemických opatrení, a teda sa zvyčajne uskutočňuje rozhovor s hosťom prostredníctvom telefonického komunikácie.

Zmena usporiadania relácií v programe, ktorú sme si mohli všimnúť pri kvantitatívnej obsahovej analýze programu *Rádia Regina*, mohla, ale zároveň nemusela byť dôsledkom momentálnej situácie. Nepokladáme to za až tak markantný rozdiel, avšak je nutné povedať, že do primetime sa dostali skôr publicistické príspevky, ktoré rozprávali o korone, než napríklad najčastejšie využívané tematické typy, ktoré boli zvyčajne využívané vo večerných a nočných hodinách.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH PRAMEŇOV

- BEAMAN, J.: *Programme making for radio*. New York : Routledge, 2006, s. 152. ISBN 978-04-1536-572-7.
- HALADA, J. - OSVALDOVÁ, B. (eds.): *Slovník žurnalistiky*. Praha : Karolinum, 2017, s. 302. ISBN 80-8598-376-1.
- HENDL, J.: *Kvalitativní výzkum: Základní metody a aplikace*. Praha : Portál, 2005, s. 408. ISBN 80-7367-040-2.

- HUDÍK, P.: *Môj rozhlas*. Bratislava : JAMEX, 2006, s. 400. ISBN 978-80-9686-362-4.
- JACZ, Ľ. a kol.: *Malá encyklopédia žurnalistiky*. Bratislava : OBZOR, 1982, s. 567.
- LEHOCZKÁ, V.: *Transkultúrne kontexty v rozhlasovej komunikácii verejnoprávneho Slovenského rozhlasu*. Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda, 2010, s. 290. ISBN 978-80-8105-179-1.
- MAGÁL, S. – MATÚŠ, J. – PETRANOVÁ, D.: *Príručka pre uchádzača*. Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2016, s. 467. ISBN 978-80-8105-773-1.
- MARŠÍK, J.: *Úvod do teórie rozhlasového programu*. Praha : Karolium, 1995, s. 106. ISBN 80-7184-013-0.
- RONČÁKOVÁ, T.: *Žurnalistické žánre*. Ružomberok : VERBUM, 2011, s. 146. ISBN 978-80-8084-729-6.
- SLOVÁK, L.: *Teória rozhlasovej žurnalistiky*. Praha : Novinář, 1981, str. 149.
- TUŠER, A. a kol.: *Praktikum mediálnej tvorby*. Bratislava : EUROKÓDEX, 2010, str. 368. ISBN 978-80-89447-16-9.

ZÁKONY

Zákon o Rozhlase a televízií Slovenska a o zmene a doplnení niektorých zákonov č. 532/2010, Z.z. z dňa 15. decembra 2010. [online]. [2020-01-31]. Dostupné na internete: <<http://cdn.srv.rtv.s.sk/a542/file/item/sk/0000/zakon-o-rtvs.56.pdf>>.

INTERNETOVÉ ZDROJE

- KONDOR, J: *Rolnícka beseda*. [rozhlasová relácia]. Moderátor Ján Kondor. Rádio Regina Východ, 5.11.2019, 17:30. Dostupné na: <<https://www.rtv.s.sk/radio/archiv/11457/1224762>>.
- KONDOR, J: *Rolnícka beseda*. [rozhlasová relácia]. Moderátor Ján Kondor. Rádio Regina Východ, 30.1.2021, 17:30. Dostupné na: <<https://www.rtv.s.sk/radio/archiv/11457/1505106>>.
- Rádio Regina*. [online]. [2021-02-01]. Dostupné na internete: <<https://www.rtv.s.org/programove-sluzby/radio-regina>>.
- Rádio Regina*. [online]. [2021-02-01]. Dostupné na internete: <<https://www.rtv.s.org/programove-sluzby/radio-regina>>.
- Rozhlasový program*. [online]. [2021-02-02]. Dostupné na internete: <<https://www.rtv.s.sk/radio/program>>.

PRÍLOHY

Príloha A Roztriebenie relácií do analytických kategórií – 31. január 2021

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
1	Spravodajské	Hudobné	pre deti a mládež	lit-drama	náboženské	talkšou	výchovno-vzdelávacie	Iné	Západ					
2	rádiolumá o 12	bez slov	čo by bolo keby?	rozprávková hra	duchovné horizonty	host' panorámy	zvony nad krajinou							
3		noc legend	dobrá noc deti	rozhlasový seriál	rádio vatikán	túto hudbu mám rád	magazín rómsky							
4		nočné tónovanie			kresťanská nedela	portréty	genius loci							
5		kapela hraj												
6		fubovník												
7		hudobné pozdravy												
8		pekné hlasy												
9		hitparáda f. čemáka												
10		šlágre												
11		pekné hlasy												
12		koncert s reginou												
13		husličky z javora												
14														
15														
16	Spravodajské	Hudobné	pre deti a mládež	lit-drama	náboženské	talkšou	výchovno-vzdelávacie	Iné	Stred					
17	rádiolumá o 7	pekné hlasy	dobrá noc deti	rozprávková hra	duchovné horizonty	host' panorámy	zvony nad krajinou		program národnosti etnického					
18		bez slov		aj bez fraku som veselý	rádio vatikán	túto hudbu mám rád	studnička							
19		nočné tónovanie			kresťanská nedela	na vlastné nohy	genius loci							
20		kapela hraj												
21		fubovník												
22		hudobné pozdravy												
23		hitparáda rádia regina												
24		šlágre												
25		na koncert s reginou												
26		husličky z javora												
27														
28														
29	Spravodajské	Hudobné	pre deti a mládež	lit-drama	náboženské	talkšou	výchovno-vzdelávacie	Iné	Východ					
30	rádiolumá o 12	bez slov	čo by bolo keby	príbeh pre toto mesto	duchovné horizonty	host' panorámy	kultúra 2021							
31		noc legend	dobrá noc deti	rozprávková hra	rádio vatikán	túto hudbu mám rád	zvony nad krajinou							
32		nočné tónovanie	regina detom	rozhlasový seriál	božie mlyny	portréty	národnostný magazín rómsky							
33		kapela hraj			kresťanská nedela	klub osobnosti	zvony nad krajinou - rusínske							
34		fubovník					my rusínske							
35		hudobné pozdravy	pekné hlasy											
36		hitparáda L. Čemáka												
37		pekné hlasy												
38		hudba národnosti												
39														
40														
41														
42														

Zdroj: vlastné spracovanie.

Príloha B Program troch štúdií Rádia Regina – 26. január 2021

Rádio Regina Západ	Rádio Regina Stred	Rádio Regina Východ	Rádio International
00:02 - 00:31 Lit-dram. útvar Krajina kníh - repríza Aléna Sabučková: Septuchy	00:02 - 00:32 Preberané - Re... Krajina kníh - repríza	00:01 - 00:30 Preberané - Reg... Krajina kníh - repríza	00:00 - 00:30 Publicistika Die Slowakei hautnah, Magazin über die Slowakei in deutscher Sprache
00:30 Začiatok relácie Nočné tónovanie	00:32 - 02:00 Preberané - Re... Nočné tónovanie	00:30 - 01:00 Preberané - Reg... Nočné tónovanie	Nachrichten, Tagesheute, Magazin - Verkehr: Pläne für den Ausbau von Autobahnen im Jahr 2021. Erinnerung an die Opfer des Holocaust: Im Konzentrationslager Natzweiler-Struthof kämpften auch Slowaken ums Überleben (nicht in der Podcast-Ausgabe enthalten).
02:00 - 02:55 Hudobno slov... Zahrajte mi túto - Košice (R)	02:00 - 03:00 Preberané - Re... Zahrajte mi túto - Košice - repríza	01:00 - 02:00 Preberané - Reg... Host - Farmári, veterinári Bratislava	00:30 - 00:59 Publicistika La Slovaquie en direct, Magazine en français sur la Slovaquie
04:00 - 04:30 Hudobno slov... Zahrajte mi túto z Bratislavy (R)	03:00 - 04:00 Preberané - Re... Zahrajte mi túto - B. Bystrica - repríza	02:00 - 03:00 Preberané - Reg... Zahrajte mi túto - Košice - repríza	Actualités et gros plan International. Retour sur l'investiture du nouveau président des Etats-Unis Joe Biden. Focus sur les réactions et attentes de la diplomatie et des eurodéputés slovaques. Le Slovaque qui sauve les compagnies aériennes. Souvenir d'un Slovaque qui fut un temps marin (reprise).
04:30 - 05:00 Hudobno slov... Brieždenie Banská Bystrica Ranné vstávanie s hudbou	04:00 - 04:30 Preberané - Re... Zahrajte mi túto - repríza	03:00 - 04:00 Preberané - Reg... Zahrajte mi túto - B. Bystrica - repríza	01:00 - 01:30 Publicistika Slovakia segodnya. Magazin o Slovensku v ruskom jazyku
05:00 - 05:04 Preberané - Slo... Správy RTVS	04:30 - 05:00 Preberané - Re... Brieždenie	04:00 - 04:30 Preberané - Reg... Zahrajte mi túto - Bratislava - repríza	1. Новости. 2. Тема дня. 3. "Образная связь" - программа по письмам читателей. 4. Музыкальные перерывки. Творчество гитариста, композитора и певца Любомира...
05:04 - 05:05 Servis Zelená vína	05:00 - 05:04 Preberané - Slo... Správy RTVS Správy Rádia Slovensko	04:30 - 05:00 Preberané - Reg... Brieždenie	
	05:04 - 05:04 Servis		

Zdroj: *Roľnícka beseda.* [online]. [2021-02-05]. Dostupné na internete:

<<https://www.rtvsk.sk/radio/program?date=2021-01-26>>.

Príloha C Spôsob overenia kategorizovaných relácií – príklad *Roľnícka beseda*

The screenshot shows the RTVS website interface. At the top, there is a navigation menu with options like 'Televízia', 'Rádio', 'Archív', 'Program', and 'Novinky'. Below the menu, there is a search bar and a secondary navigation bar with 'Rádiá', 'Archív', 'Archív Extra', 'Program', 'Relácie', 'Podcasty', 'SOSR', and 'Spevácky zbor'. The main content area is titled 'Roľnícka beseda' and contains the following text:

Leto v agrozozorte. Reportáže a rozhovory Jána Kondora s poľnohospodármi o aktuálnom dianí na východe Slovensku.

Vysielala sa v utorok 17.30-18.00

Roľnícka beseda
Utorok 5.11.2019

Reportáž z jesenného výlovu rybníkov rybníčného hospodárstva v Períne v okrese Košice okolie, teda z výlovu rýb na vianočný trh, s vedúcim rybníčného hospodárstva Matejom Grentzerom. Moderuje Ján Kondor.

Below the text, there is a calendar for November 2019. The calendar shows the following dates: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30. The date 5 is highlighted in yellow. Below the calendar, there is a section titled 'Reláciu najbližšie vysielame' with the following schedule:

Dátum	Čas
Sobota 6.02.	08:00
Sobota 13.02.	08:00
Sobota 20.02.	08:00
Sobota 27.02.	08:00

At the bottom of the page, there is a video player showing a video titled 'Roľnícka beseda' with a duration of 29:59. The video player has a progress bar and a play button.

Zdroj: *Roľnícka beseda*. [online]. [2021-02-05]. Dostupné na internete: <<https://www.rtvsk/radio/archiv/11457/1224762>>.

RASOVÁ DIVERZITA VO FILMOVOM UNIVERZE SPOLOČNOSTI MARVEL

Lucia Furtáková, Jana Radošinská

ABSTRAKT

Predkladaná práca sa zameriava na problematiku rasovej diverzity vo filmovom univerze spoločnosti *Marvel*, pričom vychádzame z predpokladu, že *Marvel Cinematic Universe* disponuje len limitovanou diverzitou. Naším hlavným cieľom je vymedziť mieru rasovej diverzity vo filmových dielach spoločnosti *Marvel* prostredníctvom komparácie pomerového zastúpenia herečiek a hercov jednotlivých rás v hlavných a vedľajších úlohách. Túto problematiku považujeme za aktuálnu najmä v spojitosti s minuloročnými protestami a nepokojmi po smrti Afroameričanov Georga Floyda a Breonny Taylerovej, či s nedávnym útokom v USA, pri ktorom zomrelo šesť ázijských žien. V práci sa zaoberáme pojmami stereotyp, rasa a ich prepojením na filmovú tvorbu, približujeme rasovú diverzitu v Hollywoode a zameriavame sa aj na mediálnu spoločnosť *Marvel*.

Kľúčové slová:

Filmové univerzum Marvelu. Hollywood. Rasa. Rasová diverzita. Stereotyp.

ABSTRACT

The presented work focuses on the issue of racial diversity in the Marvel Cinematic Universe, based on the assumption that the Marvel Cinematic Universe has only limited diversity. Our main goal is to define the rate of racial diversity in Marvel's film works by comparing the proportional representation of actresses and actors of individual races in the main and supporting roles. We consider this issue to be up-to-date, especially in connection with last year's protests and riots after the deaths of African Americans Georg Floyd and Breonna Taylor, or the recent attack in the United States, in which six Asian women died. In this work we deal with the concepts of stereotype, race and their connection to filmmaking, we describe the racial diversity in Hollywood, and we also focus on the media company Marvel.

Key words:

Hollywood. Marvel Cinematic Universe. Race. Racial diversity. Stereotype.

1 SÚČASNÝ STAV RIEŠENEJ PROBLEMATIKY

Čo je hrdina? Tvár, ktorú si okamžite predstaví väčšina ľudí a ktorú sprevádzajú heroické akty. V súčasnosti sa však do popredia dostáva otázka, komu „patrí“ daná tvár. Počas posledných dvoch desaťročí sa značka filmového univerza spoločnosti *Marvel* stala synonymom hrdinov rôznych tvárí. Keď si zoberieme ako príklad film *Avengers: Koniec hry*,

¹ v najväčšej bojovej scéne máme možnosť vidieť všetkých hlavných hrdinov a značnú časť vedľajších postáv. Na obrazovke sa objavuje množstvo herečiek a hercov rôznych rás pochádzajúcich z rozličných krajín, no aj napriek tomu máme pocit, že v obsadení značne prevládajú protagonisti svetlej pleti.

¹ *Avengers: Koniec hry (Avengers: Endgame)* [film]. Réžia J. RUSSO, A. RUSSO. Spojené štáty americké, 2019.

V práci sa zameriavame na rasovú diverzitu vo filmovom univerze spoločnosti *Marvel*, pričom jej cieľom je zistiť, akým spôsobom sú reprezentované jednotlivé rasy a etnické skupiny v rámci hereckého zastúpenia zvolených postáv. Aby sme dosiahli požadovaný výsledok a boli schopní správne a presne identifikovať predmet nášho výskumu v praxi, potrebujeme adekvátny teoretický základ. Teoretická časť práce je rozdelená do troch podkapitol. V prvej vysvetľujeme základné pojmy ako stereotyp, rasa a ich prepojenie na filmovú tvorbu. V druhej podkapitole približujeme rasovú diverzitu v Hollywoode a v poslednej sa zameriavame na mediálnu spoločnosť *Marvel*.

1.1 Stereotyp, rasa a rasová stereotypizácia vo filmovom priemysle

Na začiatok je dôležité objasniť niektoré dôležité pojmy. Význam termínu „stereotyp“ závisí od toho, v akej vednej disciplíne ho použijeme. Ako uvádza J. Schweinitz, môže ísť o predsudky a spoločensky rozšírené predstavy o cudzincoch, ale zároveň stereotyp môže byť jazykový vzorec, ktorý má formu štandardizovaných výrazov. Dokonca môže ísť o naturalizované opakujúce sa formy správania sa.² Podľa L. D. Boba ide o súbor presvedčení o osobných atribútoch príslušníkov konkrétnej sociálnej kategórie a zároveň súbor kognícií, ktoré určujú osobné vlastnosti príslušníkov etnickej skupiny. Stereotypy sú teda kognitívne štruktúry, ktoré obsahujú vedomosti, presvedčenia a očakávania vnímateľa o ľudských skupinách.³ W. Allport hovorí, že stereotyp je pevne daná idea previazaná na konkrétnu kategóriu. Pokiaľ o danej kategórii uvažujeme iba na základe faktov bez hodnotiacich súdov, ide o neutrálnu rovinu nášho myslenia. O stereotype hovoríme až v momente, keď tej istej kategórii pripíšeme konkrétnu vlastnosť (môže byť pozitívna, ale aj negatívna).⁴

Stereotyp teda môžeme označiť za reprezentáciu ľudského prejavu, rysu a postoja. Deformuje pôvodnú predstavu, pretože je nielen jej zjednodušením, ale zároveň ju neraz zobrazuje s hyperbolou. Základnou vlastnosťou stereotypu je, že sa dá veľmi rýchlo rozpoznať, pretože sa stáva ikonou danej predstavy. Bez ohľadu na to, či ide o pozitívnu alebo negatívnu predstavu, ide o prvok konštruovania reality, ktorý je nositeľom súdu, postojov a názorov, často aj predsudkov.⁵ S podobnou definíciou sa stretávame aj u Z. Bučkovej, ktorá označuje stereotypy ako „hodnotiace súdy vo vedomí jedinca, ktoré sú veľmi stabilné a ľahko pochopiteľné,“ pričom vychádzajú zo sociálnej klasifikácie skupín pomocou zovšeobecnených znakov. Autorka následne definuje aj stereotypizáciu, konkrétne ako proces tvorby a pripisovania stereotypov jednotlivcom či celej skupine, ktorý súvisí s potrebou jedincov vzájomne sa od seba odlišovať alebo, naopak, identifikovať sa s ostatnými na základe rodu či rasy.⁶

1.1.1 Rasa a rasová stereotypizácia

Pojem „rasa“ označuje biologickú, fyziologickú alebo genetickú klasifikáciu ľudí podľa charakteristických znakov ich vzhľadu, ako sú napríklad farba pleti, tvar tváre, morfológia tela.⁷ Ako upozorňujú mnohí odborníci, pojem „rasa“ používaný na kategorizáciu etnického pôvodu človeka je sociálny konštrukt a nemá biologický

² SCHWEINITZ, J.: *Film and Stereotype: A Challenge for Cinema and Theory*. New York : Columbia University Press, 2011, s. 22-23.

³ BOBO, L. D.: *Racial Attitudes and Relations at the Close of the Twentieth Century*. In SMELSER, N. J. – WILSON, W. J. – MITCHELL, F. (eds.) *America Becoming. Racial Trends and Their Consequences*. Washington, D. C. : National Academy Press, 2001, s. 275.

⁴ ALLPORT, G. W.: *The Nature of Prejudice*. Massachusetts : Addison-Wesley Publishing Company, 1980, s. 37-38.

⁵ BURTON, G. – JIRÁK, J.: *Úvod do studia médií*. Brno : Barrister & Principal, 2001, s. 188-189.

⁶ BUČKOVÁ, Z.: *Východiská analýzy stereotypizácie vo filmoch*. In RADOŠINSKÁ, J. – RUSŇÁKOVÁ, L. – BUČKOVÁ, Z. a kol.: *Empirické aspekty filmov o superhrdinoch*. Trnava : FMK UCM, 2019, s. 205.

⁷ BUCHANAN, I.: *A Dictionary of Critical Theory*. New York : Oxford University Press, 2010, s. 396.

základ. Napriek tomu v práci vymedzujeme pojmy určené na „označenie“ určitých skupín ľudí na základe ich vonkajších telesných znakov:

- Osoba s ázijskými črtami – osoba pochádzajúca z niektorého z národov Ďalekého východu, juhovýchodnej Ázie alebo indického subkontinentu, vrátane napríklad Kambodže, Číny, Indie, Japonska, Kórey, Malajzie, Pakistanu, Filipínskych ostrovov, Thajska a Vietnamu.
- Beloch⁸ – osoba pochádzajúca z pôvodných národov Európy, Blízkeho východu alebo Severnej Afriky. V súčasnosti sa za adekvátne označenie považuje človek svetlej pleti alebo europoidná rasa.
- Černocho⁹ alebo osoba afroamerického pôvodu – osoba pochádzajúca z ktorejkoľvek z čiernych rasových skupín Afriky. Okrem týchto pojmov sa môžu používať aj označenia haitská osoba alebo človek tmavej pleti.
- Domorodý Američan alebo pôvodný obyvateľ Aljašky – osoba, ktorá má pôvod v ktoromkoľvek z pôvodných národov Severnej, Strednej a Južnej Ameriky a ktorá udržuje kmeňovú príslušnosť alebo väzbu k pôvodnej komunite.
- Hispánska alebo latinskoamerická osoba – osoba kubánskej, mexickej, portorickej, južnej alebo strednej americkej alebo inej španielskej kultúry alebo pôvodu bez ohľadu na rasu. Pojem „španielsky pôvod“ možno použiť navyše k výrazom hispánsky alebo *latino*. Hispánska osoba môže byť aj čierna alebo biela.
- Rodený Havajčan alebo iný tichomorský ostrovan – osoba pochádzajúca z pôvodných národov Havaja, Guamu, Samoy alebo iných tichomorských ostrovov.¹⁰

„Rasové stereotypy sú automatické a prehnané predstavy, ktoré máme voči členom určitej rasovej skupiny.“¹¹ Zahŕňajú premietanie domnienok a očakávaní o správaní sa príslušníkov konkrétnej skupiny a majú silný potenciál ovplyvňovať vnímanie ostatných voči danej skupine, prípadne diktovať vzorce interakcie s jej členmi. Z historického hľadiska rasová stereotypizácia vychádza z predstavy o negatívnych, násilných alebo extrémnych vlastnostiach rasovo odlišných skupín, často spájaných s Latinskoameričanmi alebo Afroameričanmi. Podľa L. D. Boba však súčasní sociológovia obmedzujú význam rasového stereotypného konceptu na predstavy alebo vnímanie skupín vychádzajúcich z etnického pôvodu bez toho, aby sa im pripisovali negatívne vlastnosti. Pripisovanie negatívnych vlastností chápe ako predsudok, ktorý sa môže spájať iba s jednotlivcom, preto je potrebné ho empiricky preskúmať pred tým, ako sa bude pripisovať celej skupine.¹² Podľa S. Spencera je potrebné myslieť na to, že pojmy „rasa“ a „etnický pôvod“ sú nestabilné, pretože odrážajú neustále sa meniace spoločenské a kultúrne kontexty, v ktorých sa vyskytujú. Vychádzajú zo spoločenských významov, ktoré sa zobrazujú prostredníctvom reklám, filmov, novín, blogov či príspevkov na sociálnych médiách, pričom tieto zobrazenia nie

⁸ Presný preklad z originálneho dokumentu.

⁹ Presný preklad z originálneho dokumentu.

¹⁰ Ide o syntézu poznatkov z *Review of the Racial and Ethnic Standards to the Office of Management and Budget Concerning Changes to the Standards for the Classification of Federal Data on Race and Ethnicity*. Publikované: 7. septembra 1997. [online]. [2021-03-13]. Dostupné na: <https://obamawhitehouse.archives.gov/omb/fedreg_directive_15/>; *Provisional Guidance on the Implementation of the 1997 Standards for Federal Data on Race and Ethnicity*. Publikované: 15. decembra 2000. [online]. [2021-03-13]. Dostupné na: <https://www.ofm.wa.gov/sites/default/files/public/dataresearch/pop/asr/re_guidance2000update.pdf>.

¹¹ BUČKOVÁ, Z.: Východiská analýzy stereotypizácie vo filmoch. In RADOŠINSKÁ, J. – RUSŇÁKOVÁ, L. – BUČKOVÁ, Z. a kol.: *Empirické aspekty filmov o superhrdinoch*. Trnava : FMK UCM, 2019, s. 213.

¹² BOBO, L. D.: Racial Attitudes and Relations at the Close of the Twentieth Century. In SMELSER, N. J. – WILSON, W. J. – MITCHELL, F. (eds.) *America Becoming. Racial Trends and Their Consequences*. Washington, D. C. : National Academy Press, 2001, s. 275.

sú pevné ani večné, keďže v danom momente sú iba sprostredkovanými produktmi spoločenských a historických okolností.¹³

1.1.2 Rasové stereotypy vo filmovom priemysle

Podľa Z. Bučkovej je zobrazenie rasy v médiách komplikované, pretože herečky a herci rôznych rás sú v rámci prítomnosti v mediálnych obsahoch často vyzývané a vyzývaní k tomu, aby hrali stereotypné postavy. Ako príklad môžeme uviesť afroamerické osoby, ktoré často znázorňujú služobníkov, lupičov či prostitútky a v dôsledku týchto mediálnych obrazov sa rovnaké vlastnosti neraz pripisujú celej rase.¹⁴

V rokoch 1930-1945 znázorňovali herečky a herci tmavej pleti primárne úlohy otrokov alebo sluhov. Po druhej svetovej vojne sa v spoločnosti začali objavovať témy týkajúce sa diskriminácie, čo sa pretavilo aj do filmovej tvorby. V 70. rokoch sa spopularizovali stereotypy viazané na *blaxploitation*, akčné filmy, ktoré prezentovali víťazstvo afroamerických hrdinov nad bielymi „zloduchmi“. V súčasnosti existuje trend, v ktorom sa zobrazujú (najmä) herci tmavej aj svetlej pleti ako dvojica nerozlučných spolubojovníkov či kamarátov – ide o tzv. *buddy* film.¹⁵ Aziati boli v mediálnych produktoch dlhú dobu takmer neviditeľní, najmä preto, že existuje mnoho ázijských kultúr, ktoré majú svoje tradície a životné štýly, ktoré sa v „západnej“ filmovej tvorbe v podstate „zliali“ do jedného neurčitého modelu. Ázijskí muži sú zväčša zobrazovaní ako odborníci na bojové umenie, zatiaľ čo ázijské ženy bývajú vykresľované ako krehké, atraktívne a submisívne. Pokiaľ ide o Hispáncov, tí sú v médiách zobrazovaní iba v malej miere a často sú vykresľovaní jednoducho, stereotypne alebo negatívne. V rokoch 1955-1986 boli Latinskoameričania zastúpení v približne 2 % televíznych obsahov. Prvé snímky ich zobrazujú ako mexicko-amerických banditov, neskôr sa z nich stávajú „*latino* milenci“, ktorí však nikdy neuspeli vo vzťahu so ženami inej rasy. V súčasnej tvorbe sú Hispánci zväčša zobrazovaní ako násilníci alebo rebeli.¹⁶

V spojitosti s rasovou diverzitou vo filmovom priemysle je potrebné vysvetliť niekoľko pojmov. *Blaxploitation* je variant exploatačného¹⁷ filmu pozostávajúceho z nízkorozpočtových, nemainstreamových amerických filmov vyprodukovaných najmä v 70. rokoch minulého storočia, v ktorých hlavné postavy stvárnilo Afroameričania. Tento druh filmov zahŕňa rôzne žánre (kriminálne, hororové, westernové filmy), ale pre všetky platia určité charakteristické znaky, ako napríklad silní protagonisti tmavej pleti s antiautoritárskymi postojmi, prevažne „čierne“ mestské prostredie, R&B hudba, kultúrne podmienený kódex odievania (angl. *dress code*) a spôsob vyjadrovania, vysoká miera násilia a liberálny postoj k sexu.¹⁸

Black cinema je pojem označujúci filmy produkované filmovými tvorcami afrického alebo afrokaribského pôvodu, predovšetkým v USA a Spojenom kráľovstve. Táto tvorba sa zameriava na reprezentáciu rasy, od roku 2000 aj na migráciu a interkultúrne prvky.¹⁹

¹³ SPENCER, S.: *Race and Ethnicity: Culture, Identity and Representation*. 2. vydanie. Londýn : Routledge, 2014, s. 1-2.

¹⁴ BUČKOVÁ, Z.: Výhodiská analýzy stereotypizácie vo filmoch. In RADOŠINSKÁ, J. – RUSŇÁKOVÁ, L. – BUČKOVÁ, Z. a kol.: *Empirické aspekty filmov o superhrdinoch*. Trnava : FMK UCM, 2019, s. 217.

¹⁵ Film, ktorý rozpráva príbeh blízkeho vzťahu dvoch mužov, obvykle ľahkovážnym tónom. V hlavných úlohách väčšinou vidíme dvojicu známych, často komediálnych hercov. Zdroj: KUHN, A. – WESTWELL, G.: *A Dictionary of Film Studies*. 2. vydanie. New York : Oxford University Press, 2020, s. 66.

¹⁶ TOWBIN, M. A. – HADDOCK, S. A. – ZIMMERMAN, T. S. – LUND, L. K. – TANNER, L. R.: Images of Gender, Race, Age, and Sexual Orientation in Disney Feature-Length Animated Films. In *Journal of Feminist Family Therapy*. 2004, roč. 15, č. 4, s. 22-23.

¹⁷ Film, ktorý vytvorili producenti prostredníctvom šikovného marketingu a propagácie v snahe vyťažiť čo najviac z aktuálneho trendu, senzácie a/alebo tabuizovaných tém. Zdroj: KUHN, A. – WESTWELL, G.: *A Dictionary of Film Studies*. 2. vydanie. New York : Oxford University Press, 2020, s. 149.

¹⁸ KUHN, A. – WESTWELL, G.: *A Dictionary of Film Studies*. 2. vydanie. New York : Oxford University Press, 2020, s. 35.

¹⁹ Tamže, s. 34.

Počiatky britského modelu *Black cinema* siahajú do 60. – 70. rokov minulého storočia a formovali sa pod vplyvom tvorby filmárov ako Lloyd Reckford, Horace Ové a Lionel Ngakane. Do širšieho povedomia sa však dostal až v 80. rokoch v dôsledku sociálnych (vrátane rasových) nepokojov v mestách. Tvorcovia vo svojich dielach skúmali otázky rasy, pohlavia, sexuality a identity prostredníctvom rôznych žánrov, čo vyústilo do rozmanitej škály filmov. Aj v súčasnosti má *Black British cinema* svoje zastúpenie v medzinárodnej tvorbe,²⁰ ako príklad môžeme uviesť životopisnú snímku *12 rokov otrokom*,²¹ ktorá získala Oscara v kategórii najlepších film.

Black cinema v americkej variácii zahŕňa filmy, ktoré vychádzajú zo skúseností Afroameričanov. Počas éry nemého filmu sa nakrútilo niekoľko „rasových filmov“ – išlo o filmy, kde hlavné postavy hrali Afroameričania a boli určené práve tejto komunite. Tvorcami filmov však stále boli bieli producenti a režiséri, výnimku tvoril afroamerický filmár Oscar Micheaux. V 20. rokoch rástlo napätie medzi nezávislými filmármi tmavej pleti a hollywoodskými štúdiami, najmä v dôsledku uvedenia filmu *Zrodenie národa* (*The Birth of a Nation*, pôvodne nazývaného *The Clansman*),²² ktorý zobrazoval surové stereotypy, rasizmus a valorizáciu Ku Klux Klanu, a diela *The Birth of Race*,²³ ktorého cieľom bolo napádať Griffithovo dielo. V 30. a 40. rokoch boli možnosti pre afroamerických filmárov veľmi obmedzené. Pokiaľ ide o herečky a hercov tmavej pleti, v tom čase zastávali podradné roly. Jednu z výrazných výnimiek tvorí afroamerická herečka Hattie McDanielová. V rokoch 1932-1949 hrala v 95 filmoch, pričom treba podotknúť, že počas väčšej časti 30. rokov jej meno nebolo uvádzané v titulkoch medzi hereckými predstaviteľmi.²⁴ Zásadnú zmenu priniesol film *Odviata vetrom*,²⁵ v ktorom podala mimoriadny herecký výkon, v dôsledku čoho sa stala prvou osobou afroamerického pôvodu, ktorá získala Oscara. V diele vystupovala v role starostlivej a zásadovej gazdinej, ktorej sa podarilo transformovať z nedocenennej a dehumanizovanej otrokyne na silnú strážkyňu domácnosti.²⁶

Až významné spoločenské otrasy po druhej svetovej vojne zasiali zárodoky hnutia za občianske práva. 50. a 60. roky priniesli množstvo liberálnych antirasistických filmov, ktoré oslovili aj širšie publikum. Na konci 60. rokov v spoločnosti prevládala frustrácia z pomalého procesu spoločenských zmien, čo podnietilo tvorbu dovtedy nevidaných filmov ako bol napríklad *Sweet Sweetback's Baadasssss Song*,²⁷ ktorý bol natoľko úspešný, že upozornil hollywoodskych producentov na komerčný potenciál filmov s Afroameričanmi v hlavných úlohách, čo vyústilo do produkcie *blaxploitation* filmov. V tomto období dokončili filmové školy aj mnohí afroamerickí filmári, ktorí prostredníctvom svojich dokumentárnych a nezávislých produkcií spochybnili rasové, rodové aj triedne stereotypy.

Počas 90. rokov sa výrazne presadili afroamerickí herci Morgan Freeman a Denzel Washington. Freeman sa presadil vďaka úlohám starnúcich, ale láskavých a múdrych mužov, ktorí sú „morálnymi kompasmi“ a mentormi hlavných hrdinov. Denzel Washington sa v ranej fáze svojej hereckej kariéry zviditeľnil vo vojnej dráme *Sláva*,²⁸ ale všeobecne sa etabloval v rámci akčných filmov, v ktorých vystupuje v rolách hlavných

²⁰ Tamže, s. 33.

²¹ *12 rokov otrokom* (*12 Years a Slave*) [film]. Réžia S. MCQUEEN. Spojené štáty americké a Spojené kráľovstvo, 2013.

²² *Zrodenie národa* (*The Birth of a Nation*) [film]. Réžia D. W. GRIFFITH. Spojené štáty americké, 1915.

²³ *The Birth of Race* [film]. Réžia J. W. NOBLE. Spojené štáty americké, 1918.

²⁴ Vychádzame z údajov zo stránky *IMDb*. V 30. rokoch jej herecké zastúpenie nebolo uznané v 42 zo 72 filmoch. Prvýkrát sa McDanielovej meno objavilo v roku 1934, naposledy ju neoznačili v záverečných titulkoch v roku 1938. Zdroj: *Hattie McDaniel*. [online]. [2021-03-26]. Dostupné na: <<https://www.imdb.com/name/nm0567408/>>.

²⁵ *Odviata vetrom* (*Gone with the Wind*) [film]. Réžia V. FLEMING. Spojené štáty americké, 1939.

²⁶ RADOŠINSKÁ, J. – KVETANOVÁ, Z. – RUSNÁKOVÁ, L.: *Globalizovaný filmový priemysel*. Praha: Wolters Kluwer, 2020, s. 158.

²⁷ *Sweet Sweetback's Baadasssss Song* [film]. Réžia M. VAN PEEBLES. Spojené štáty americké, 1971.

²⁸ *Sláva* (*Glory*) [film]. Réžia E. ZWICK. Spojené štáty americké, 1989.

hrdinov.²⁹ Od roku 2000 sa k nim pridali aj hviezdy tmavej pleti ako Viola Davisová,³⁰ Will Smith,³¹ Samuel L. Jackson,³² Jamie Foxx,³³ Octavia Spencerová,³⁴ Mahershala Ali,³⁵ Michael B. Jordan či Chadwick Boseman,³⁶ vďaka čomu získali významné postavenie v Hollywoode, ale pre producentov a režisérov tmavej pleti sú možnosti stále relatívne obmedzené. Po mnohých ostro medializovaných policajných zásahoch proti Afroameričanom v roku 2013 sa zdvihlo všeobecné povedomie o rasizme v USA, čo vyvolalo kritiku filmového priemyslu a podnietilo neskoršie zmeny v pravidlách udeľovania Oskarov.³⁷

1.2 Rasová (ne)diverzita v Hollywoode

V posledných rokoch sa zvýšil záujem o otázku rasizmu v hollywoodskych filmoch. Dôraz sa začal klásť nielen na to, kto stojí pred kamerou, ale aj na osobu za ňou a v akom počte sú ľudia (rôznych rás) zastúpení v produkcii. Najväčšia kritika bola smerovaná na udeľovanie Oskarov, pretože percipienti i zástupcovia odbornej verejnosti si uvedomovali, že je v Hollywoode nedostatok rasovej rozmanitosti.

Ceny *Americkej akadémie filmových umení a vied*, známe aj ako ocenenia Oskar, sa považujú za najprestížnejšie ocenenia v zábavnom priemysle. Keď sa však pozrieme do minulosti, môžeme si všimnúť, že rozdiely v pomere nominovaných aj ocenených medzi jednotlivými rasami sú markantné. Demonstrujeme to na konkrétnom príklade. Pozrime sa na pomery nominovaných v priebehu 92 rokov,³⁸ čiže od premiérového roku 1929 po 2020,³⁹ v šiestich hlavných kategóriách: najlepší film, najlepší režisér, najlepší herec, najlepší herec vo vedľajšej úlohe, najlepšia herečka a najlepšia herečka vo vedľajšej úlohe.⁴⁰

	Film	Herec	Herec vo vedľajšej úlohe	Herečka	Herečka vo vedľajšej úlohe	Režisér	Spolu
Aziati	8	4	8	3	4	6	33
Belosi	546	416	384	440	383	435	2604
Afroameričania	11	23	19	12	24	6	95
Hispanci	6	8	7	5	8	8	42

²⁹ RADOŠINSKÁ, J. – KVETANOVÁ, Z. – RUSŇÁKOVÁ, L.: *Globalizovaný filmový priemysel*. Praha : Wolters Kluwer, 2020, s. 159 – 160.

³⁰ Viola Davisová bola nominovaná štyrikrát. V rokoch 2008 a 2016 v kategórii herečka vo vedľajšej úlohe, pričom v roku 2016 aj zvíťazila. V kategórii herečka bola nominovaná v roku 2011 a nomináciu získala aj tento rok za film *Ma Rainey's Black Bottom* (Réžia G. C. WOLFE, Spojené štáty americké, 2020).

³¹ Will Smith sa do zoznamu nominovaných dostal dvakrát v kategórii herec, nevyhral ani raz.

³² Samuel L. Jackson získal v roku 1994 nomináciu v kategórii herec vo vedľajšej úlohe.

³³ Zaujímavosť pri Jamiem Foxxovi je, že získal 2 nominácie a obe za rok 2004. Za film *Ray* (Réžia T. HACKFORD. Spojené štáty americké, 2004) získal sošku v kategórii herec a za film *Collateral* (Réžia M. MANN. Spojené štáty americké, 2004) nomináciu za vedľajšiu úlohu.

³⁴ Octavia Spencerová získala 3 nominácie v kategórii herečka vo vedľajšej úlohe, v roku 2011 aj zvíťazila.

³⁵ Mahershala Ali získal 2 nominácie v kategórii herec vo vedľajšej úlohe za roky 2016 a 2018 a obe nominácie premenil na víťazstvá.

³⁶ Chadwick Boseman získal prvú nomináciu na Oscara v kategórii herec až tento rok za spomínaný film *Ma Rainey's Black Bottom* (Réžia G. C. WOLFE, Spojené štáty americké, 2020).

³⁷ KUHN, A. – WESTWELL, G.: *A Dictionary of Film Studies*. 2. vydanie. New York : Oxford University Press, 2020, s. 34-35.

³⁸ Tohtoročné nominácie nezarátavame, keďže galavečer udeľovania ocenení sa uskutoční až koncom apríla.

³⁹ Udeľovanie ocenení v roku 1929 bolo za roky 1927 a 1928, v roku 2020 to boli filmy z roku 2019. Zdroj: *Experience over Eight Decades of the Oscars from 1927 to 2021*. [online]. [2021-03-17]. Dostupné na: <<https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/1929>>.

⁴⁰ Tabuľka obsahuje finálne počty, celý menný zoznam je v prílohe A, tabuľky 1-8.

Domorodí Američania	1	1	2	1	1	0	6
----------------------------	---	---	---	---	---	---	---

Tabuľka 1: Počet osôb nominovaných na Oskara podľa jednotlivých rás.

Zdroj: vlastné spracovanie autorky podľa: *Experience over Eight Decades of the Oscars from 1927 to 2021*. [online]. [2021-03-17]. Dostupné na: <<https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/1929>>.

Môžeme vidieť, že najviac nominácií získali vo všetkých kategóriách belosi (2604), druhí sú Afroameričania, resp. osoby tmavej pleti (95), nasledujú Hispánci (42), o niečo menej majú Aziati (33) a najmenej majú domorodí Američania (6), pričom môžeme vidieť, že v kategórii najlepší režisér nemajú žiadnu nomináciu. Teraz sa pozrime na to, koľko nominácií zástupcovia jednotlivých rás premenili na víťazstvá.

	Film	Herec ⁴¹	Herec vo vedľajšej úlohe	Herečka ⁴²	Herečka vo vedľajšej úlohe	Režisér ⁴³	Spolu
Aziati	1	2	1	1	1	3	9
Belosi	88	85	73	91	75	85	497
Afroameričania	1	4	6	1	7	0	19
Hispánci	2	1	4	0	1	5	13
Domorodí Američania	0	1	0	0	0	0	1

Tabuľka 2: Počet oskarových ocenení podľa jednotlivých rás.

Zdroj: vlastné spracovanie autorky podľa: *Experience over Eight Decades of the Oscars from 1927 to 2021*. [online]. [2021-03-17]. Dostupné na: <<https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/1929>>.

V kategórii najlepší film tvorí víťazstvo Aziatov a Afroameričanov u oboch podiel 1 %, u Hispáncoch sú to 2 %. Producenti svetlej pleti zvíťazili v 96 % prípadov. Podiel víťazstiev ázijských hercov tvorí 2 %, afroamerických hercov 4 %, podiel Hispáncov a domorodých Američanov je u oboch po 1 % a u belochov 92 %. Afroamerickí herci vo vedľajšej úlohe dosahujú podiel 7 %, o niečo horšie sú na tom Hispánci so 4 %, u ázijských hercov miera úspechu klesá na 1 % a domorodí Američania nezvíťazili zatiaľ ani raz. Čo sa týka rasovej diverzity u víťazov, najhoršie sú na tom herečky. V 98 % prípadov zvíťazili herečky svetlej pleti, po jednom víťazstve majú Afroameričanky⁴⁴ a Aziatky. U herečiek vo vedľajšej úlohe je pomer pri jednotlivých rasách o trochu priaznivejší,

⁴¹ Počas 5. ročníka odovzdávania Oskarov boli ocenení dvaja herci v tej istej kategórii. Zdroj: *Experience over Eight Decades of the Oscars from 1927 to 2021*. [online]. [2021-03-18]. Dostupné na: <<https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/1933>>.

⁴² Počas 41. ročníka odovzdávania Oskarov boli ocenené dve herečky v tej istej kategórii. Zdroj: *Experience over Eight Decades of the Oscars from 1927 to 2021*. [online]. [2021-03-18]. Dostupné na: <<https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/1969>>.

⁴³ Počas 1. ročníka odovzdávania Oskarov boli ocenení dvaja režiséri. Zdroj: *Experience over Eight Decades of the Oscars from 1927 to 2021*. [online]. [2021-03-18]. Dostupné na: <<https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/1929>>.

⁴⁴ V roku 2001 sa stala Halle Berryová prvou (a zatiaľ jedinou) herečkou tmavej pleti, ktorá zvíťazila v kategórii najlepšia herečka. Sošku získala za úlohu vo filme *Ples prišer (Monster's Ball)*, Réžia M. FORSTER, Spojené štáty americké, 2001), ktorú mala pôvodne stvárniť herečka Angela Bassettová, ktorá rolu odmietla práve kvôli tomu, že je prišlo stereotypné, že má černoška hrať striptérku. Zdroj: FURTÁKOVÁ, L.: *10 herečiek, ktoré odmietli obrovskú filmovú rolu*. [online]. [2021-03-17]. Dostupné na: <<https://logout.sk/10-herciek-ktore-odmietli-obrovsku-filmovu-rolu/>>.

Aziatky a Hispánky majú po 1 %, 8 % tvoria víťazstvá Afroameričaniek, najväčšie zastúpenie majú stále belošky, a to v pomere 90 %. Poslednou kategóriou sú režiséri. Dominantné postavenie majú belosi s 92 %, druhí v poradí sú hispánski režiséri s 5 % a potom nasledujú aziati s 3 %. Afroamerickí režiséri zatiaľ v tejto kategórii nevíťazili.

Malý počet nielen ocenených, ale celkovo nominovaných reprezentantov inej ako bielej rasy a sociálne nepokoje v USA súvisiace s policajnou brutalitou z roku 2013 vyústili do protestov známych ako *#OscarsSoWhite*, v dôsledku čoho *Americká akadémia filmových umení a vied* neskôr stanovila nové normy, ktoré musí snímka spĺňať na to, aby mohla byť nominovaná.

V roku 2020 *Americká akadémia filmových umení a vied* zverejnila nové štandardy, ktorých cieľom je podporovať vyváženú diverzitu na plátne aj mimo neho. V oficiálnom stanovisku je uvedené, že škála nominovaných musí odrážať rozmanitú celosvetovú populáciu pri tvorbe filmov a zároveň musí odrážať aj kultúrnu diverzitu ich publik. Nové normy sa týkajú rôznych oblastí, či už priamo tvorby filmov a hereckého ansámbľu, ale aj celého štábu či napríklad marketingu, reklamy a distribúcie.⁴⁵

Ak sa zameriame iba na kritériá vzťahujúce sa k filmu, tak napríklad minimálne jeden z hlavných alebo (dôležitých) vedľajších aktérov musí zastupovať rasovú alebo etnickú skupinu: ázijskú, hispánsku, černošskú, domorodých Američanov alebo pôvodných obyvateľov Aljašky, rodených Havajčanov alebo iných tichomorských ostrovanov alebo ostatné nedostatočne zastúpené rasové či etnické skupiny. Pre celé herecké obsadenie platí, že najmenej 30 % hercov vo vedľajších úlohách musí reprezentovať minimálne dve z týchto nedostatočne zastúpených skupín: ženy, menšinové rasové alebo etnické skupiny, LGBTQ+ komunitu, ľudí s kognitívnym alebo fyzickým postihnutím alebo musia byť nepočujúci prípadne nedoslýchaví. Tieto isté normy platia aj pri téme filmu; dejová línia alebo príbeh sa musí sústrediť okolo osoby z jednej z týchto skupín.⁴⁶

Zvýšené povedomie o rasovej nerovnosti pri Oskaroch vyústilo do oceňovania významných a kriticky uznávaných filmov, ako napríklad juhokórejský *Parazit*⁴⁷ či snímky ako *12 rokov otrokom* alebo *Čierny Panter*.⁴⁸ Posledný menovaný film sa stal nielen prvým obrazom filmového superhrdinu tmavej pleti v hlavnej úlohe, ale aj prvým superhrdinským filmom oceneným Oskarom.

1.3 Univerzum spoločnosti Marvel

Od druhej polovice 20. storočia až po súčasnosť sa spoločnosť *Marvel Comics* hrdila tvrdením, že nevyčleňuje žiadnu konkrétnu skupinu alebo etnikum, pretože neposudzuje ostatných na základe ich etnickej príslušnosti, sexuálnej orientácie či vierovyznania.⁴⁹ Avšak, napriek týmto tvrdeniam *Marvel Comics* (alebo skôr jeho predchodcovia *Timely Comics* a *Atlas Comics*) vo svojich dielach zobrazoval menšiny spôsobom, ktorý sa v tom čase považoval za spoločensky prijateľný, ale podľa súčasných štandardov by sa dal označiť ako urážlivý.

Predchodcu *Marvel Comics* založil v roku 1939 Martin Goodman. Jeho cieľom bolo čo najviac zúžitkovať rastúcu popularitu (najmä superhrdinských) komiksov. Prvým komiksom bol *Marvel Comics* č. 1, ktorý obsahoval

⁴⁵ Treba podotknúť, že tvorcovia musia v každej kategórii splniť jedno kritérium, nie všetky.

⁴⁶ *Academy Establishes Representation and Inclusion Standards for Oscars Eligibility*. Publikované dňa 8. septembra 2020. [online]. [2021-03-18]. Dostupné na: <<https://www.oscars.org/news/academy-establishes-representation-and-inclusion-standards-oscar-eligibility>>.

⁴⁷ *Parazit (Gisaengchung)* [film]. Réžia J. H. BONG. Kórejská republika, 2019.

⁴⁸ *Čierny Panter (Black Panther)* [film]. Réžia R. COOGLER. Spojené štáty americké, 2018.

⁴⁹ *Race, Orientation, and Gender in Marvel Comics*. [online]. [2021-03-18]. Dostupné na: <https://marvel.fandom.com/wiki/Race,_Orientation,_and_Gender_in_Marvel_Comics>.

niekoľko postáv superhrdinov ako napríklad Ľudská pochodňa (Human Torch) či Namor The Sub-Mariner. Počas „zlatej éry komiksov“ (40. rokov 20. storočia) spoločnosť *Timely Comics* predstavila mnoho superhrdinov, medzi najznámejších dodnes patrí Captain America. Vo svojich komiksoch bol často vykresľovaný ako bojuje proti nacistom alebo Japoncom.⁵⁰

Treba podotknúť, že už v týchto prvých číslach môžeme vidieť stereotypné (a rasistické) prvky: Nemci boli vykresľovaní s tesákmi a rozdvojenými jazykmi, čo, predpokladáme, malo odkazovať na Satana, čiže ideál zla. Aj Japonci boli zobrazovaní s hyperbolou: s prehnutým chrbtom, veľkými vyčnievajúcimi zubami⁵¹ aj tesákmi.⁵² Na prelome 40. a 50. rokov došlo k dvom zmenám. Spoločnosť *Timely Comics* sa premenovala na *Atlas Magazines*⁵³ a komiksy o superhrdinoch „vyšli z módy,“ v dôsledku čoho sa tieto charaktery odsunuli na vedľajšiu koľaj až do 60. rokov.⁵⁴

1.3.1 Stan Lee, Jack Kirby a Steve Ditko začínajú novú éru

Na úsvite novej éry *Marvel Comics* je spoločnosť v Amerike ovplyvnená hnutím za občianske práva. Občiansky aktívni členovia tímu *Marvel* začali tento sociálny boj reflektovať vo svojej tvorbe. Spočiatku sa afroamerické postavy objavovali len zriedka, postupom času sa však čoraz viac etablovali v komiksovom prostredí. Je pozoruhodné, že prvý komiks, v ktorom sa objavili, bol *Amazing Spider-Man* od Stana Leea a Steva Ditka, pričom ich často zasadili do úloh policajtov alebo zamestnancov denníka *Daily Bugle*. V tejto ére sa objavili aj ďalšie prominentné afroamerické a africké postavy (najznámejšia z nich je Black Panther), ktoré boli zobrazované ako úspešní muži so stabilnou a dobrou kariérou a vysokou inteligenciou.⁵⁵ Vďaka vysokej popularite týchto komiksov a (nestereotypnému) zobrazovaniu ľudí tmavej pleti sa menilo aj zmýšľanie spoločnosti. Spolu s rastúcou popularitou filmov nezávislých afroamerických filmárov to viedlo k už spomínanému zrodu *blaxploitation* filmov.

Začiatkom 70. rokov boli veľmi populárne snímky typu *blaxploitation* a filmy obsahujúce ázijské bojové umenia. Keďže tieto filmy mali afroamerické a ázijské obsadenie, pre publikum to predstavovalo niečo nové; dovtedy boli diváci zvyknutí primárne na herečky a hercov svetlej pleti. Spoločnosť *Marvel Comics* sa preto rozhodla sledovať tento trend a zaviedla množstvo nových afroamerických a ázijských postáv, ktoré boli vykreslené ako (super)hrdinovia.⁵⁶ V mnohých prípadoch boli stereotypné zobrazenia nahradené modernými prvkami, aj keď to neplatilo pri všetkých hrdinoch. Ako príklad môžeme uviesť postavu Falcona (známeho aj ako Sam Wilson). *Marvel Comics* chcel vo svojich príbehoch realistické zobrazenie Afroameričana. Sam Wilson nebol kráľom fiktívneho afrického národa (ako Black Panther) ani nebol charakterizovaný ako neskorší afroamerický

⁵⁰ DEFOREST, T.: *Marvel Comics. American Company*. [online]. [2021-03-18]. Dostupné na: <<https://www.britannica.com/topic/Marvel-Comics#ref314121>>.

⁵¹ S týmto prvkom sa môžeme stretnúť aj v hollywoodskej filmovej tvorbe, príkladom je film *Raňajky u Tiffanyho (Breakfast at Tiffany's)*. Réžia B. EDWARDS. Spojené štáty americké, 1961).

⁵² MCWILLIAMS, O. C.: Not Just Another Racist Honkey: A History of Racial Representation in Captain America and Related Publications. In WEINER, R. G. (ed.): *Captain America and the Struggle of the Superhero*. North Carolina : McFarland & Company, 2009, s. 67.

⁵³ Aj počas éry *Atlasu* sa v komiksoch publikovali rôzne stereotypné obrazy Japoncov, Nemcov a Talianov, avšak musíme podotknúť, že boli tlmenejšie a menej rasistické.

⁵⁴ DEFOREST, T.: *Marvel Comics. American Company*. [online]. [2021-03-18]. Dostupné na: <<https://www.britannica.com/topic/Marvel-Comics#ref314121>>.

⁵⁵ *Race, Orientation, and Gender in Marvel Comics*. [online]. [2021-03-18]. Dostupné na: <https://marvel.fandom.com/wiki/Race,_Orientation,_and_Gender_in_Marvel_Comics>.

⁵⁶ Medzi nové postavy patrili napríklad Luke Cage, Misty Knightová, Shang-Chi a Colleen Wingová. Postava Luke Caga mala v rokoch 2016 – 2018 svoj vlastný seriál na *Netflixu*, Colleen Wingová je hlavná ženská hrdinka v seriáli *Marvel's Iron Fist* (2017 – 2018). S oboma postavami sme sa stretli aj v *The Defenders*, opäť z produkcie *Netflixu*. Film, v ktorom hrá hlavnú postavu Shang-Chi, je vo výrobnom procese a premiéra je priebežne plánovaná na júl tohto roku.

hrdinovia (s nadľudskými schopnosťami), preto nebol charakterom, ktorý by mal byť terčom nekritického obdivu. Mal, naopak, reprezentovať človeka, ktorého je možné stretnúť dennodenne.⁵⁷

V 80. rokoch sa do *marvelovského univerza* dostalo ešte viac etnickej diverzity. Nové postavy sú zobrazované bez akýchkoľvek zjavných rasových stereotypov, hoci predpokladáme, že by sa nejaké výnimky určite dali nájsť. Liberálne 80. roky predstavujú obdobie, keď sa rozsah postáv rozšíril najviac. Dej príbehov a ich kultúrne pozadie sa neobmedzovali iba na USA. V snahe dodať svojim neamerickým postavám autenticitu tvorcovia komiksov skúmali zahraničné konflikty, kultúry a náboženstvá po celom svete. V takomto duchu sa tvorba spoločnosti niesla aj naprieč 90. rokmi, pričom v tomto čase sa dej viac zameriaval na odmietanie rasistických názorov a podporovanie medzirasových vzťahov a spoločenskej jednoty.⁵⁸

V 21. storočí sa zisky spoločnosti *Marvel Entertainment*⁵⁹ čoraz viac odvodzujú od predaja hračiek, digitálnych hier či iného tovaru (ako sú napríklad zberateľské figúrky), ale najväčšie zastúpenie na ziskoch má tvorba komerčne úspešných veľkofilmov.

1.3.2 Filmové univerzum spoločnosti Marvel

V druhej polovici 20. storočia sa *Marvel Entertainment Group* stala dominantnou v oblasti predaja komiksov, a to najmä vďaka jedinečnému a pútavému spôsobu rozprávania príbehov a kvalitnému umeleckému spracovaniu. Od začiatku 90. rokoch však mala spoločnosť finančné problémy, ktoré sa začali zlepšovať až v roku 1998, keď sa spoločnosť *Sony Pictures* rozhodla kúpiť filmové práva na postavu Spider-Mana. Keďže bol *Marvel Entertainment* takmer pred bankrotom, vtedajší šéf spoločnosti Isaac „Ike“ Perlmutter ponúkol *Sony* filmové práva na takmer všetky postavy *Marvelu* za 25 miliónov dolárov, avšak vedenie *Sony* túto ponuku odmietlo so slovami, že o ostatné postavy nikto nemá záujem. Nakoniec sa obe spoločnosti dohodli na sume 10 miliónov dolárov za práva na Spider-Mana.⁶⁰

Úspech tohto filmu spolu s niekoľkými ďalšími projektmi⁶¹ vyvolal u vedenia *Marvel Entertainment* veľký záujem, v dôsledku čoho sa rozhodli začať s produkciou vlastných filmov. Zásadný zlom prišiel v roku 2005, keď *Marvel* uzatvoril riskantnú dohodu s bankou *Merrill Lynch*. *Marvel* v podstate ponúkol klenoty svojho podnikania (postavy ako Thor alebo Captain America) ako zábezpeku kryjúcu nemalú sumu peňazí požičanú od banky. Keby filmy nezarobili peniaze, títo superhrdinovia by napokon pripadli banke. Na oplátku *Marvel* získal viac ako pol miliardy dolárov na výdavky na produkciu 10 filmov, a zároveň mu to umožnilo opätovne získať filmové práva na postavy, ktoré za tie roky predali, vrátane Iron Mana, Black Widow či Hulka.⁶²

⁵⁷ MCWILLIAMS, O. C.: Not Just Another Racist Honkey: A History of Racial Representation in Captain America and Related Publications. In WEINER, R. G. (ed.): *Captain America and the Struggle of the Superhero*. North Carolina : McFarland & Company, 2009, s. 67.

⁵⁸ *Race, Orientation, and Gender in Marvel Comics*. [online]. [2021-03-18]. Dostupné na: <https://marvel.fandom.com/wiki/Race,_Orientation,_and_Gender_in_Marvel_Comics>.

⁵⁹ Spoločnosť združujúca *Marvel Comics* a *Marvel Production*.

⁶⁰ FRITZ, B.: *The 'Black Panther' Movie Deal That Didn't Get Made*. [online]. [2021-03-18]. Dostupné na: <<https://www.wsj.com/articles/the-black-panther-movie-deal-that-didnt-get-made-1518703200>>.

⁶¹ Išlo o filmy *Spider-Man* (Réžia S. RAIMI, Spojené štáty americké, 2002), *Daredevil* (Réžia M. S. JOHNSON, Spojené štáty americké, 2003) aj *Blade* (Réžia S. NORRINGTON, Spojené štáty americké, 1998).

⁶² LAMBIE, R.: *How Marvel Went from Bankruptcy to Billions*. [online]. [2021-03-18]. Dostupné na: <<https://www.denofgeek.com/movies/how-marvel-went-from-bankruptcy-to-billions/>>.

Do roku 2006 *Marvel Studios* upevnili svoju pozíciu na trhu a oznámili aj mená režisérov prvých šiestich plánovaných filmových produkcií,⁶³ medzi ktorými boli aj *Iron Man*⁶⁴ a *Neuveriteľný Hulk*.⁶⁵ Od tohto momentu spoločnosť zaznamenala obrovské úspechy svojho filmového univerza. Do roku 2012 uviedli na filmové plátna všetky veľké komiksové postavy, v dôsledku čoho vznikol prvý *cross-overový* film *Avengers: Pomstítelia*.⁶⁶ Spolu s týmto filmom prichádzajú aj názorové nezhody vo vnútri spoločnosti. Prezident *Marvel Studios* Kevin Feige nesúhlasil s postojom vtedajšieho výkonného riaditeľa (dnes predsedu predstavenstva) *Marvel Entertainment* Isaaca „Ika“ Perlmuttera, ktorý odmietal povoliť filmy v hlavnej úlohe so ženskými superhrdinkami alebo predstaviteľmi menšinovej rasovej či etnickej skupiny. V roku 2015 sa zmenilo vedenie spoločnosti, čo Kevinovi Feigemu umožnilo obísť Perlmuttera a osloviť priamo predsedu Alana Horna a generálneho riaditeľa *The Walt Disney Company* Roberta Igera, ktorí odsúhlasili všetky predložené projekty.⁶⁷

Dochádzame k názoru, že na základe tohto rozhodnutia sa do výroby dostali filmy ako *Čierny Panter*⁶⁸ a *Captain Marvel*⁶⁹ a zároveň sa otvorili aj pomyselné dvere pre budúce projekty ako *Shang-Chi a legenda desiatich prsteňov*⁷⁰ či *Eternals*,⁷¹ ktoré predstavujú novú éru filmov univerza *Marvel* najmä preto, že väčšinu hereckého obsadenia tvoria zástupkyne a zástupcovia menšinových rasových alebo etnických skupín.

2 CIEĽ PRÁCE

Prelomová hollywoodska franšíza *Marvel Cinematic Universe* v súčasnosti zahŕňa viac ako 20 celovečerných filmov a niekoľko seriálov, ktoré sa priamo či nepriamo spájajú do jedného spoločného príbehu. Zároveň má každý z týchto filmov aj svoj vlastný dej so zložitou „pavučinou“ spojencov a nepriateľov. Pretože značka neustále rastie a v priebehu posledného desaťročia sa stala celosvetovým fenoménom, vzrastá v rámci nej dopyt po posilnení rasovej a etnickej rozmanitosti. Je preto rozumné položiť si otázku, do akej miery je toto filmové univerzum v skutočnosti rasovo a etnicky rozmanité.

Cieľom práce je vymedziť mieru rasovej diverzity vo filmových dielach spoločnosti *Marvel* prostredníctvom komparácie pomerového zastúpenia herečiek a hercov jednotlivých rás v hlavných a vedľajších úlohách, pričom vychádzame z predpokladu, že filmové univerzum spoločnosti *Marvel* disponuje len limitovanou rasovou diverzitou.

Na splnenie hlavného cieľa je potrebné stanoviť nasledovné čiastkové ciele teoretického charakteru:

- vymedziť základné pojmy viazané na otázky rasovej stereotypizácie vo vzťahu k mediálnym a komunikačným štúdiám a väčšinovej filmovej produkcii;
- upriamiť pozornosť na problematiku rasovej diverzity v Hollywoode na základe historického prierezu významných faktov a zhodnotenia súčasnej situácie;

⁶³ *Marvel Studios Engages All-Star Roster for New Film Slate*. Publikované dňa 28. apríla 2006. Dostupné na: <<https://www.webwire.com/ViewPressRel.asp?aId=13350>>.

⁶⁴ *Iron Man* [film]. Réžia J. FAVREAU. Spojené štáty americké, 2008.

⁶⁵ *Neuveriteľný Hulk (The Incredible Hulk)* [film]. Réžia L. LETERRIER. Spojené štáty americké, 2008.

⁶⁶ *Avengers: Pomstítelia (The Avengers)* [film]. Réžia J. WHEDON. Spojené štáty americké, 2012.

⁶⁷ RICHARDS, D.: *Kevin Feige Confirms Ike Perlmutter's Opposition to MCU Diversity*. [online]. [2021-03-18]. Dostupné na: <<https://www.cbr.com/mcu-kevin-feige-confirms-ike-perlmutter-diversity-opposition/>>.

⁶⁸ *Čierny Panter (Black Panther)* [film]. Réžia R. COOGLER. Spojené štáty americké, 2018.

⁶⁹ *Captain Marvel* [film]. Réžia A. BODEN, R. FLECK. Spojené štáty americké, 2019.

⁷⁰ *Shang-Chi a legenda desiatich prsteňov (Shang-Chi and the Legend of the Ten Rings)* [film]. Réžia D. D. CRETTON. Spojené štáty americké, 2021.

⁷¹ *Eternals* [film]. Réžia C. ZHAO. Spojené štáty americké, 2021.

- identifikovať kľúčové produkčné a kreatívne aspekty spojené s filmovou franšízou *Marvel Cinematic Universe*.

Nadväzujúce čiastkové empirické ciele formulujeme v nasledujúcom znení:

- zistiť mieru zastúpenia všetkých rás v rámci hereckého obsadenia zvolených postáv;
- zistiť mieru reprezentácie rás pri obsadení hlavných a vedľajších postáv;
- zistiť mieru zastúpenia rás pri obsadení hlavných kladných a hlavných záporných postáv;
- zistiť mieru zastúpených rás pri obsadzovaní postáv pod vedením Isaaca „Ika“ Perlmuttera a na základe zmien pod manažérskym vplyvom Kevina Feigeho po roku 2015.

3 METODIKA PRÁCE

3.1 Formulácia výskumného problému

Hlavným cieľom predkladanej práce je vymedziť mieru rasovej diverzity vo filmových dielach spoločnosti *Marvel*, pričom vychádzame z predpokladu, že filmové univerzum spoločnosti disponuje len limitovanou rasovou diverzitou v hereckom obsadení. Dôvodom tohto skúmania je tvrdenie spoločnosti, že nevyčleňuje žiadnu konkrétnu skupinu alebo etnikum, pretože neposudzuje ostatných na základe ich etnickej príslušnosti, sexuálnej orientácie či vierovyznania,⁷² no napriek tomu pri sledovaní filmov môžeme na obrazovke vidieť, že významne prevláda zastúpenie hercov svetlej pleti.

3.2 Výskumné metódy

Teoretická časť práce pozostáva z rešerše odbornej literatúry a následnej abstrakcie potrebných poznatkov. Abstrakcia je myšlienkový proces, počas ktorého upriamujeme pozornosť len na tie fakty, charakteristiky alebo znaky, ktoré sú pre náš výskum najpodstatnejšie. Nasleduje syntéza, ktorá je charakteristická tým, že spája abstrahované informácie do jedného celku.⁷³

Pokiaľ ide o empirický výskum, využívame sekvenčnú trianguláciu metód. Ide o proces kombinovania jedného prístupu ako celku s iným typom prístupu. Používa sa vtedy, keď výsledky jedného prístupu sú podstatné pre uplatnenie toho ďalšieho. Existujú dve schémy sekvenčného kombinovania: *QUAL*→*quan* a *QUAN*→*qual*. Pre náš výskum je dôležitá schéma *QUAN*→*qual*, keď projekt primárne vychádza z kvantitatívneho prístupu a následne sa dáta podrobia kvalitatívnemu výskumu na skúmanie odlišností.⁷⁴

Kvantitatívny výskum spočíva v analýze dát získaných buď priamym pozorovaním, alebo pýtaním sa. Vyžaduje si silnú štandardizáciu, ktorá zaručuje vysokú reliabilitu. Respondent namiesto toho, aby popísal svoju skúsenosť, je obmedzený na voľbu medzi kategóriami z ponúkaného, často malého súboru kategórií.⁷⁵ Prostredníctvom kvantitatívnej obsahovej analýzy tvoríme súbor poznatkov o rasovej diverzite vo filmovom univerze spoločnosti *Marvel*. Tieto poznatky následne podrobujeme diskurzívnej analýze smerovanej na

⁷² Vid' podkapitola 1.3., s. 14.

⁷³ HENDL, J.: *Kvalitatívni výzkum: základní metody a aplikace*. Praha : Portál, 2005, s. 50.

⁷⁴ Tamže, s. 276-278.

⁷⁵ MOLNÁR, Z. a kol.: *Pokročilé metody vědecké práce*. Praha : Profess Consulting, 2012, s. 44-45.

rozdielnosť v rasovej diverzite vo filmovom univerze spoločnosti *Marvel*. Diskurzívna analýza nám umožňuje interpretáciu textov vo vzťahu k súčasnej kultúre. Ide o interdisciplinárnu perspektívu nahliadania na sociálno-kultúrnu realitu, ktorá presahuje hranice konkrétnych mediálnych obsahov. Ako uvádza J. Radošinská, diskurzívne analýzy celovečerných filmov o superhrdinoch prinášajú dôležitý súbor poznatkov o odkazoch na aktuálnu spoločenskú, kultúrnu, politickú a ekonomickú realitu, ktoré sa vyskytujú vo filmoch.⁷⁶ Pri analýze prítomnosti jednotlivých herečiek a hercov teda využívame formu kvalitatívnej obsahovej analýzy. Táto metóda sa využíva predovšetkým na hlbšie skúmanie dát. V rámci identifikácie prvkov sa vytvárajú kategórie a hľadajú sa určité vzorce podľa kategorizačných kľúčov.⁷⁷ My sme stanovili presné kategórie, podľa ktorých rozdeľujeme herecké obsadenie.

Komparácia je porovnávanie vlastností, javov alebo súvislostí, ktoré sú zhodné a tých, ktoré sú rozdielne. Túto metódu využívame na dosiahnutie výsledkov stanovených hlavným a vedľajšími cieľmi.

3.3 Špecifikácia výskumného materiálu

V práci skúmame herečky a hercov v 22 celovečerných filmoch franšízy *Marvel Cinematic Universe*, pričom prvý film je *Iron Man*⁷⁸ a posledný *Spider-Man: Ďaleko od domova*.⁷⁹

Herecké obsadenie sme rozdelili do troch kategórií, spolu ide o 110 osôb.⁸⁰ Do kategórie herečky a herci v hlavných úlohách sme zaradili 23 ľudí. Sú to tie osoby, ktoré stvárňujú hlavných (super)hrdinov a sú súčasťou kolektívu Avengerov. Okrem toho sme sem zaradili aj Lokiho a Jamesa „Buckyho“ Barnes/Winter Soldiera, pretože aj keď v niektorých filmoch vystupovali v pozícii záporných postáv, v celkovom príbehu majú dôležité postavenie a stali sa z nich, minimálne v niektorých momentoch, kladné postavy. Dôležité je tiež podotknúť, že sme vylúčili postavy Rocketa (hlas Bradleyho Coopera) a Groota (hlas Vina Diesela), pretože herci, ktorí prepožičali svoje hlasy postavám, nie sú fyzicky prítomní na obrazovkách.

Záporných postáv je 20. Vychádzali sme z toho, že každý film má jednu konkrétnu zápornú postavu, proti ktorej musí bojovať hlavný hrdina (niekedy viac než len jednu). Antagonistických postáv je napriek tomu menej ako filmov, pretože Thanos je zápornou postavou pre filmy *Avengers: Nekonečná vojna*⁸¹ aj *Avengers: Koniec hry*,⁸² taktiež napríklad Loki stvárnil zápornú postavu v dvoch filmoch, a to *Avengers: Pomstiteľia*⁸³ a *Thor*.⁸⁴ Za tento film sme však rozhodli zaradiť medzi záporné postavy charakter kráľa Laufeyho.

Pokiaľ ide o vedľajšie postavy, zvolili sme dokopy 67 postáv, pričom ide o romantických partnerov alebo partnerky hlavných postáv, spolubojovníkov s menším zastúpením na obrazovkách, taktiež o postavy, ktoré sa opakovaním objavovali vo viacerých filmoch alebo mali významnejší vplyv na dej filmu či hlavnú postavu.

⁷⁶ RADOŠINSKÁ, J.: Možnosti a princípy empirického skúmania filmových diel o superhrdinoch. In RADOŠINSKÁ, J. – RUSŇÁKOVÁ, L. – BUČKOVÁ, Z. a kol.: *Empirické aspekty filmov o superhrdinoch*. Trnava : FMK UCM, 2019, s. 35.

⁷⁷ STEINEROVÁ, J.: Kvalitatívne metódy výskumov v informačnej vede. In *ProInflow: Časopis pro informační vědy*. 2015, roč. 7, č. 2, s. 15.

⁷⁸ *Iron Man* [film]. Réžia J. FAVREAU. Spojené štáty americké, 2008.

⁷⁹ *Spider-Man: Ďaleko od domova (Spider-Man: Far From Home)* [film]. Réžia J. WATTS. Spojené štáty americké, 2019.

⁸⁰ Príloha B, tabuľky 9-11.

⁸¹ *Avengers: Nekonečná vojna (Avengers: Infinity War)* [film]. Réžia J. RUSSO, A. RUSSO. Spojené štáty americké, 2018.

⁸² *Avengers: Koniec hry (Avengers: Endgame)* [film]. Réžia J. RUSSO, A. RUSSO. Spojené štáty americké, 2019.

⁸³ *Avengers: Pomstiteľia (The Avengers)* [film]. Réžia J. WHEDON. Spojené štáty americké, 2012.

⁸⁴ *Thor* [film]. Réžia K. BRANAGH. Spojené štáty americké, 2011.

3.4 Analytické kategórie a výskumné otázky

Keďže naším cieľom je vymedziť mieru rasovej diverzity vychádzajúc z pomerového zastúpenia herečiek a hercov jednotlivých rás v hlavných a vedľajších úlohách, musíme si stanoviť presné kategórie, podľa ktorých rozdelíme herecké osobnosti. Vychádzame z pojmov, ktoré popisujeme v prvej kapitole.⁸⁵ Tie sme doplnili o kategóriu multietnický pôvod. Myslíme si, že začleniť všetkých Aziatov do jednej kategórie je neaktuálne a je potrebné presnejšie určiť, z ktorej časti Ázie pochádzajú, preto sme kategóriu osoba s ázijskými črtami rozčlenili na tri podkategórie. Finálne pracujeme s nasledujúcimi 8 kategóriami:

- Beloch.
- Afroameričan / osoba tmavej pleti (s africkým pôvodom, občan inej krajiny než USA).
- Východoázijský pôvod – osoby pochádzajúce z týchto krajín: Mongolsko, Čína, Severná a Južná Kórea, Japonsko, Taiwan, Mjanmarsko, Thajsko, Laos, Vietnam, Kambodža, Macao, Hongkong, Filipíny, Malajzia, Brunej, Indonézia, Timor.
- Juhoázijský pôvod – osoby pochádzajúce z týchto krajín: Pakistan, India, Maldivy, Srí Lanka, Bangladéš, Bhután, Nepál.
- Blízkovýchodný pôvod – sem spadajú krajiny: Líbya, Egypt, Sudán, Turecko, Sýria, Cyprus, Libanon, Izrael, Jordánsko, Irak, Irán, Afganistan, Kuvajt, Bahrajn, Saudská Arábia, Spojené arabské emiráty, Jemen, Omán.
- Havajský pôvod.
- Domorodí Američania.
- Latinskoamerický pôvod.
- Multietnický pôvod (mulati, mestici a pod.).

V nadväznosti na uvedené kategórie vymedzujeme nasledovné výskumné otázky:

VO1: Akú mieru rasovej diverzity možno identifikovať vo filmovej franšíze Marvel Cinematic Universe? (kvantitatívna obsahová analýza)

VO2: Ako možno interpretovať získané údaje vo vzťahu k súčasnej sociálno-kultúrnej realite? (diskurzívna analýza)

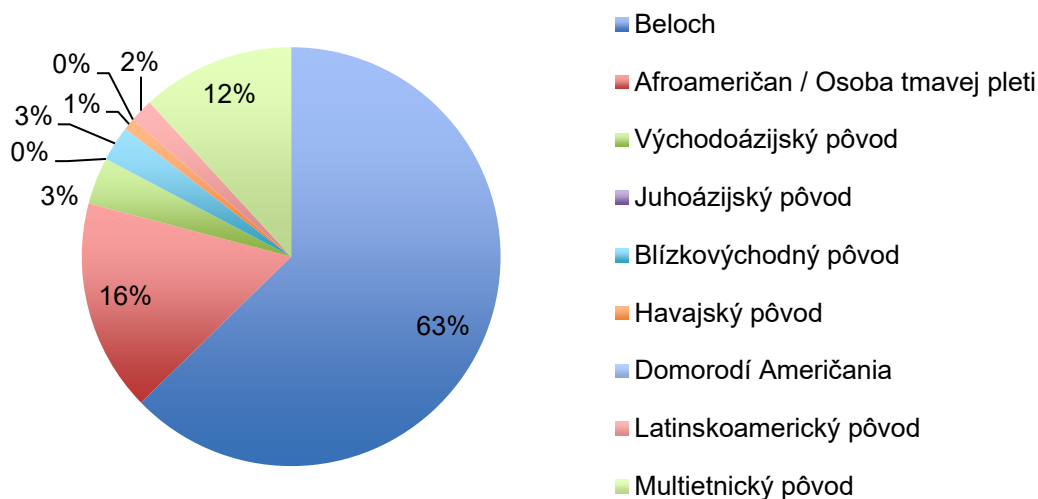
4 EMPIRICKÝ VÝSKUM

V kapitole sa zameriavame na dosiahnutie vytýčených cieľov. V prvej podkapitole zisťujeme mieru zastúpenia všetkých rás v rámci nami zvoleného hereckého obsadenia, v druhej podkapitole sa zameriavame na mieru reprezentácie rás pri obsadení hlavných a vedľajších postáv, v nasledujúcej podkapitole skúmame mieru zastúpenia všetkých rás v obsadení hlavných a záporných postáv a na záver zisťujeme mieru zastúpených rás pri obsadzovaní postáv pod vedením Isaaca „Ika“ Perlmuttera a na základe zmien pod manažérskym vplyvom Kevina Feigeho.

⁸⁵ Vid'. podkapitola 1.1.1, s. 6-7.

4.1 Miera zastúpenia všetkých rás v rámci hereckého obsadenia zvolených postáv

Zo všetkých 22 filmov sme zvolili 110 postáv. Herečky a hercov sme následne kategorizovali podľa kritérií popísaných v tretej kapitole.⁸⁶



Graf 1: Miera zastúpenia všetkých rás v rámci hereckého obsadenia zvolených postáv.
Zdroj: vlastné spracovanie.

Zo 110 hereckých protagonistov je 69 belochov a belošíek, 18 Afroameričanov alebo osôb tmavej pleti, 13 multietnických herečiek a hercov, štyri osoby sú východoázijského pôvodu, tri majú blízkovýchodný pôvod, dve latinskoamerický pôvod (Michael Peña, ktorý hrá v sérii *Ant-Man*⁸⁷ a Tony Revolori, ktorý hrá v sérii *Spider-Man*⁸⁸) a jeden herec má havajský pôvod, a to Jacob Batalon, ktorý taktiež hrá v sérii o *Spider-Manovi*. Herečky a herci juhoázijského pôvodu a domorodí Američania nemajú vo franšíze zatiaľ žiadne zastúpenie.

Ak by sme mali údaje vyjadriť percentuálne, tak 63 % herečiek a hercov sú osoby svetlej pleti, druhí v poradí sú Afroameričania alebo osoby tmavej pleti so 16 %, nasledujú herečky a herci multietnického pôvodu s 12 %, 3 % zastúpenie majú herečky a herci východoázijského pôvodu aj blízkovýchodného pôvodu, 2 % herečiek a hercov má latinskoamerický pôvod a 1 % má havajský pôvod.

4.2 Miera reprezentácie rás pri obsadení hlavných a vedľajších postáv

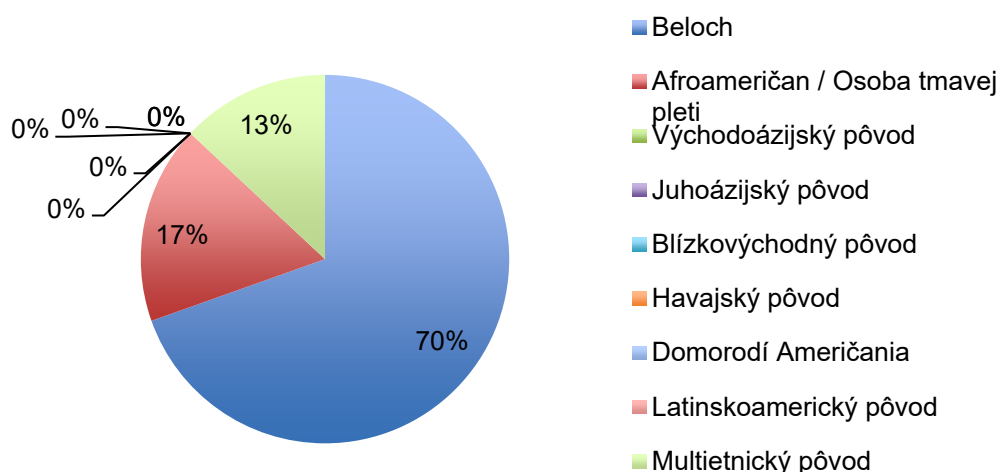
Do hlavných postáv zaradíme tie osoby, ktoré stvárajú hlavných (super)hrdinov a sú súčasťou kolektívu Avengerov, vrátane Nicka Furyho, tímu Strážcov galaxie, Čierneho Pantera, Captain Marvel atď.⁸⁹ Do kategórie hlavných postáv sme dokopy zaradili 23 osôb.

⁸⁶ Zoznam herečiek a hercov a ich začlenenie je v prílohe B, v tabuľkách 9 až 11.

⁸⁷ Hral v dvoch filmoch: *Ant-Man* (Réžia P. REED. Spojené štáty americké, 2015) a *Ant-Man a Wasp (Ant-Man and the Wasp)*, Réžia P. REED. Spojené štáty americké, 2018).

⁸⁸ Hral v dvoch uvedených filmoch *Spider-Man: Návrat domov (Spider-Man: Homecoming)*, Réžia J. WATTS. Spojené štáty americké, 2017) a *Spider-Man: Ďaleko od domova (Spider-Man: Far From Home)*, Réžia J. WATTS. Spojené štáty americké, 2019) a je potvrdené, že bude aj v pripravovanom treťom filme série *Spider-Man: No Way Home* (Réžia J. WATTS. Spojené štáty americké, 2021).

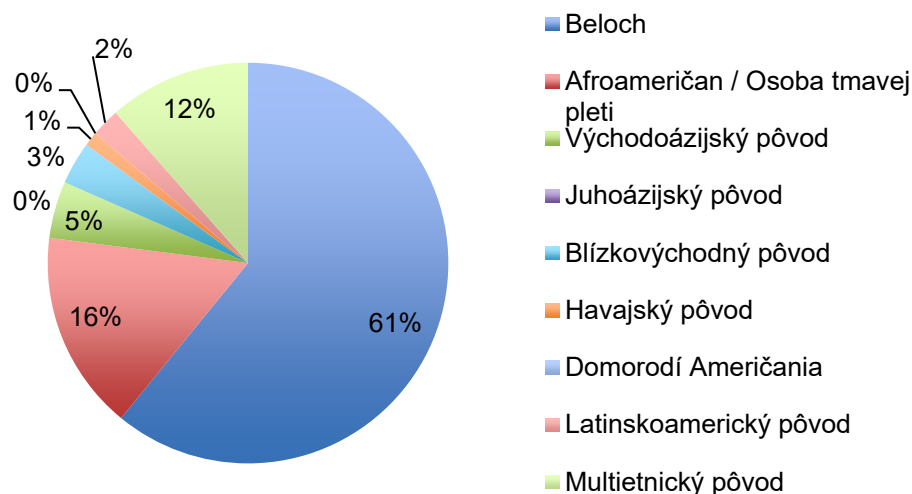
⁸⁹ Celý zoznam je v prílohe B, tabuľka 9.



Graf 2: Miera zastúpenia všetkých rás v rámci hereckého obsadenia hlavných postáv.
Zdroj: vlastné spracovanie.

Z celkového počtu hlavných postáv tvoria belošky a belosi 70 % hereckého obsadenia, Afroameričania alebo osoby tmavej pleti 17 % a herečky a herci s multietnickým pôvodom 13 %. Pozoruhodné je, že herečky a herci východoázijského, juhoázijského, blízkovýchodného, latinskoamerického či havajského pôvodu a domorodí Američania nemajú zastúpenie medzi hlavnými postavami.

Pokiaľ ide o postavy vo vedľajších úlohách, sem spadajú aj záporné postavy, pretože keď sa pozrieme na celý príbeh *Marvel Cinematic Universe*, záporné postavy v jednotlivých filmoch sú v rovnocennom postavení s tými vedľajšími.

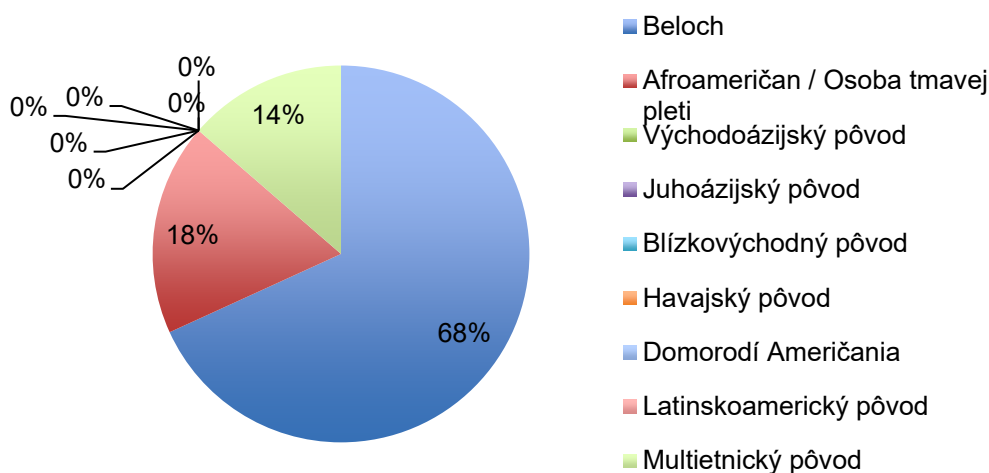


Graf 3: Miera zastúpenia všetkých rás v rámci hereckého obsadenia vedľajších postáv.
Zdroj: vlastné spracovanie.

Z 87 osôb herečky a herci svetlej pleti zastupujú 61 % postáv vo vedľajších úlohách, druhí najpočetnejší sú Afroameričania alebo osoby tmavej pleti so 16 %, nasledujú herečky a herci multietnického pôvodu s 12 %, 5 % zastúpenie majú herečky a herci východoázijského pôvodu, osoby blízkovýchodného pôvodu zastupujú 3 % z obsadenia, 2 % predstavujú latinskoamerickí predstavitelia a 1 % pripadá na protagonistky a protagonistov havajského pôvodu. Herečky a herci juhoázijského pôvodu a domorodí Američania nie sú zastúpení.

4.3 Miera zastúpenia všetkých rás v obsadení hlavných a záporných postáv

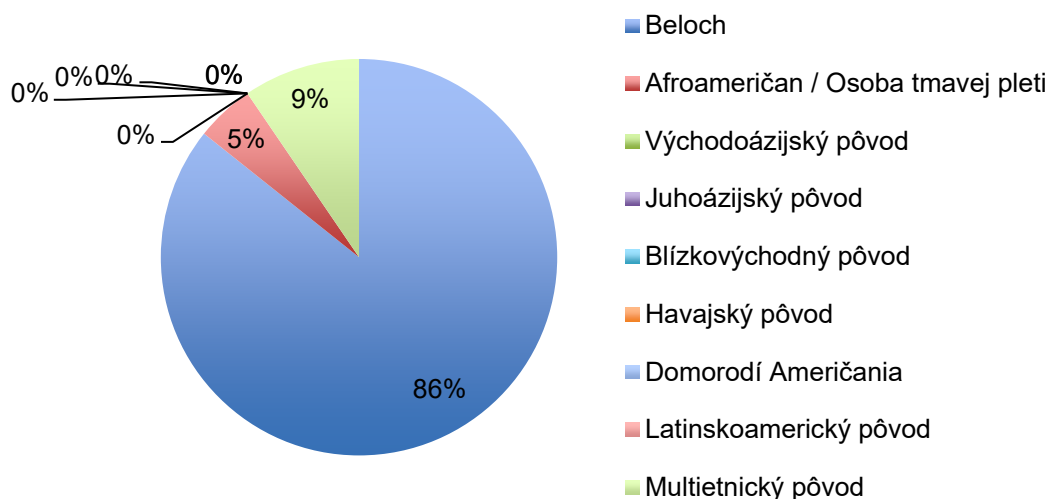
V rámci vymedzenia danej kategórie sme sa rozhodli urobiť jednu zmenu, a síce postavu Lokiho presúvame z hlavných postáv medzi záporné. Rozhodli sme sa tak preto, lebo stvárnil zápornú postavu v dvoch filmoch. Keď sa pozrieme na celkový príbeh, ktorý vzniká spojením všetkých filmov, je postava Lokiho vo výsledku kladná, avšak priamo pri porovnávaní kladných a záporných postáv je nemôžeme prehliadnuť fakt, že bol zápornou postavou v prvom spoločnom filme *Avengers: Pomstiteľia*.⁹⁰



Graf 4: Miera zastúpenia všetkých rás v rámci hereckého obsadenia hlavných postáv bez Lokiho.
Zdroj: vlastné spracovanie.

Z 22 herečiek a hercov stvárňujúcich hlavné (kladné) postavy, je 68 % belošíek a belochov, 18 % sú Afroameričania alebo osoby tmavej pleti a 14 % osôb má multietnický pôvod, ostatné kategórie nie sú zastúpené.

⁹⁰ *Avengers: Pomstiteľia (The Avengers)* [film]. Réžia J. WHEDON. Spojené štáty americké, 2012.



Graf 5: Miera zastúpenia všetkých rás v rámci hereckého obsadenia záporných postáv s Lokim.
Zdroj: vlastné spracovanie.

Záporných postáv je spolu 21 a z toho 86 % je herečiek a hercov svetlej pleti, 9 % má multietnický pôvod⁹¹ a 5 % radíme do kategórie Afroameričanov alebo osôb tmavej pleti.⁹² Ani v tomto prípade nie sú zastúpené ostatné kategórie.

4.4 Miera zastúpených rás pri obsadzovaní postáv pod vedením Isaaca Perlmuttera

Isaac „Ike“ Perlmutter je predseda predstavenstva a generálny riaditeľ spoločnosti *Marvel Entertainment*. Ako uvádzame v teoretickej časti práce, až do roku 2015 rozhodoval o projektoch *Marvel Cinematic Universe*, vrátane toho, ktoré filmové projekty sa budú realizovať a koho do nich obsadiť. V minulosti vyvolával mnohé kontroverzie pre svoje politické názory, profesionálne výstrednosti aj rasistické komentáre. V dôsledku toho začali kolovať chýry (ktoré sa neskôr potvrdili), že Perlmutter zámerne blokuje zaradenie rasovo a etnicky rozmanitých postáv do *MCU*.⁹³

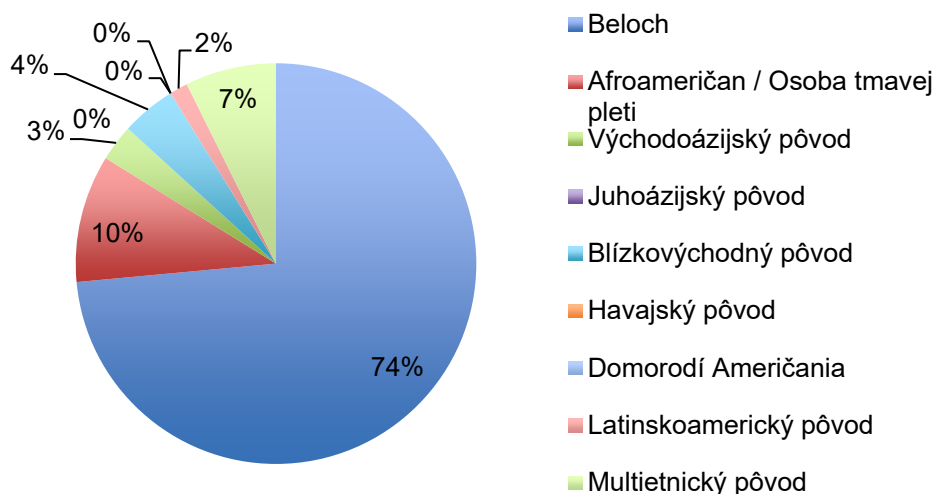
V tejto podkapitole sa zameriame na mieru zastúpených rás pri obsadzovaní postáv pod jeho vedením. V tomto prípade nerozdeľujeme postavy do kategórií, podľa ktorých sme sa riadili v predchádzajúcich podkapitolách, pretože chceme získať prehľad o celkovom hereckom obsadení 11 filmov, ktoré vyšli pod Perlmutterovým vedením v rokoch 2008 – 2015.⁹⁴

⁹¹ Zo záporných postáv majú len dvaja herci multietnický pôvod, a to Corey Stoll, ktorý stvárnil Darrena Crossa (Yellowjacket) vo filme *Ant-Man* (Réžia P. REED. Spojené štáty americké, 2015) a druhou je Hannah John-Kamenová, ktorá hrala postavu Avy (Ghost) v *Ant-Man a Wasp* (*Ant-Man and the Wasp*, Réžia P. REED. Spojené štáty americké, 2018).

⁹² Jediným Afroameričanom/osobou tmavej pleti medzi zápornými postavami je Michael B. Jordan, ktorý stvárnil Erika „Killmongera“ Stevensa vo filme *Čierny Panter* (*Black Panther*, R. COOGLER. Spojené štáty americké, 2018).

⁹³ RICHARDS, D.: *Kevin Feige Confirms Ike Perlmutter's Opposition to MCU Diversity*. [online]. [2021-03-29]. Dostupné na: <<https://www.cbr.com/mcu-kevin-feige-confirms-ike-perlmutter-diversity-opposition/>>.

⁹⁴ Filmy: *Iron Man* (Réžia J. FAVREAU. Spojené štáty americké, 2008), *Iron Man 2* (Réžia J. FAVREAU. Spojené štáty americké, 2010), *Thor* (Réžia K. BRANAGH. Spojené štáty americké, 2011), *Kapitán Amerika: Prvý Avenger* (*Captain America: The First Avenger*, Réžia J. JOHNSTON. Spojené štáty americké, 2011), *Avengers: Pomstítelia* (*The Avengers*, Réžia J. WHEDON. Spojené štáty americké, 2012), *Iron Man 3* (Réžia S. BLACK. Spojené štáty americké, 2013), *Thor: Temný svet* (*Thor: The Dark World*, Réžia A. TAYLOR. Spojené štáty americké, 2014), *Kapitán Amerika: Zimný vojak* (*Captain America: The Winter Soldier*, Réžia J. RUSSO, A. RUSSO. Spojené štáty americké, 2014), *Strážcovia galaxie* (*Guardians of the Galaxy*, Réžia J. GUNN. Spojené štáty americké, 2014), *Avengers 2: Vek Ultrona* (*Avengers: Age of Ultron*, Réžia J. WHEDON. Spojené štáty americké, 2015) a *Ant-Man* (Réžia P. REED. Spojené štáty americké, 2015).



Graf 6: Miera zastúpených rás pri obsadzovaní postáv pod vedením Isaaca „Ika“ Perlmuttera.
Zdroj: vlastné spracovanie.

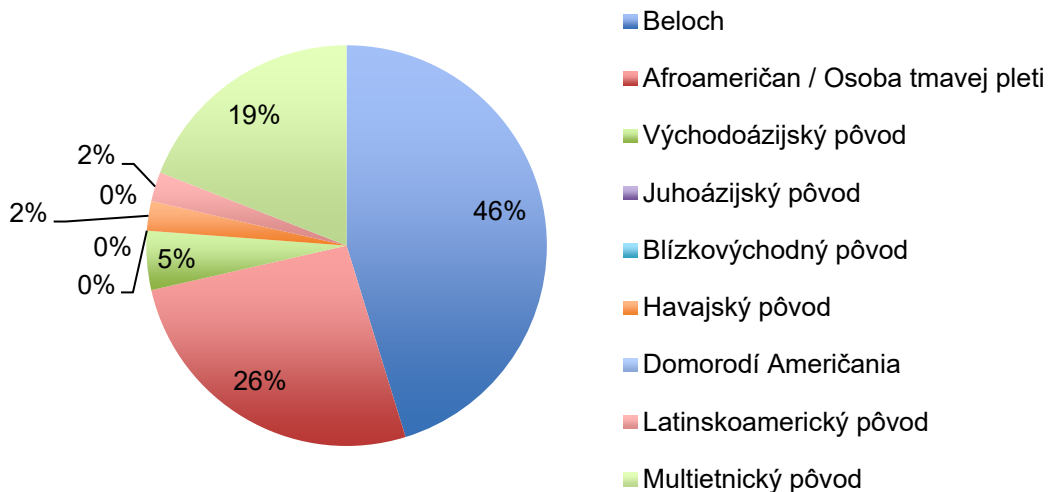
Môžeme vidieť, že zo 68 analyzovaných herečiek a hercov je 74 % svetlej pleti, 10 % tvoria Afroameričania alebo osoby tmavej pleti, 7% predstavujú herečky a herci multietnického pôvodu, 4 % zastúpenie majú osoby blízkovýchchodného pôvodu, 3 % sú východoázijského pôvodu a 2 % latinskoamerického pôvodu. Herečky a herci juhoázijského a havajského pôvodu a domorodí Američania neboli obsadení.

4.5 Miera zastúpených rás pri obsadzovaní postáv na základe zmien Kevina Feigeho

Od roku 2012 začali názorové nezhody vo vnútri spoločnosti, pretože prezident *Marvel Studios* Kevin Feige nesúhlasil s postojom Isaaca Perlmuttera. V roku 2015 sa zmenilo vedenie spoločnosti, čo Kevinovi Feigemu umožnilo obísť Perlmuttera a osloviť priamo predsedu Alana Horna a generálneho riaditeľa *The Walt Disney Company* Roberta Igera, ktorí odsúhlasili všetky projekty, ktoré predtým Perlmutter zamietal.

Pod Feigeho vedením spoločnosť vyprodukovala ďalších 11 filmov.⁹⁵ Treba podotknúť, že v tomto prípade skúmame 42 herečiek a hercov, pretože mnohé filmy sú pokračovania snímok, ktoré vznikli ešte počas vplyvu Isaaca Perlmuttera, a preto sa už nastavené herecké obsadenie nedalo zmeniť. Na druhej strane vznikli aj nové filmy alebo sa spustili prípravy na projektoch, ktoré sú postavené na (prevažne) konkrétnych rasových či etnických skupinách.

⁹⁵ Filmy: *Kapitán Amerika: Občianska vojna* (*Captain America: Civil War*, Réžia J. RUSSO, A. RUSSO. Spojené štáty americké, 2016), *Doctor Strange* (Réžia S. DERRICKSON. Spojené štáty americké, 2016), *Strážcovia galaxie Vol. 2* (*Guardians of the Galaxy Vol. 2*, Réžia J. GUNN. Spojené štáty americké, 2017), *Spider-Man: Návrat domov* (*Spider-Man: Homecoming*, Réžia J. WATTS. Spojené štáty americké, 2017), *Thor: Ragnarok* (Réžia T. WAITITI. Spojené štáty americké, 2017), *Čierny Panter* (*Black Panther*, Réžia R. COOGLER. Spojené štáty americké, 2018), *Avengers: Nekonečná vojna* (*Avengers: Infinity War*, Réžia J. RUSSO, A. RUSSO. Spojené štáty americké, 2018), *Ant-Man a Wasp* (*Ant-Man and the Wasp*, Réžia P. REED. Spojené štáty americké, 2018), *Captain Marvel* (Réžia A. BODEN, R. FLECK. Spojené štáty americké, 2019), *Avengers: Koniec hry* (*Avengers: Endgame*, Réžia J. RUSSO, A. RUSSO. Spojené štáty americké, 2019) a *Spider-Man: Ďaleko od domova* (*Spider-Man: Far From Home*, Réžia J. WATTS. Spojené štáty americké, 2019).



Graf 7: Miera zastúpených rás pri obsadzovaní postáv na základe zmien Kevina Feigeho.
Zdroj: vlastné spracovanie.

Zo 42 herečiek a hercov má 46 % svetlú pleť, Afroameričania alebo osoby tmavej pleti tvoria podiel 26 %, 19 % predstavujú multietnické herečky a multietnickí herci, herečky a herci východoázijského pôvodu zastupujú 5 % z celkového obsadenia, 2 % zastúpenie majú osoby latinskoamerického pôvodu aj havajského pôvodu. V tomto prípade neboli obsadené osoby juhovýchodného, blízkovýchodného pôvodu ani domorodí Američania.

5 DISKUSIA A ZÁVER

Hlavným cieľom našej práce bolo vymedziť mieru rasovej diverzity vo filmových dielach spoločnosti *Marvel* prostredníctvom komparácie pomerového zastúpenia herečiek a hercov jednotlivých rás v hlavných a vedľajších úlohách, pričom vychádzame z predpokladu, že filmové univerzum spoločnosti *Marvel* disponuje len limitovanou rasovou diverzitou. Aby sme tento cieľ dosiahli, museli sme splniť vedľajšie ciele.

Prvým z nich bolo zistiť mieru zastúpenia všetkých rás v rámci hereckého obsadenia zvolených postáv. Zo 110 analyzovaných herečiek a hercov je 63 % belochov, druhí v poradí sú Afroameričania alebo osoby tmavej pleti so 16 %, nasledujú herečky a herci multietnického pôvodu s 12 %, 3 % zastúpenie majú osoby východoázijského pôvodu aj osoby blízkovýchodného pôvodu, 2 % herečiek a hercov majú latinskoamerický pôvod a 1 % má havajský pôvod. Herečky a herci juhoázijského pôvodu a domorodí Američania nemajú žiadne zastúpenie.

Následne sme herecké obsadenie rozdelili na hlavné a vedľajšie postavy, pričom pod hlavnými postavami rozumieme tie osoby, ktoré stvárňujú hlavných (super)hrdinov a sú súčasťou kolektívu Avengerov, vrátane charakterov ako napríklad Nick Fury či James „Bucky“ Barnes. Spolu sme analyzovali 23 osôb. Do vedľajších postáv sme zaradili romantických partnerov alebo partnerky hlavných postáv, spolubojovníkov s menším zastúpením na obrazovkách, taktiež postavy, ktoré sa opakovanne objavovali vo viacerých filmoch alebo mali významnejší vplyv na dej filmu či hlavnú postavu, ako aj hlavné záporné postavy, čo spolu vyšlo 87 postáv. Pokiaľ ide o zastúpenie herečiek a hercov v jednotlivých kategóriách, tak musíme zdôrazniť, že pri vedľajších postavách je miera rasovej diverzity omnoho vyššia, pretože pri hlavných postavách boli zastúpené len 3 z 9 kategórií: osoby svetlej pleti, Afroameričania alebo osoby tmavej pleti a osoby s multietnickým pôvodom, zatiaľ čo pri vedľajších postavách bolo zastúpených 7 z 9 kategórií; ako sme spomínali, herečky a herci juhoázijského pôvodu a domorodí Američania

neboli zastúpení. Keď sa bližšie pozrieme na tri kategórie, ktoré sú zastúpené pri oboch analýzach, môžeme vidieť, že belosi tvoria 70 % z hlavných postáv a 61 % z vedľajších postáv. Podobné percentuálne hodnoty nájdeme pri porovnávaní Afroameričanov alebo osôb tmavej pleti, v hlavných postavách zastupujú 17 %, a vo vedľajších 16 %, ako aj pri hercoch multietnického pôvodu, ktorí pri hlavných majú 13 % zastúpenie a pri vedľajších 12 %.

Pri skúmaní rasovej diverzity *Marvel Cinematic Universe* nás zaujímala aj miera zastúpenia rás pri obsadení hlavných kladných a hlavných záporných postáv. Pri tejto analýze sme sa rozhodli postavu Lokiho, ktorú sme v predchádzajúcej analýze radili medzi kladné postavy, zaradiť medzi záporné, pretože koniec koncov bol zápornou postavou v dvoch filmoch. Zaujímavosťou je, že v oboch skupinách môžeme nájsť hercov, ktorí spadajú iba do 3 analytických kategórií, a to belosi, Afroameričania alebo osoby tmavej pleti a herečky a herci multietnického pôvodu. Považujeme za prekvapujúce, že zatiaľ čo pri kladných postavách osoby svetlej pleti zastupujú 68 %, pri záporných postavách je to až 86 %. Pokiaľ ide o Afroameričanov alebo osoby tmavej pleti, tak pri kladných postavách majú vyššie zastúpenie, a to 18 %, pri záporných postavách je to 5 %, pričom reálne je to iba jediný herec. Herečky a herci multietnického pôvodu majú pri kladných postavách 14 % zastúpenie a pri záporných postavách je to 9 %.

Naším posledným cieľom bolo zistiť mieru zastúpených rás pri obsadzovaní postáv pod vedením Isaaca Perlmuttera a na základe zmien pod manažérskym vplyvom Kevina Feigeho po roku 2015. Aj v tomto prípade sme pracovali s rovnakou vzorkou herečiek a hercov, avšak tentokrát sme ich rozdelili na základe toho, kedy išli filmy do produkcie, tzn. že filmy od 2008 do 2015 spadajú pod vedenie Isaaca Perlmuttera a od roku 2016 pod manažment Kevina Feigeho. Hneď na úvod treba povedať, že okrem spomínaných dvoch kategórií, pod Perlmutterovým vedením neboli obsadené žiadne osoby havajského pôvodu, pod Feigeho vedením zase žiadne osoby blízkovýchodného pôvodu. Pokiaľ ide o číselné rozloženie, tak pri Feigem môžeme vidieť pokles hodnoty u belochov, čo automaticky znamená vyššie čísla u ostatných rás alebo etnických skupín. Zo všetkých analýz, iba pri Kevinovi Feigem klesol počet belochov pod 50 %, presnejšie herečky a herci svetlej pleti majú 46 % zastúpenie, pod vedením Isaaca Perlmuttera to bolo 74 %. Čo sa týka Afroameričanov alebo osôb tmavej pleti, tak pri Perlmutterovi majú 10 % zastúpenie, pri Feigem 26 % zastúpenie; môžeme vidieť výrazný vplyv filmu *Čierny Panter*. Nárast je aj pri herečkách a hercoch multietnického pôvodu, pri Feigovi je to 19 %, pri Perlmutterovi iba 7 %. O niečo vyššie je aj zastúpenie herečiek a hercov východoázijskeho pôvodu, pri Feigem majú 5 % zastúpenie, pri Perlmutterovi 3 %. Čo sa týka osôb latinskoamerického pôvodu, tak obaja obsadili po jednom hercovi a Feige ako prvý obsadil do významnejšej roly herca havajského pôvodu.

Na základe našich cieľov sme stanovili aj dve výskumné otázky. Prvá je: *Akú mieru rasovej diverzity možno identifikovať vo filmovej franšíze Marvel Cinematic Universe?* Odpoveď na túto otázku znie: veľmi nízku. Vychádzajúc z vyššie uvedených analýz, môžeme vidieť, že z deviatich rasových a etnických kategórií dve nemajú žiadne zastúpenie a zo siedmich prítomných kategórií belosi a belošky tvoria viac ako 60 % z hereckého obsadenia, pričom druhá najpočetnejšia kategória je zastúpená iba 16 %. Ak sa pozeráme na jednotlivé skupinky herečiek a hercov rozdelených na hlavné a záporné postavy, tu je miera diverzity ešte menšia, pretože sú zastúpené iba tri z deviatich kategórií, pričom pri hlavných postavách tvoria belosi 68 % a pri záporných postavách až 86 %. Vychádzali sme z predpokladu, že filmové univerzum spoločnosti *Marvel* disponuje len limitovanou rasovou diverzitou a tento predpoklad sa nám aj potvrdil, hoci treba podotknúť, že zmeny vedené

Kevinom Feigem sú viditeľné a v budúcnosti bude určite zaujímavé sledovať, ako sa táto miera diverzity bude meniť vplyvom pripravovaných projektov.

Naša druhá výskumná otázka znie: *Ako možno interpretovať získané údaje vo vzťahu k súčasnej sociálno-kultúrnej realite?* Zodpovedať túto otázku je komplexný problém, ktorý by si zaslúžil omnoho hlbší výskum. Faktom však je, že filmy *Marvel Cinematic Universe* sú globálnym fenoménom a majú fanúšikov v každom kúte planéty. Samotní hrdinovia navyše vo filmoch pôsobia na globálnej úrovni, navštevujúc rôzne prostredia vrátane Nemecka, Ruska, Indie, Afganistanu, Číny a mnohých ďalších krajín. V súčasnosti neexistuje spoľahlivý zdroj údajov o globálnom rasovom a etnickom rozložení, avšak nemyslíme si, že belosi tvoria až 63 %, rovnako tak si myslíme, že pomer ostatných rás a etnických skupín je omnoho vyšší.

Zobrazovanie hrdiniek a hrdinov iných rás a etnických skupín v *MCU* síce propaguje protirasistické názory v spoločnosti, faktom však je, že tieto postavy sú väčšinou v pozícii pomocníkov. Keď si zoberieme filmy ako *Iron Man*, *Doctor Strange* alebo *Captain Marvel*, vo všetkých nájdeme opakujúcu sa šablónu, na základe ktorej tváre iných rás vidíme, ale tvorcovia im nedovolia skutočne zažiť. Na druhej strane, po úspechu filmu *Čierny Panter* sa spoločnosť pozitívne postavila k tvorbe filmov a seriálov so superhrdinami rôznych rás a etnických skupín. Uznanie a propagovanie protirasistických tendencií vo filmovom univerze *Marvel* nedokáže zmeniť rasistickú štruktúru a hierarchiu, ktorá je hlboko zakorenená v spoločnosti. Ale predstavuje malý krok, ktorým sa do podvedomia ľudí dostane myšlienka, že na tomto človeku môžeme vidieť viac než len farbu jeho pleti a že dokáže byť viac než len „poskok.“

Tieto štatistiky nemôžu zmeniť skutočnosť, ako veľmi fanúšikovia po celom svete milujú tieto príbehy. A ani by nemali. Volanie po rozmanitosti v superhrdinských filmoch pramení práve z lásky fanúšikov a ich túžbe bližšie sa s nimi spojiť. Filmy o superhrdinoch nás inšpirujú k tomu, aby sme sa aj my stali hrdinami.

Čo je to teda hrdina? Hrdina je omnoho viac než len „tvár“ a „farba pokožky.“ Byť hrdinom znamená ísť ďalej, keď nás svet drží na uzde, znamená to žiť bez ohľadu na rasu a etnickú príslušnosť a zároveň navzájom sa akceptovať.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH PRAMEŇOV

- ALLPORT, G. W.: *The Nature of Prejudice*. Massachusetts: Addison-Wesley Publishing Company, 1980. 537 s. ISBN 0-201-00179-9.
- BOBO, L. D.: Racial Attitudes and Relations at the Close of the Twentieth Century. In SMELSER, N. J. – WILSON, W. J. – MITCHELL, F. (eds.): *America Becoming. Racial Trends and Their Consequences*. Washington, D. C. : National Academy Press, 2001, s. 264-301. ISBN 978-0-309-06495-9-8.
- BUČKOVÁ, Z.: Východiská analýzy stereotypizácie vo filmoch. In RADOŠINSKÁ, J. – RUSŇÁKOVÁ, L. – BUČKOVÁ, Z. a kol.: *Empirické aspekty filmov o superhrdinoch*. Trnava : FMK UCM, 2019, s. 203-228. ISBN 978-80-8105-954-4.
- BUCHANAN, I.: *A Dictionary of Critical Theory*. New York : Oxford University Press, 2010. 500 s. ISBN 978-0-19-953291-9.
- BURTON, G. – JIRÁK, J.: *Úvod do studia médií*. Brno: Barrister & Principal, 2001. 392 s. ISBN 80-85947-67-6.
- HENDL, J.: *Kvalitativní výzkum: Základní metody a aplikace*. Praha : Portál, 2005. 408 s. ISBN 80-7367-040-2.
- KUHN, A. – WESTWELL, G.: *A Dictionary of Film Studies*. 2. vydanie. New York : Oxford University Press, 2020. 576 s. ISBN 978-0-19-256804-5.

MCWILLIAMS, O. C.: Not Just Another Racist Honkey: A History of Racial Representation in Captain America and Related Publication. In WEINER, R. G. (ed.) *Captain America and the Struggle of the Superhero*. North Carolina : McFarland & Company, 2009, s. 66 – 78. ISBN 978-0-7864-3703-0.

MOLNÁR, Z. a kol.: *Pokročilé metody vědecké práce*. Praha : Profess Consulting, 2012. 170 s. ISBN 978-80-7259-064-3.

RADOŠINSKÁ, J.: Možnosti a princípy empirického skúmania filmových diel o superhrdinoch. In RADOŠINSKÁ, J. – RUSŇÁKOVÁ, L. – BUČKOVÁ, Z. a kol.: *Empirické aspekty filmov o superhrdinoch*. Trnava : UCM FMK, 2019, s. 18-47. ISBN 978-80-8105-954-4.

RADOŠINSKÁ, J. – KVETANOVÁ, Z. – RUSŇÁKOVÁ, L.: *Globalizovaný filmový priemysel*. Praha : Wolters Kluwer, 2020. 284 s. ISBN 978-80-7598-950-5.

SCHWEINITZ, J.: *Film and Stereotype: A Challenge for Cinema and Theory*. New York : Columbia University Press, 2011. 396 s. ISBN 9780231525213.

SPENCER, S.: *Race and Ethnicity: Culture, Identity and Representation*. 2. vydanie. Londýn : Routledge, 2014. 338 s. ISBN 978-0-415-81380-8.

STEINEROVÁ, J.: Kvalitatívne metódy výskumov v informačnej vede. In *ProInflow: Časopis pro informační vědy*. 2015, roč. 7, č. 2, s. 12-29. ISSN 1804-2406.

TOWBIN, M. A. – HADDOCK, S. A. – ZIMMERMAN, T. S. – LUND, L. K. – TANNER, L. R.: Images of Gender, Race, Age, and Sexual Orientation in Disney Feature-Length Animated Films. In *Journal of Feminist Family Therapy*. 2004, roč. 15, č. 4, s. 19-44. ISSN 0895-2833.

INTERNETOVÉ ZDROJE

Academy Establishes Representation and Inclusion Standarts for Oscars Eligibility. Publikované: 8. septembra 2020. [online]. [2021-03-18]. Dostupné na: <<https://www.oscars.org/news/academy-establishes-representation-and-inclusion-standards-oscarsr-eligibility>>.

DEFOREST, T.: *Marvel Comics. American Company*. [online]. [2021-03-18]. Dostupné na: <<https://www.britannica.com/topic/Marvel-Comics#ref314121>>.

Experience over Eight Decades of the Oscars from 1927 to 2021. [online]. [2021-03-17]. Dostupné na: <<https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/1929>>.

FRITZ, B.: *The 'Black Panther' Movie Deal That Didn't Get Made*. [online]. [2021-03-18]. Dostupné na: <<https://www.wsj.com/articles/the-black-panther-movie-deal-that-didnt-get-made-1518703200>>.

FURTÁKOVÁ, L.: *10 herečiek, ktoré odmietli obrovskú filmovú rolu*. [online]. [2021-03-17]. Dostupné na: <<https://logout.sk/10-hereciek-ktore-odmietli-obrovsku-filmovu-rolu/>>.

Hattie McDaniel. [online]. [2021-03-26]. Dostupné na: <<https://www.imdb.com/name/nm0567408/>>.

LAMBIE, R.: *How Marvel Went from Bankruptcy to Billions*. [online]. [2021-03-18]. Dostupné na: <<https://www.denofgeek.com/movies/how-marvel-went-from-bankruptcy-to-billions/>>.

Marvel Studios Engages All-Star Roster for New Film Slate. Publikované: 28. apríla 2006. Dostupné na: <<https://www.webwire.com/ViewPressRel.asp?aId=13350>>.

Provisional Guidance on the Implementation of the 1997 Standards for Federal Data on Race and Ethnicity. Publikované: 15. decembra 2000. [online]. [2021-03-13]. Dostupné na: <https://www.ofm.wa.gov/sites/default/files/public/dataresearch/pop/asr/re_guidance2000update.pdf>.

Race, Orientation, and Gender in Marvel Comics. [online]. [2021-03-18]. Dostupné na: <https://marvel.fandom.com/wiki/Race,_Orientation,_and_Gender_in_Marvel_Comics>.

Review of the Racial and Ethnic Standards to the Office of Management and Budget Concerning Changes to the Standards for the Classification of Federal Data on Race and Ethnicity. Publikované: 8. septembra 1997. [online]. [2021-03-13]. Dostupné na: <https://obamawhitehouse.archives.gov/omb/fedreg_directive_15/>.

RICHARDS, D.: *Kevin Feige Confirms Ike Perlmutter's Opposition to MCU Diversity*. [online]. [2021-03-29]. Dostupné na: <<https://www.cbr.com/mcu-kevin-feige-confirms-ike-perlmutter-diversity-opposition/>>.

ZOZNAM SPOMENUTÝCH MEDIÁLNYCH PRODUKTOV

12 rokov otrokom (12 Years a Slave) [film]. Réžia S. MCQUEEN. Spojené štáty americké a Spojené kráľovstvo, 2013.

Ant-Man [film]. Réžia P. REED. Spojené štáty americké, 2015.

Ant-Man a Wasp (Ant-Man and the Wasp) [film]. Réžia P. REED. Spojené štáty americké, 2018.

Avengers: Koniec hry (Avengers: Endgame) [film]. Réžia J. RUSSO, A. RUSSO. Spojené štáty americké, 2019.

Avengers: Nekonečná vojna (Avengers: Infinity War) [film]. Réžia J. RUSSO, A. RUSSO. Spojené štáty americké, 2018.

Avengers: Pomstítelia (The Avengers) [film]. Réžia J. WHEDON. Spojené štáty americké, 2012.

Avengers 2: Vek Ultrona (Avengers: Age of Ultron) [film]. Réžia J. WHEDON. Spojené štáty americké, 2015.

Captain Marvel [film]. Réžia A. BODEN, R. FLECK. Spojené štáty americké, 2019.

Collateral [film]. Réžia M. MANN. Spojené štáty americké, 2004.

Čierny Panter (Black Panther) [film]. Réžia R. COOGLER. Spojené štáty americké, 2018.

Doctor Strange [film]. Réžia S. DERRICKSON. Spojené štáty americké, 2016.

Eternals [film]. Réžia C. ZHAO. Spojené štáty americké, 2021.

Iron Man [film]. Réžia J. FAVREAU. Spojené štáty americké, 2008.

Iron Man 2 [film]. Réžia J. FAVREAU. Spojené štáty americké, 2010.

Iron Man 3 [film]. Réžia S. BLACK. Spojené štáty americké, 2013.

Kapitán Amerika: Občianska vojna (Captain America: Civil War) [film]. Réžia J. RUSSO, A. RUSSO. Spojené štáty americké, 2016.

Kapitán Amerika: Prvý Avenger (Captain America: The First Avenger) [film]. Réžia J. JOHNSTON. Spojené štáty americké, 2011.

Kapitán Amerika: Zimný vojak (Captain America: Winter Soldier) [film]. Réžia J. RUSSO, A. RUSSO. Spojené štáty americké, 2014.

Ma Rainey's Black Bottom [film]. Réžia G. C. WOLFE, Spojené štáty americké, 2020.

Neuveriteľný Hulk (The Incredible Hulk) [film]. Réžia L. LETERRIER. Spojené štáty americké, 2008.

Odviata vetrom (Gone with the Wind) [film]. Réžia V. FLEMING. Spojené štáty americké, 1939.

Parazit (Gisaengchung) [film]. Réžia J. H. BONG. Kórejská republika, 2019.

Raňajky u Tiffanyho (Breakfast at Tiffany's) [film]. Réžia B. EDWARDS. Spojené štáty americké, 1961.

Ray [film]. Réžia T. HACKFORD. Spojené štáty americké, 2004.

Shang-Chi a legenda desiatich prsteňov (Shang-Chi and the Legend of the Ten Rings) [film]. Réžia D. D. CRETTON. Spojené štáty americké, 2021.

Sláva (Glory) [film]. Réžia E. ZWICK. Spojené štáty americké, 1989.

Spider-Man: Ďaleko od domova (Spider-Man: Far From Home) [film]. Réžia J. WATTS. Spojené štáty americké, 2019.

Spider-Man: Návrat domov (Spider-Man: Homecoming) [film]. Réžia J. WATTS. Spojené štáty americké, 2017.
Spider-Man: No Way Home [film]. Réžia J. WATTS. Spojené štáty americké, 2021.
Strážcovia galaxie (Guardians of the Galaxy) [film]. Réžia J. GUNN. Spojené štáty americké, 2014.
Strážcovia galaxie Vol. 2 (Guardians of the Galaxy Vol. 2) [film]. Réžia J. GUNN. Spojené štáty americké, 2017.
Sweet Sweetback's Baadasssss Song [film]. Réžia M. VAN PEEBLES. Spojené štáty americké, 1971.
The Birth of Race [film]. Réžia J. W. NOBLE. Spojené štáty americké, 1918.
Thor [film]. Réžia K. BRANAGH. Spojené štáty americké, 2011.
Thor: Ragnarok [film]. Réžia T. WAITITI. Spojené štáty americké, 2017.
Thor: Temný svet (Thor: The Dark World) [film]. Réžia A. TAYLOR. Spojené štáty americké, 2014.
Zrodenie národa (The Birth of a Nation) [film]. Réžia D. W. GRIFFITH. Spojené štáty americké, 1915.

ZOZNAM TABULIEK, OBRÁZKOV A GRAFOV

Tabuľka 1: Počet nominovaných podľa jednotlivých rás.

Tabuľka 2: Počet ocenených podľa jednotlivých rás.

Graf 1: Miera zastúpenia všetkých rás v rámci hereckého obsadenia zvolených postáv.

Graf 2: Miera zastúpenia všetkých rás v rámci hereckého obsadenia hlavných postáv.

Graf 3: Miera zastúpenia všetkých rás v rámci hereckého obsadenia vedľajších postáv.

Graf 4: Miera zastúpenia všetkých rás v rámci hereckého obsadenia hlavných postáv bez Lokiho.

Graf 5: Miera zastúpenia všetkých rás v rámci hereckého obsadenia záporných postáv s Lokim.

Graf 6: Miera zastúpených rás pri obsadzovaní postáv pod vedením Isaaca Perlmuttera.

Graf 7: Miera zastúpených rás pri obsadzovaní postáv na základe zmien Kevina Feigeho.

ZOZNAM PRÍLOH

Príloha A Zoznam nominovaných a ocenených v jednotlivých kategóriách podľa rás.

Príloha B Zoznam herečiek a hercov analyzovaných v práci.

PRÍLOHY

PRÍLOHA A Zoznam nominovaných a ocenených v jednotlivých kategóriách podľa rás

Tabuľka 1: Afroameričania – kategória film a režisér

Film		Režisér	
1985	Quincy Jones <i>(Purpurová farba)</i>	1991	John Singleton <i>(Chlapci zo susedstva)</i>
2009	Lee Daniels <i>(Precious)</i>	2009	Lee Daniels <i>(Precious)</i>
	Broderick Johnson <i>(Splnený sen)</i>	2013	Steve McQueen <i>(12 rokov otrokom)</i>
2012	Reginald Hudlin <i>(Divoký Django)</i>	2016	Barry Jenkins <i>(Moonlight)</i>

2013	Steve McQueen (12 rokov otrokom)	2017	Jordan Peele (Uteč)
2014	Oprah Winfrey (Selma)	2018	Spike Lee (BlacKkKlansman)
2016	Denzel Washington (Fences)		
	Pharrell Williams (Skryté čísla)		
	Kimberly Stewardová (Miesto pri mori)		
2017	Jordan Peele (Uteč)		
2018	Jordan Peele, Spike Lee (BlacKkKlansman)		

Zdroj: vlastné spracovanie podľa: *Experience over Eight Decades of the Oscars from 1927 to 2021*. [online]. [2021-03-17]. Dostupné na: <<https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/1929>>.

Tabuľka 2: Afroameričania – kategórie herec, herec vo vedľajšej úlohe, herečka, herečka vo vedľajšej úlohe

Herec		Herec vo vedľajšej úlohe		Herečka		Herečka vo vedľajšej úlohe	
1958	Sidney Poitier	1969	Rupert Crosse	1954	Dorothy Dandridgeová	1939	Hattie McDanielová
1963	Sidney Poitier	1981	Howard Rollins	1972	Diana Rossová	1949	Ethel Watersová
1970	James Earl Jones	1982	Louis Gossett Jr.		Cicely Tysonová	1959	Juanita Mooreová
1972	Paul Winfield	1984	Adolph Caesar	1974	Diahann Carrollová	1967	Beah Richardsová
1986	Dexter Gordon	1987	Morgan Freeman	1985	Whoopi Goldbergová	1983	Alfre Woodardová

1989	Morgan Freeman		Denzel Washington	1993	Angela Bassettová	1985	Margaret Averyová
1992	Denzel Washington	1989	Denzel Washington	2001	Halle Berryová		Oprah Winfreyová
1993	Laurence Fishburne	1992	Jaye Davidson	2009	Gabourey Sidibeová	1990	Whoopi Goldbergová
1994	Morgan Freeman	1994	Samuel L. Jackson	2011	Viola Davisová	1996	Marianne Jean-Baptistová
1999	Denzel Washington	1996	Cuba Gooding Jr.	2012	Quvenzhané Wallisová	2002	Queen Latifah
2001	Denzel Washington	1999	Michael Clarke Duncan	2016	Ruth Neggová	2004	Sophie Okonedová
	Will Smith	2003	Djimon Hounsou	2019	Cynthia Erivová	2006	Jennifer Hudsonová
2004	Jamie Foxx	2004	Morgan Freeman			2007	Ruby Deeová
	Don Cheadle		Jamie Foxx			2008	Viola Davisová
2005	Terrence Howard	2006	Djimon Hounsou			2008	Taraji P. Hensonová
2006	Forest Whitaker		Eddie Murphy			2009	Mo'Nique
	Will Smith	2013	Barkhad Abdi			2011	Octavia Spencerová
2009	Morgan Freeman	2016	Mahershala Ali			2013	Lupita Nyong'ová
2012	Denzel Washington	2018	Mahershala Ali			2016	Viola Davisová
2013	Chiwetel Ejiofor						Naomie Harrisová
2016	Denzel Washington						Octavia Spencerová
2017	Denzel Washington						2017

	Daniel Kaluuya
--	----------------

	Mary J. Bligeová
2018	Regina Kingová

Zdroj: vlastné spracovanie podľa: *Experience over Eight Decades of the Oscars from 1927 to 2021*. [online]. [2021-03-17]. Dostupné na: <<https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/1929>>.

Tabuľka 3: Aziati – kategórie film a režisér

Film		Režisér	
1986	Ismail Merchant (<i>Izba s vyhlídkou</i>)	1965	Hiroshi Teshigahara (<i>Piesočná žena</i>)
1992	Ismail Merchant (<i>Rodinné sídlo</i>)	1985	Akira Kurosawa (<i>Ran</i>)
1993	Ismail Merchant (<i>Súmrak dňa</i>)	2000	Ang Lee (<i>Tiger a drak</i>)
1998	Arnon Milchan (<i>L. A. – Utajené skutočnosti</i>)	2005	Ang Lee (<i>Skrotená hora</i>)
2000	Ang Lee, William Kong, Hsu Li-kong (<i>Tiger a drak</i>)	2012	Ang Lee (<i>Pí a jeho život</i>)
2012	Ang Lee (<i>Pí a jeho život</i>)	2019	Bong Joon-ho (<i>Parazit</i>)
2015	Arnon Milchan (<i>Revenant Zmŕtvychvstanie</i>)		
2019	Bong Joon-ho, Kwak Sin-ae (<i>Parazit</i>)		

Zdroj: vlastné spracovanie podľa: *Experience over Eight Decades of the Oscars from 1927 to 2021*. [online]. [2021-03-17]. Dostupné na: <<https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/1929>>.

Tabuľka 4: Aziati – kategórie herec, herec vo vedľajšej úlohe, herečka, herečka vo vedľajšej úlohe

Herec		Herec vo vedľajšej úlohe		Herečka		Herečka vo vedľajšej úlohe	
1956	Yul Brynner	1957	Sessue Hayakawa	1935	Merle Oberonová	1957	Miyoshi Umekiová
1971	Chaim Topol	1966	Mako Iwamatsu	2010	Natalie Portmanová	2003	Shohreh Aghdashloová
1982	Ben Kingsley	1984	Haing S. Ngor	2016	Natalie Portmanová	2004	Natalie Portmanová
2003	Ben Kingsley	1985	Pat Morita			2006	Rinko Kikuchiová
		1991	Ben Kingsley				
		2001	Ben Kingsley				
		2003	Ken Watanabe				
		2016	Dev Patel				

Zdroj: vlastné spracovanie podľa: *Experience over Eight Decades of the Oscars from 1927 to 2021*. [online]. [2021-03-17]. Dostupné na: <<https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/1929>>.

Tabuľka 5: Hispánci – kategórie film a režisér

Film		Režisér	
2006	Alejandro González Iñárritu (<i>Babel</i>)	1985	Héctor Babenco (<i>Bozk pavúčej ženy</i>)
2013	Alfonso Cuarón (<i>Gravitácia</i>)	2003	Fernando Meirelles (<i>Mesto bohov</i>)
2014	Alejandro González Iñárritu (<i>Birdman</i>)	2006	Alejandro González Iñárritu (<i>Babel</i>)
2015	Alejandro González Iñárritu (<i>Revenant Zmŕtvychvstanie</i>)	2013	Alfonso Cuarón (<i>Gravitácia</i>)
2017	Guillermo del Toro (<i>Podoba vody</i>)	2014	Alejandro González Iñárritu (<i>Birdman</i>)

2018	Alfonso Cuarón, Gabriela Rodríguezová (Roma)	2015	Alejandro González Iñárritu (Revenant: Zmŕtvychvstanie)
		2017	Guillermo del Toro (Podoba vody)
		2018	Alfonso Cuarón (Roma)

Zdroj: vlastné spracovanie podľa: *Experience over Eight Decades of the Oscars from 1927 to 2021*. [online]. [2021-03-17]. Dostupné na:
<<https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/1929>>.

Tabuľka 6: Hispánci – kategórie herec, herec vo vedľajšej úlohe, herečka, herečka vo vedľajšej úlohe

Herec		Herec vo vedľajšej úlohe		Herečka		Herečka vo vedľajšej úlohe	
1950	José Ferrer	1948	José Ferrer	1998	Fernanda Montenegrová	1954	Katy Juradová
1952	José Ferrer	1952	Anthony Quinn	2002	Salma Hayeková	1961	Rita Morenová
1957	Anthony Quinn	1956	Anthony Quinn	2004	Catalina Sandinová Morenovoá	1987	Norma Aleandrová
1964	Anthony Quinn	1990	Andy García	2006	Penélope Cruzová	2006	Adriana Barračová
2000	Javier Bardem	2000	Benicio del Toro	2018	Yalitza Apariciová	2008	Penélope Cruzová
2010	Javier Bardem	2003	Benicio del Toro			2009	Penélope Cruzová
2011	Demián Bichir	2007	Javier Bardem			2011	Bérénice Bejová
2019	Antonio Banderas					2018	Marina de Tavirová

Zdroj: vlastné spracovanie podľa: *Experience over Eight Decades of the Oscars from 1927 to 2021*. [online]. [2021-03-17]. Dostupné na:
<<https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/1929>>.

Tabuľka 7: Domorodí Američania – kategórie film a režisér

Film		Režisér	
2019	Taika Waititi, Chelsea Winstanley (<i>Jojo Rabbit</i>)		

Zdroj: vlastné spracovanie podľa: *Experience over Eight Decades of the Oscars from 1927 to 2021*. [online]. [2021-03-17]. Dostupné na:
<<https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/1929>>.

Tabuľka 8: Domorodí Američania – kategórie herec, herec vo vedľajšej úlohe, herečka, herečka vo vedľajšej úlohe

Herec		Herec vo vedľajšej úlohe		Herečka		Herečka vo vedľajšej úlohe	
1984	F. Murray Abraham	1970	Chief Dan George	2003	Keisha Castle-Hughesová	1996	Jocelyne LaGardeová
		1990	Graham Greene				

Zdroj: vlastné spracovanie podľa: *Experience over Eight Decades of the Oscars from 1927 to 2021*. [online]. [2021-03-17]. Dostupné na:
<<https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/1929>>.

PRÍLOHA B Zoznam herečiek a hercov analyzovaných v práci**Tabuľka 9:** Zoznam herečiek a hercov v hlavných úlohách

Herec	Postava	Kategória
Chris Evans	Steve Rogers/Captain America	Beloch
Robert Downey Jr.	Tony Stark/Iron Man	Beloch
Chris Hemsworth	Thor	Beloch
Scarlett Johanssonová	Natasha Romanoff/Black Widow	Beloch
Jeremy Renner	Clint Barton/Hawkeye	Beloch
Mark Ruffalo	Bruce Banner/ Hulk	Beloch
Samuel L. Jackson	Nick Fury	Afroameričan / Osoba tmavej pleti
Brie Larsonová	Carol Danversová/Captain Marvel	Beloch
Sebastian Stan	James „Bucky“ Barnes/Winter Soldier	Beloch
Paul Bettany	Vision/Jarvis	Beloch
Elizabeth Olsenová	Wanda Maximoff/Scarlet Witch	Beloch

Don Cheadle	James „Rhodey“ Rhodes/War Machine	Afroameričan / Osoba tmavej pleti
Tom Hiddleston	Loki	Beloch
Anthony Mackie	Sam Wilson/Falcon	Afroameričan / Osoba tmavej pleti
Chadwick Boseman	T'Challa/Black Panther	Afroameričan / Osoba tmavej pleti
Chris Pratt	Peter Quill/Star-Lord	Beloch
Zoe Saldanová	Gamora	Multietnický pôvod
Dave Bautista	Drax	Multietnický pôvod
Karen Gillanová	Nebula	Beloch
Pom Klementieffová	Mantis	Multietnický pôvod
Paul Rudd	Scott Lang/Ant-Man	Beloch
Benedict Cumberbatch	Doctor Strange	Beloch
Tom Holland	Peter Parker/Spider-Man	Beloch

Zdroj: vlastné spracovanie.

Tabuľka 10: Zoznam herečiek a hercov vo vedľajších úlohách

Herec	Postava	Kategória
Hayley Atwellová	Peggy Carterová	Beloch
Dominic Cooper	Howard Stark	Beloch
John Slattery	Howard Stark (v staršom veku, objavil sa v 4 filmoch)	Beloch
Toby Jones	Dr. Armin Zola	Beloch
Neal McDonough	Timothy „Dum Dum“ Dugan	Beloch
Derek Luke	Gabe Jones	Afroameričan / Osoba tmavej pleti
Kenneth Choi	Jim Morita	Východoázijský pôvod (Kórea)
J.J. Feild	James Montgomery Falsworth	Beloch
Bruno Ricci	Jacques Dernier	Beloch
Ben Mendelsohn	Talos/Keller	Beloch
Lashana Lynchová	Maria Rambeauová	Afroameričan / Osoba tmavej pleti
Akira Akbarová	Monica Rambeauová	Afroameričan / Osoba tmavej pleti
Annette Beningová	Supreme Intelligence/Dr. Wendy Lawsonová	Beloch
Terence Howard	James „Rhodey“ Rhodes (pôvodné obsadenie)	Afroameričan / Osoba tmavej pleti
Gwyneth Paltrowová	Virginia „Pepper“ Pottsová	Beloch
Shaun Toub	Yinsen	Blízkovýchodný pôvod (Irán)
Faran Tahir	Raza	Multietnický pôvod

Clark Gregg	Agent Phil Coulson	Beloch
Jon Favreau	Hogan	Beloch
Sam Rockwell	Justin Hammer	Beloch
Natalie Portmanová	Jane Fosterová	Blízkovýchodný pôvod (Izrael)
Anthony Hopkins	Odin	Beloch
Stellan Skasgård	Erik Selvig	Beloch
Kat Denningsová	Darcy Lewisová	Beloch
Idris Elba	Heimdall	Afroameričan / Osoba tmavej pleti
Ray Stevenson	Volstagg	Beloch
Tadanobu Asano	Hogun	Východoázijský pôvod (Japonsko)
Josh Dallas	Fandral	Beloch
Zachary Levi	Fandral (preobsadenie)	Beloch
Jaimie Alexanderová	Lady Sif	Beloch
Rene Russoová	Frigga	Beloch
Cobie Smuldersová	Agentka Maria Hillová	Beloch
Emily VanCampová	Sharon Carterová/Agent 13	Beloch
Michael Rooker	Yondu Udonta	Beloch
Sean Gunn	Kraglin	Beloch
Aaron Taylor-Johnson	Pietro Maximoff/Quicksilver	Beloch
Michael Douglas	Hank Pym	Beloch
Evangeline Lillyová	Hope van Dyneová	Beloch
Michael Peña	Luis	Latinskoamerický pôvod
David Dastmalchian	Kurt	Blízkovýchodný pôvod (Irán)
T. I.	Dave	Afroameričan / Osoba tmavej pleti
Daniel Brühl	Zemo	Multietnický pôvod
Chiwetel Ejiofor	Mordo	Afroameričan / Osoba tmavej pleti
Rachel McAdamsová	Christine Palmerová	Beloch
Benedict Wong	Wong	Východoázijský pôvod (Čína)
Tilda Swintonová	The Ancient One	Beloch
Lupita Nyong'ová	Okoye	Afroameričan / Osoba tmavej pleti
Martin Freeman	Everett K. Ross	Beloch
Daniel Kaluuya	W'Kabi	Afroameričan / Osoba tmavej pleti
Letitia Wrightová	Shuri	Afroameričan / Osoba tmavej pleti
Winston Duke	M'Baku	Afroameričan / Osoba tmavej pleti
Angela Bassettová	Ramonda	Afroameričan / Osoba tmavej pleti
Andy Serkis	Ulysses Klaue	Multietnický pôvod
Marisa Tomeiová	May Parkerová	Beloch
Zendaya	M. J.	Multietnický pôvod

Jacob Batalon	Ned	Havajský pôvod
Tony Revolori	Flash	Latinskoamerický pôvod
Jeff Goldblum	Grandmaster	Multietnický pôvod
Tessa Thompsonová	Valkyrie	Multietnický pôvod
Karl Urban	Skurge	Beloch
Taika Waititi	Viacero postáv	Multietnický pôvod
Randall Park	Jimmy Woo	Východoázijský pôvod (Kórea)
Bobby Cannavale	Paxton	Multietnický pôvod
Judy Greerová	Maggie	Beloch
Abby Ryderová Fortsonová	Cassie Langová	Beloch
Michelle Pfeifferová	Janet van Dyne	Beloch
Laurence Fishburne	Bill Foster	Afroameričan / Osoba tmavej pleti

Zdroj: vlastné spracovanie.

Tabuľka 11: Zoznam herečiek a hercov v záporných úlohách

Herec	Postava	Kategória
Hugo Weaving	Johann Schmidt/Red Skull	Beloch
Jude Law	Yon-Rogg	Beloch
Jeff Bridges	Obadiah Stane	Beloch
Mickey Rourke	Ivan Vanko	Beloch
Colm Feore	King Laufey	Beloch
Guy Pearce	Aldrich Killian	Beloch
Christopher Eccleston	Malekith	Beloch
Robert Redford	Alexander Pierce	Beloch
Lee Pace	Ronan	Beloch
Kurtis Russel	Ego	Beloch
James Spader	Ultron	Beloch
Corey Stoll	Darren Cross/YellowJacket	Multietnický pôvod
Mads Mikkelsen	Kaecilius	Beloch
Michael B. Jordan	Erik „Killmonger“ Stevens	Afroameričan / Osoba tmavej pleti
Michael Keaton	Adrian Toomes/Vulture	Beloch
Kate Blanchettová	Hela	Beloch
Walton Goggins	Sonny Burch	Beloch
Hannah John-Kamenová	Ava/Ghost	Multietnický pôvod
Jake Gyllenhaal	Quentin Beck/Mysterio	Beloch
Josh Brolin	Thanos	Beloch

Zdroj: vlastné spracovanie.

Tabuľka 12: Zoznam herečiek a hercov pod vedením Isaaca „Ika“ Perlmuttera

Chris Evans	Steve Rogers/Captain America	Beloch
Robert Downey Jr.	Tony Stark/Iron Man	Beloch
Chris Hemsworth	Thor	Beloch
Scarlett Johanssonová	Natasha Romanoff/Black Widow	Beloch
Jeremy Renner	Clint Barton/Hawkeye	Beloch
Mark Ruffalo	Bruce Banner/ Hulk	Beloch
Samuel L. Jackson	Nick Fury	Afroameričan / Osoba tmavej pleti
Sebastian Stan	James „Bucky“ Barnes/Winter Soldier	Beloch
Paul Bettany	Vision/Jarvis	Beloch
Elizabeth Olsenová	Wanda Maximoff/Scarlet Witch	Beloch
Don Cheadle	James „Rhodey“ Rhodes/War Machine	Afroameričan / Osoba tmavej pleti
Tom Hiddleston	Loki	Beloch
Anthony Mackie	Sam Wilson/Falcon	Afroameričan / Osoba tmavej pleti
Chris Pratt	Peter Quill/Star-Lord	Beloch
Zoe Saldanová	Gamora	Multietnický pôvod
Dave Bautista	Drax	Multietnický pôvod
Karen Gillanová	Nebula	Beloch
Paul Rudd	Scott Lang/Ant-Man	Beloch
Hayley Atwellová	Peggy Carterová	Beloch
Dominic Cooper	Howard Stark	Beloch
John Slattery	Howard Stark (v staršom veku, objavil sa v 4 filmoch)	Beloch
Toby Jones	Dr. Armin Zola	Beloch
Neal McDonough	Timothy „Dum Dum“ Dugan	Beloch
Derek Luke	Gabe Jones	Afroameričan / Osoba tmavej pleti
Kenneth Choi	Jim Morita	Východoázijský pôvod (Kórea)
J.J. Feild	James Montgomery Falsworth	Beloch
Bruno Ricci	Jacques Dernier	Beloch
Terence Howard	James „Rhodey“ Rhodes (pôvodné obsadenie)	Afroameričan / Osoba tmavej pleti
Gwyneth Paltrowová	Virginia „Pepper“ Pottsová	Beloch
Shaun Toub	Yinsen	Blízkovýchodný pôvod (Irán)

Faran Tahir	Raza	Multietnický pôvod
Clark Gregg	Agent Phil Coulson	Beloch
Jon Favreau	Hogan	Beloch
Sam Rockwell	Justin Hammer	Beloch
Natalie Portmanová	Jane Fosterová	Blízkovýchodný pôvod (Izrael)
Anthony Hopkins	Odin	Beloch
Stellan Skasgård	Erik Selvig	Beloch
Kat Denningsová	Darcy Lewisová	Beloch
Idris Elba	Heimdall	Afroameričan / Osoba tmavej pleti
Ray Stevenson	Volstagg	Beloch
Tadanobu Asano	Hogun	Východoázijský pôvod (Japonsko)
Josh Dallas	Fandral	Beloch
Zachary Levi	Fandral (preobsadenie)	Beloch
Jaimie Alexanderová	Lady Sif	Beloch
Rene Russoová	Frigga	Beloch
Cobie Smuldersová	Agentka Maria Hillová	Beloch
Emily VanCampová	Sharon Carterová/Agent 13	Beloch
Michael Rooker	Yondu Udonta	Beloch
Sean Gunn	Kraglin	Beloch
Aaron Taylor-Johnson	Pietro Maximoff/Quicksilver	Beloch
Michael Douglas	Hank Pym	Beloch
Evangeline Lillyová	Hope van Dyneová	Beloch
Michael Peña	Luis	Latinskoamerický pôvod
David Dastmalchian	Kurt	Blízkovýchodný pôvod (Irán)
T. I.	Dave	Afroameričan / Osoba tmavej pleti
Bobby Cannavale	Paxton	Multietnický pôvod
Judy Greerová	Maggie	Beloch
Abby Ryderová Fortsonová	Cassie Langová	Beloch
Hugo Weaving	Johann Schmidt/Red Skull	Beloch
Jeff Bridges	Obadiah Stane	Beloch
Mickey Rourke	Ivan Vanko	Beloch
Colm Feore	King Laufey	Beloch
Guy Pearce	Aldrich Killian	Beloch
Christopher Eccleston	Malekith	Beloch
Robert Redford	Alexander Pierce	Beloch

Lee Pace	Ronan	Beloch
James Spader	Ultron	Beloch
Corey Stoll	Darren Cross/YellowJacket	Multietnický pôvod

Zdroj: vlastné spracovanie.

Tabuľka 13: Zoznam herečiek a hercov na základe zmien pod manažérskym vplyvom Kevina Feigeho

Brie Larsonová	Carol Danversová/Captain Marvel	Beloch
Chadwick Boseman	T'Challa/Black Panther	Afroameričan / Osoba tmavej pleti
Pom Klementieffová	Mantis	Multietnický pôvod
Benedict Cumberbatch	Doctor Strange	Beloch
Tom Holland	Peter Parker/Spider-Man	Beloch
Ben Mendelsohn	Talos/Keller	Beloch
Lashana Lynchová	Maria Rambeauová	Afroameričan / Osoba tmavej pleti
Akira Akbarová	Monica Rambeauová	Afroameričan / Osoba tmavej pleti
Annette Beningová	Supreme Intelligence/Dr. Wendy Lawsonová	Beloch
Daniel Brühl	Zemo	Multietnický pôvod
Chiwetel Ejiofor	Mordo	Afroameričan / Osoba tmavej pleti
Rachel McAdamsová	Christine Palmerová	Beloch
Benedict Wong	Wong	Východoázijský pôvod (Čína)
Tilda Swintonová	The Ancient One	Beloch
Lupita Nyong'ová	Okoye	Afroameričan / Osoba tmavej pleti
Martin Freeman	Everett K. Ross	Beloch
Daniel Kaluuya	W'Kabi	Afroameričan / Osoba tmavej pleti
Letitia Wrightová	Shuri	Afroameričan / Osoba tmavej pleti
Winston Duke	M'Baku	Afroameričan / Osoba tmavej pleti
Angela Bassettová	Ramonda	Afroameričan / Osoba tmavej pleti
Andy Serkis	Ulysses Klaue	Multietnický pôvod
Marisa Tomeiová	May Parkerová	Beloch

Zendaya	M. J.	Multietnický pôvod
Jacob Batalon	Ned	Havajský pôvod
Tony Revolori	Flash	Latinskoamerický pôvod
Jeff Goldblum	Grandmaster	Multietnický pôvod
Tessa Thompsonová	Valkyrie	Multietnický pôvod
Karl Urban	Skurge	Beloch
Taika Waititi	Viacero postáv	Multietnický pôvod
Randall Park	Jimmy Woo	Východoázijský pôvod (Kórea)
Michelle Pfeifferová	Janet van Dyne	Beloch
Laurence Fishburne	Bill Foster	Afroameričan / Osoba tmavej pleti
Jude Law	Yon-Rogg	Beloch
Kurtis Russel	Ego	Beloch
Mads Mikkelsen	Kaecilius	Beloch
Michael B. Jordan	Erik „Killmonger“ Stevens	Afroameričan / Osoba tmavej pleti
Michael Keaton	Adrian Toomes/Vulture	Beloch
Kate Blanchettová	Hela	Beloch
Walton Goggins	Sonny Burch	Beloch
Hannah John-Kamenová	Ava/Ghost	Multietnický pôvod
Jake Gyllenhaal	Quentin Beck/Mysterio	Beloch
Josh Brolin	Thanos	Beloch

Zdroj: vlastné spracovanie.

PERFECTLY IMPERFECT

Lenka Klimeková, Kristián Pribila

ABSTRAKT

Príspevok sa zaoberá portrétom v žurnalistickej fotografii, konkrétne sériou fotografií, ktoré zachytávajú príbeh ženy, ktorá to kvôli určitému zdravotnému znevýhodneniu nemusí mať na prvý pohľad v živote jednoduché. Cieľom tejto práce bolo prostredníctvom série fotografií ukázať, že aj keď má niekto podobný "problém" nemusí ho vnímať iba negatívne, a aj napriek tomu môže mať plnohodnotný a šťastný život. Fotografie sú zamerané predovšetkým na vzťahy, pretože láska a ľudia okolo nás sú to najvzácnejšie a dokážeme s nimi zvládnuť čokoľvek. V teoretickej časti práce sa nachádza aj stručná charakteristika týkajúca sa portrétu v žurnalistickej fotografii.

Kľúčové slová:

Fotografia. Láska. Portrét. Rodina. Šťastie. Znevýhodnenie.

ABSTRACT

The article deals with portrait in journalistic photography, specifically a serie of photographs that capture the story of a woman who, due to a certain disability, may not have it easy at first glance in life. The purpose of this work was to show through a serie of photographs that even if someone has a similar "problem" they do not have to perceive it only negatively, and yet they can have a full and happy life. The photos are mainly focused on relationships, because love and the people around us are the most precious and we can do anything with them. In the theoretical part of the work there is also a brief description of the portrait in journalistic photography.

Key words:

Disability. Family. Happiness. Love. Photography. Portrait.

1 PERFECTLY IMPERFECT

„Ak fotíte ľudí vo farbách, fotíte ich oblečenie, ale ak fotíte ľudí čiernobielo, fotíte ich dušu.“

Ted Grant

Nasnímané zábery v tejto práci môžeme zaradiť aj do takzvaného reportážneho portrétu, ktorý sa od klasického portrétu zásadne líši. Portrétna fotografia je zachytenie podoby jednej alebo viacerých osôb na fotografii, v ktorej prevláda tvár a jej výraz. Naopak reportážny portrét nie je aranžovaný. Je to momentka, ktorá zachytáva portrétujúce postavy v akcii, v prirodzenom prostredí a často aj bez toho, aby o tom vôbec vedeli, takže nič nie je zinscenované a osoby sa tvária prirodzene. Úlohou takéhoto portrétu nie je vždy detailne zobrazit' tvár aktéra, ale vystihnúť jeho charakteristické črty, prípadne aj vlastnosti a psychické, či emocionálne stavy človeka. Reportážny portrét je jedným z najpopulárnejších žánrov novinárskej fotografie vôbec.

Fotografovanie nie len portrétu je hlavne zachytenie momentu a emócií, ktoré daný moment prináša. Keďže cieľom tejto práce bolo čo najlepšie vystihnúť emócie a pocity, rozhodli sme sa vyhotovené fotografie upraviť do

čiernobiela. Čiernobiela fotografia má svoje neopísateľné čaro, vnímame ju inak ako farebnú fotografiu. Farby môžu byť na niektorých fotkách veľmi rušivé, dokonca môžu odpútať pozornosť diváka. V našej sérii fotografií predstavuje čiernobiela aj to, že nie vždy je všetko jasné, farebné alebo veselé, no napriek tomu z fotografií vyžaruje šťastie a láska. Čiernobiela nemusí byť stále len vyjadrením vážnosti a smútku, môžeme ňou zároveň vyjadrovať aj radosť či šťastie.

Touto prácou sme chceli tiež prispieť k zmene vnímania ľudí so zdravotným znevýhodnením. Mať nejaké zdravotné znevýhodnenie znamená čeliť mnohým výzvam, no našim cieľom bolo ukázať, že aj takíto ľudia môžu žiť plnohodnotný život, tak ako ktokoľvek iný. Ako už bolo v práci spomínane pri fotografovaní nášho portrétu sme chceli zachytiť najmä emócie fotografovanej osoby a ukázať ju takú, aká v skutočnosti je a v čom spočíva jej výnimočnosť, pretože práve to, v čom sa od ostatných odlišujeme nás robí výnimočnými. A to je dôvod prečo by mal každý objaviť krásu vo svojich nedokonalostiach.

2 PRAKTICKÝ VÝSTUP – FOTOGRAFIE



Obrázok 1: Autorská fotografia.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 2: Autorská fotografia.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



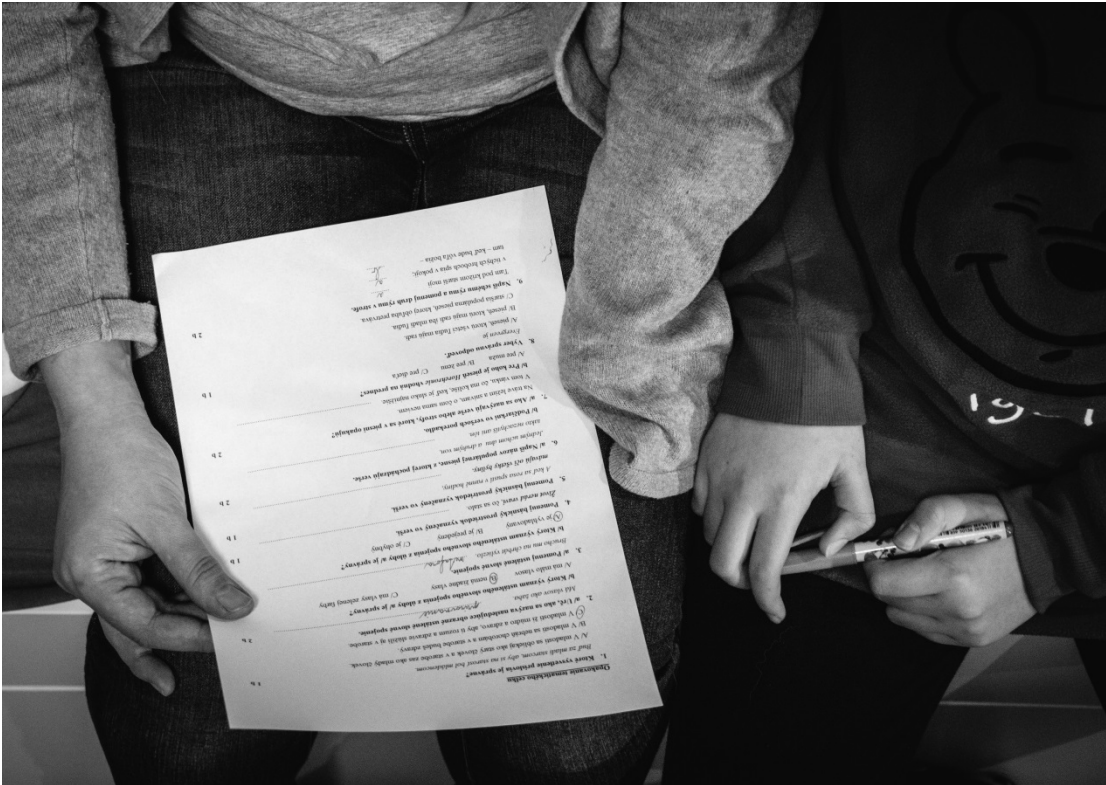
Obrázok 3: Autorská fotografia.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 4: Autorská fotografia.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 5: Autorská fotografia.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 6: Autorská fotografia.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 7: Autorská fotografia.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 8: Autorská fotografia.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 9: Autorská fotografia.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 10: Autorská fotografia.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 11: Autorská fotografia.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 12: Autorská fotografia.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 13: Autorská fotografia.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.

ZÁVER

Cieľom tejto práce bolo ukázať, že aj keď máme v živote nejaké problémy, nemusíme ich vnímať iba negatívne. Snažili sme sa tak urobiť prostredníctvom série fotografií, ktoré zachytávajú príbeh ženy, ktorá to kvôli určitému zdravotnému znevýhodneniu nemá v živote jednoduché. Napriek tomu nikdy nič nevzdala a aj vďaka jej najbližším a ľuďom okolo nej dokáže viesť plnohodnotný a šťastný život. Portrétné postavy sme chceli zachytiť prirodzene, pri bežných činnostiach a preto sú všetky fotografie z domáceho prostredia, kde sa osoby tvária prirodzene. Snažili sme sa zachytávať práve tie pozitívne emócie, ktoré z nich napriek všetkému vyžarujú.

Ľudia sa každodenne trápia z vecí, ktoré nemôžu ovplyvniť a príliš sústredujú pozornosť na negatívne stránky života. Touto prácou sme chceli ukázať, že netreba strácať nadhľad, nevšímať si len negatíva ale naopak, vedieť si užívať život so všetkým čo prináša a tešiť sa z maličkostí.

NÁVRH MOBILNEJ DIGITÁLNEJ HRY S EKOLOGICKOU TEMATIKOU

Marek Galierik, Michal Kubovics

ABSTRAKT

Cieľom práce je vytvorenie teoretického návrhu mobilnej digitálnej hry so zameraním na ekológiu. Hra má poukázať na prienik medzi reálnym a hrou vykonštruovaným virtuálnym svetom, ktorý však dokáže riešiť problémy oboch z nich. Hlavnou myšlienkou hry majú byť hodnoty spoločnosti Dedoles, ktoré sú s ekológiou úzko spojená a odrážajú samotné smerovanie spoločnosti. V práci prechádzame od teoretických východísk tvorby hier, až po vizuálne spracovanie hry, spolu s praktickým zavedením hry do reálnej činnosti.

Kľúčové slová:

Mobilná hra. Ekológia. Dedoles. Virtuálny svet. Koncept.

ABSTRACT

The aim of the work is to create a theoretical design of a mobile digital game with a focus on ecology. The game is supposed to point out the intersection between the real and the constructed virtual world, which, however, can solve the problems of both of them. The main idea of the game is to be Dedoles' company values, which are closely linked to ecology and reflect the very direction of society. In this work we go from the theoretical basis of game creation to the visual processing of the game, along with the practical introduction of the game into real activity.

Key words:

Concept. Mobile game. Ecology. Dedoles. Virtual world.

ÚVOD

Pri vytváraní našej ekologickej hry sme sa rozhodli zviazať so spoločnosťou Dedoles. Ako už z názvu vyplýva, spoločnosť Dedoles sa sústreďí hlavne na prostredie prírody a lesov. Za tri veci, ktorými sa táto spoločnosť vyznačuje môžeme označiť: ľudská rozmanitosť, ochrana prostredia a etická výroba. V Dedolese veria, že to, čo mení svet k lepšiemu, závisí na každodenných rozhodnutiach.

Túto spoločnosť sme si zvolili hlavnej kvôli jej filozofii, ktorá je zameraná rovnako ako na prítomnosť, tak aj na budúcnosť. Hovorí o tom, že každý deň nám dáva šancu byť lepším, ako sme boli včera. Môžeme tak spraviť niečo viac pre seba, alebo svoje okolie. Tu sa kladie dôraz práve na jedinca, ktorý môže byť lepší: voči sebe samému, voči prírode, voči spoločnosti a budúcim generáciám. Každý z nás predsa chce, aby po ňom niečo ostalo.

¹ Filozofia spoločnosti sa odráža aj na samotných produktoch. Dedoles sa zaoberá výrobou a distribúciou oblečenia na Slovensku. Najčastejšie sa jedná o produkty vo forme ponožiek a spodnej bielizne, ale v rámci sezónnych akcií sa zriedka vyskytnú aj tričká, plavky, podkolenky a pod. Tieto produkty si môžeme zakúpiť buď

¹ *Naša filozofia*. [online]. [2020-10-10]. Dostupné na: <<https://www.dedoles.sk/filozofia>>.

v kamenných predajniach, predajných kioskoch, alebo online na e-shope. Spoločnosť svoje produkty vyrába len z kvalitných ekologických materiálov, a kladú pri tom dôraz na etickú a udržateľnú výrobu.²

V rámci ekologických aktivít má spoločnosť okrem iného aj projekt s názvom Dedoles les. Každým jedným nákupom prispieva zákazník na dobrú vec, cez tzv. dedolesné drobné. Pri konci objednávky môže zákazník zaokrúhliť celkovú hodnotu na najbližšie euro. Všetky tieto peniaze tak poputujú na výsadbu stromov.³ Pri vzniku tohto projektu bolo jeho hlavnou myšlienkou vstať od počítačov a spoza sociálnych sietí, a konať niečo v reálnom svete. Podobnú myšlienku chceme podporovať aj my, pomocou našej hry.



Obrázok 1: Dedoles logo.

Zdroj: *Dedoles*. [online]. [2020-10-10]. Dostupné na: <https://cdn.dedoles.sk/buxus/images/image_75e6f832a32434.svg>.

1 MATERIÁL A METODIKA

V teoretickej časti práce sa pozrieme na základne princípy, ktorými sa vyznačuje samotná ekológia, a taktiež aj na využitie jej princíпов v rámci módného priemyslu, ktorý je úzko spätý so spoločnosťou Dedoles. Okrem toho si popíšeme aj spojitosť ekológie s prírodou, rovnako ako aj spojitosť ekológie s videohrami.

1.1 Ekológia

Ekológia – definovaná tiež názvami ako bioekológia, bionomika, alebo biológia životného prostredia, je štúdium vzťahov medzi organizmami a ich prostredím. Niektoré z najnaliehavejších problémov v oblasti ľudských vecí - rozširovanie populácie, nedostatok potravín, znečistenie životného prostredia vrátane globálneho otepľovania, vymieranie druhov rastlín a zvierat a všetky s tým spojené sociologické a politické problémy - sú do značnej miery ekologické.

Slovo ekológia vytvoril nemecký zoológ Ernst Haeckel, ktorý výraz „oekologie“ použil vo význame: „*Vzťah zvierat a k jeho organickému aj anorganickému prostrediu.*“⁴

Slovo pochádza z gréckeho slova oikos, čo znamená „domácnosť“, „domov“, alebo „miesto na život.“ Ekológia sa teda zaoberá organizmom a jeho prostredím.

Pojem prostredie zahŕňa aj iné organizmy a fyzické okolie. Tieto interakcie medzi jednotlivcami, medzi populáciami a medzi organizmami a ich prostredím tvoria ekologické systémy alebo skrátene ekosystémy.

1.2 Ekologické a udržateľné zdroje v módnom priemysle

*„Zvyšujúci se zájem ze strany společnosti o životní prostředí, jeho dlouhodobou udržitelnost či implementace společenské odpovědnosti firem nezanechává žádnou z funkčních oblastí podnikání beze změny. Podniky jsou nuceny vylepšovat a zavádět nové metody, které budou v souladu s ekologickými záměry a potřebami spotřebitelů.“*⁵

² *Príbehy značiek*. [online]. [2020-10-10]. Dostupné na: <<https://www.dedoles.sk/pribehy-znaciek>>.

³ *Dedolesné drobné*. [online]. [2020-10-10]. Dostupné na: <<https://www.dedoles.sk/dedolesne-drobne>>.

⁴ HAECKEL, E. *The bettmann archive*. 1870

⁵ MENŠÍKOVÁ, K. *Green marketing*. [online]. [2020-10-10]. Dostupné na: <https://is.muni.cz/th/adcrm/GREEN_MARKETING.pdf>.

Udržateľný rozvoj marketingu, alebo aj „Green marketing“ je chápaný ako kvalitatívny vývoj marketingu, skôr ako obľúbený kvantitatívny vývoj.⁶ Obľúbenými produktami dneška sú často lacné varianty toho istého produktu, kde sa nie len že stráca originalita, ale aj ekologický faktor výroby produktov.

Keďže masová výroba často prebieha v neľudských podmienkach a zvyšok nepredaných produktov, balených v plastoch, poprípade vyrobených z polyestru či iných plastových zlúčenín, je ťažko recyklovateľný a je možné, že nastane situácia, kde produkt nebude mať konzumentov, produkt skončí v spaľovniach, alebo na skládke, čo samozrejme vytvára emisie.

1.3 Environmentálne sadenie lesov

„Lesy existujú na Zemi už viac ako 350 miliónov rokov. Na Slovensku im „pomáhame“ sadením len posledných asi 200 rokov.“⁷ Dokážeme teda ešte zachrániť lesy aj napriek nízkej aktivite v pomere k výrubu lesov?

V posledných rokoch sa svet začal sústreďovať na odoberanie jednorazových plastov z každodenných výrobkov, no v mnohých prípadoch ich nahradili práve papierové alternatívy, ktoré sú síce ekologickejšie z hľadiska rozložiteľnosti a v pomere k plastom aj v udržateľnosti, stále však čelíme faktu, že papierové výrobky sú produktom lesov. Lesy či pralesy na celom svete denne strácajú obrovské plochy. Len v amazonskom pralesi zmizne každú minútu plocha o rozlohe futbalového ihriska.⁸

Slovenské lesy sú masívne vyrúbavané najmä na výrobu nábytku, či iné masívne spracovanie dreva. Aj napriek mnohým vládnym príslubom sa stretávame s krutou realitou a ťažba dnes prebieha už v mnohých chránených oblastiach, takzvaných „bezzásahových zónach.“ Pomôcť zvrátiť túto realitu sa snaží mnoho dobrovoľníkov no pridávajú sa k nim aj väčšie firmy, ktoré si začínajú uvedomovať vplyv ich výrobkov a produktov.

Štátne lesy SR vysadia ročne približne 15 miliónov stromov⁹. K týmto číslam sa pridávajú poctiví súkromníci, ktorí po vyťažení stromy aj opätovne zasadia, a taktiež už spomínané veľké firmy, ktoré zvyčajne pomáhajú v najviac zasiahnutých oblastiach ťažbou.

1.4 Ekológia v súvislosti s videohrami

Videohry predstavujú jeden z najrýchlejšie rastúcich mediálnych trendov, s odhadovaním počtom 2,5 miliardy globálnych hráčov.¹⁰ Okrem ich využitia na účely zábavy, sa videohry využívajú aj vo vzdelávaní, kde sú označované názvom *serious games*. Tento typ hier je teda primárne určený na účely iné ako zábava. Využívajú sa v rôznych vedeckých, zdravotníckych, strojníckych a mnohých iných odvetviach.¹¹ Práve charakter hier s označením *serious*, dokáže byť prospešný aj v rôznych v rámci ekológie a činnosťami s ňou spojených.

Serious games ponúkajú edukatívne aspekty, ktoré je možné využiť práve aj pri ekologických hrách. Ekológia ako vedný odbor biológie, je rozdelená na množstvo podkategórií, či už sú zamerané na organizmy,

⁶ DALY, H. E.: Toward some operational principles of sustainable development. In *The economics of Sustainability*. New York : Routledge, 2002.

⁷ *Občianska iniciatíva. My sme les*. 2015. . [online]. [2020-10-10]. Dostupné na: <<https://www.mysmeles.sk/>>.

⁸ *Každú minútu zmizne amazonský prales vo veľkosti futbalového ihriska*. [online]. [2020-10-10]. Dostupné na:

<<https://vat.pravda.sk/zem/clanok/517917-kazdu-minutu-zmizne-amazonsky-prales-vo-velkosti-futbaloveho-ihriska/>>.

⁹ *Štátni lesníci vysadia ročne milióny stromov a obnovia tisíce hektárov lesov*. [online]. [2020-10-10]. Dostupné na: <<https://mcsr.sk/statni-lesnici-vysadia-rocne-miliony-stromov-a-obnovia-tisice-hektarov-lesov/59---11510/>>.

¹⁰ *Video Game Industry Statistics In 2020*. [online]. [2020-10-18]. Dostupné na: <<https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/#video-gaming-industry-overview>>.

¹¹ ALDRICH, C. *The Complete Guide to Simulations and Serious Games*. USA : Jon Wiley & Son, 2009.

životné prostredie, alebo na spoločné vzťahy, ktoré vytvárajú. Okrem toho sa zameriava aj na životné prostredie a problémy, ktoré v súvislosti s ním vznikajú.¹²

Keď sa pozrieme na súčasnú dobu, môžeme nájsť už množstvo kreatívnych využití pre videohry, a to aj v rámci ich edukatívnej činnosti. Táto edukatívna činnosť sa pomaly presúva aj bližšie k oblasti ekológie.

Pre príklad si môžeme uviesť hru s názvom *Eco*.¹³ Táto hra predstavuje online simulovaný ekosystém. Hráči v nej spoločnými silami minimalizujú znečistenie, ktoré spôsobujú pri aktivitách na záchranu planéty pred meteoritom. Hra využíva aj prvky ekologickej vizualizácie, kde sa napríklad pri znečistení vody, zatmaví jej farba. Okrem toho hra využíva aj prvky ako sú spätná väzba, systémové myslenie, riadená pozornosť, vnútorná motivácia a mnoho ďalších.¹⁴

1.5 Tvorba hry

Proces tvorby hry dokáže byť náročný a preto si treba určiť základné nosné kamene, ktoré ho majú sprevádzať. Tie sa dajú definovať aj podľa určitého modelu, ktorý pri hrách predstavuje MDA model. Ten predstavuje skratku anglických slov *mechanics* (mechaniky), *dynamics* (dynamiky) a *aesthetics* (estetiky).

Mechaniky hry sú tie časti, ktoré sú definované v zdrojovom kóde a tvoria základ toho, s čím môže hrať interagovať. Medzi ne patrí napr. herné životy, predmety, vetvené dialógy, nepriatelia, alebo aj herné menu. Herná dynamika predstavuje interakciu medzi mechanikou hry a hráčom samotným. Vznikajú pri vzájomnom pôsobení medzi týmito dvoma objektmi. Pre lepšiu predstavu sa môžeme pozrieť na bojové hry, kde máme dva spôsoby hrania – môžeme zvoliť útočný štýl, kde budeme využívať útočné herné mechaniky, alebo naopak defenzívny štýl. Práve interakcia nás ako hráča vnáša do hry danú dynamiku.

Estetika pri hrách určuje atmosféru, do ktorej sú hry zasadené. Každý hráč má iné potreby a preto si aj častokrát rôzni hráči volia rôzne hry, pretože na nich pôsobia rozličným dojmom. Práve ten vytvára estetika.¹⁵

2 CIEĽ A PROBLEMATIKA

Cieľom práce je vytvorenie teoretického návrhu mobilnej digitálnej hry so zameraním na ekológiu. V tejto časti práce sa budeme venovať základným tvorivým metódam, ktoré budeme využívať pri procese tvorby našej hry. Určíme si v nej naše základné ciele, ktoré budeme chcieť splniť a určíme si ideové východiská, podľa ktorých sa budeme riadiť.

2.1 Tvorivá metóda

Ako tvorivú metódu sme si pri tvorbe našej hry zvolili brain-netting. Brain-netting môžeme charakterizovať podobne ako brainstorming, s tým rozdielom, že komunikácia prebieha online za pomoci rozličných komunikačných programov, ako napríklad Skype, Discord, či Google Meet. Je to teda určitý druh

¹² LAFERRIÈRE E.; Stoett Peter J. *International Relations Theory and Ecological Thought: Towards a Synthesis*. New York : Routledge, 2003.

¹³ *Eco: An Online Virtual World for Middle School Environmental Literacy and Collaborative Problem Solving*. [online]. [2020-10-18]. Dostupné na: <<https://ies.ed.gov/funding/grantsearch/details.asp?ID=1600>>.

¹⁴ LÖFSTRÖM, E., SVANÆS, D. *Eco-visualization: an exploration of the concept and its practical implications*. [online]. [2020-10-18]. Dostupné na: <https://www.eceee.org/library/conference_proceedings/eceee_Summer_Studies/2017/4-mobility-transport-and-smart-and-sustainable-cities/eco-visualization-an-exploration-of-the-concept-and-its-practical-implications/2017_s_939-947>.

¹⁵ *MDA jako model pro strukturní analýzu digitálních her*. [online]. [2020-10-18]. Dostupné na: <<http://gamestudies.cz/odborne/mda-jako-model-pro-strukturni-analyzu-digitalnich-her/>>.

kreatívnej metódy, ktorý je zameraný na riešenie problémov a má za úlohu uľahčiť vytvorenie kreatívnej stratégie.¹⁶

Na účely brain-nettingu sme využili aplikáciu Discord, pretože umožňuje jednoduché prepojenie viacerých druhov komunikácie, ako písomnej, tak aj hlasovej. Pre túto metódu riešenia problémov sme sa rozhodli najmä z dôvodu proti-pandemických opatrení, ktoré znemožňujú uplatnenie brainstormingu. Ako prvé sme si určili pravidlá nášho brain-nettingu. Ďalej sme si určili témy, ktoré chceme rozoberať. Tie sme zapisovali formou slov do chatu a následne o nich diskutovali. Každéj téme sme sa venovalo určitý čas, vďaka čomu sa nám podarilo formovať nasledovné nápady a formovať jednotnú ideu. V diskusii boli zapojené dôležité riešenia pre tvorbu našej hry, týkajúce sa: názvu, cieľov, spojenia so spoločnosťou, pozadia, tvorby užívateľskej persóny a nakoniec samotný herný dizajn (príbeh, charaktery, ovládanie, zvuk a pod.).

Po zodpovedaní daných otázok sme si prerozdělili jednotlivé úlohy medzi členov tímu, podľa ich individuálnych schopností. V neposlednom rade sme si spoločne pozreli zopár ilustračných videí a nápadov, ktoré mali slúžiť na prípadnú inšpiráciu.

2.2 Ciele

Jednou z hlavných častí brain-nettingu bolo aj určenie si cieľov, ktoré bude pre úspech projektu potrebné dosiahnuť. Medzi hlavné ciele sme zaradili spísanie zmluvy o spolupráci s firmou Dedoles, ktorá by nám poskytla 554 900,00 € na vývoj hry. Po prvých deviatich mesiacoch od podpísania zmluvy by vznikla prvá verzia hry, ktorá by bola spoločnosti prezentovaná. Následne by do roka a dvoch mesiacov od začatia vývoja hry bola dostupná beta verzia, ktorá by bola vystavená štvormesačnému testovaniu. Po testovacej fáze by nasledovalo schválenie hry na iOS a Android mobilné zariadenia, a do troch mesiacov by hra bola dostupná pre užívateľov oboch operačných systémov. Následné tri mesiaca by pokračovala ďalšia fáza, spojená s pravidelnými patchmi na opravu bugov a dokončovaní doplnkových aplikácií.

Po spustení hry by nasledovali ciele, spojené už priamo s užívateľmi. Počas prvých troch mesiacov by sme chceli dosiahnuť 2000 unikátnych stiahnutí hry, v rámci oboch operačných systémov, a 300 využitých zľavových kupónov na nákup.

2.3 Ideové východiská

Pozadie projektu je ukryté v už spomínanom projekte Dedoles les. Rovnako ako aj spoločnosť Dedoles, aj my sme sa rozhodli postaviť ľudí od počítačov a začať robiť niečo prospešné. Práve hra funguje na podobnom princípe ako dedolesné drobné. Získaná zľava počas hrania sa odrazí na nákupe na Dedolese tým spôsobom, že celá výška zľavy poputuje na sadenie stromčekov v Dedoles lese. Keďže v súčasnosti sú lesy taktiež jedným z ekologických problémov, ktorý si v Dedolese uvedomujú, práve aj tento projekt má pomôcť k podpore myšlienky vysádzania nových lesov.

Projekt je rovnako spojený aj so samotnou spoločnosťou Dedoles, teda výrobkami, ktoré spoločnosť distribuuje. Svojim nákupom nebudete podporovať len vysádzanie stromčekov, ale aj celkové ekologicky

¹⁶ *Brain-netting: brainstorm online*. [online]. [2020-10-23]. Dostupné na: <<https://medium.com/amigamag-site/brain-netting-brainstorm-online-f68e3661f17f>>.

zamerané fungovanie celej spoločnosti. Tu môžeme rátať všetky faktory od fungovania spoločnosti, cez výrobné procesy, až po výber materiálov jednotlivých výrobkov.

Dôraz je pri tom opäť kladený aj na filozofiu spoločnosti, ktorá dáva šancu jednotlivcovi byť lepším ako včera, a zanechať po sebe niečo pre budúce generácie.

3 DOSIAHNUTÉ VÝSLEDKY

Pri náčrte hry sa pozrieme na základnú kostru, ktorá bude tvoriť samotnú hru. Ďalej sa bližšie zameriame na cieľovú skupinu, pre ktorú bude hra určená. V poslednom bode sa opäť pozrieme na základnú kostru, avšak tentokrát s bližším zameraním na jednotlivé aspekty hry a príbehovej osnovy.

3.1 Náčrt hry

Hra bude určená pre zákazníkov spoločnosti Dedoles, ktorí chápu jej prínos pre ekológiu. Má v nich za úlohu vyvolať rovnaké pocity, ako pri nakupovaní Dedoles produktov. Robia niečo nielen pre seba, ale aj pre ostatných. Každý jednotlivec bude môcť priložiť ruku k dielu, ktoré budú užívatelia hry, spolu so spoločnosťou Dedoles, vytvárať.

Okrem toho to však bude posilnenie pre ekologické aktivity, ktoré už má samotná spoločnosť zaužívané a bude podporovať celkovú environmentálnu politiku, ktorá je v Dedolese nastolená.

Určenie hry pre mobilné zariadenia bude zabezpečovať to, že realizácia jednotlivých herných úkonov bude pre užívateľa veľmi jednoduchá a bude slúžiť aj na podporu jeho zdravia, keďže bude musieť vykonávať aj fyzickú aktivitu.

Rovnako bude podporovať aj súťaživosť, keďže pre užívateľov budú pripravené rôzne súťažné aktivity, v ktorých sa môžu porovnávať so svojimi „súpermi“. Práve aj aspekt súťaživosti napomôže k naplneniu ekologických cieľov hry.

3.2 Demografia

Pri vytváraní demografie sme sa pokúsili určiť hlavnú cieľovú skupinu, pre ktorú bude naša hra určená. Tú sme sa potom snažili podrobnejšie spracovať a vytvoriť z nej persónu užívateľa.

	meno: Vanesa
	vek: 20 rokov
	pohlavie: žena
	rodinné zázemie: slobodná
	zamestnanie: predavačka v second-hand obchode
cieľ/motto: podporovať ekologicky zameranú a eticky vyrobenú módu	
záujmy: <ul style="list-style-type: none"> - navštevuje žúrky s kamarátkami - chodí každé 2 dni na kávičku - venčí psov z útulku - zbožňuje trendy a sociálne siete 	osobnosť: <ul style="list-style-type: none"> - je spoločenská - vie si pokecať aj s bezdomovcom - rada sa fotí - potrpí si na tom aby bola iná ako ostatné dievčatá
potreby: <ul style="list-style-type: none"> - počas dňa v práci si musí každé 2 hodiny upraviť make-up - pri nákupoch musí nakupovať iba vintage, second-hand alebo eko 	nemá rada: <ul style="list-style-type: none"> - kaviarne bez wifi - chlapov pod 180 cm - neetickú výrobu oblečenia

Obrázok 2: Persóna užívateľa.
Zdroj: vlastné spracovanie.

3.3 Aspekty hry

Jednotlivé aspekty hry sme si rozobrali na podrobnejšie časti a určili sme ich základne fungovanie, na ktorom budú jednotlivé prvky v hre postavené.

3.3.1 Príbeh

Príbeh hry bude vo svojom základe veľmi jednoduchý a v hre sa bude nachádzať najmä pre jednoduchšie vysvetlenie úloh hráčom, a taktiež za cieľom dlhšieho udržania hráčov v hre.

3.3.2 Charaktery

Sprievodcu hrou bude tvoriť charakter Deda, ktorého sme odvodili z názvu spoločnosti. Samotný hráč bude tvorený charakterom škrečka, ktorý je považovaný za momentálneho maskota spoločnosti.

3.3.3 Zariadenia

Hra je určená pre mobilné zariadenia s operačným systémom iOS a Android.

3.3.4 Hudba a zvuk

Hudba sa v hre bude nachádzať najmä pre zdramatizovanie príbehu. V prípade, že hráč príde do oblasti, v ktorej sa nachádza veľa miest, ktorým treba pomôcť, bude hrať veľmi dramatická hudba. Na druhej strane, ak hráč prírode pomôže, zahrá mu pozitívna znelka, ktorá by ho mala motivovať k ďalším takýmto úspechom.

3.3.5 UI a herné ovládanie

Keďže sa jedná o hru na mobilné zariadenia, bude ovládaná dotykom. Hlavnou časťou jej spracovania bude GPS lokátor, ktorý bude tvoriť hlavnú súčasť hry. Tá bude spracovaná v 2D štýle, v ktorom bude taktiež zobrazená mapa hry.

Priamo v tomto zobrazení budú aj ovládacie nástroje na pridávanie miest, pre ktoré bude organizovaná pomoc. Hráč bude môcť taktiež vo virtuálnom prostredí pridávať stopy, kde sa nachádzajú eco-friendly miesta, či miesta, kde prírode pomohol on sám.

3.3.6 Veková prístupnosť

Hra bude určená pre širokú škálu hráčov, najmä v priemernom veku 20, hra však bude prístupná všetkým od 14 rokov.

3.4 Rozvíjanie príbehu

Úvodom príbehu nás prevedie postava Deda, ktorý bude rozprávať o dávnych časoch kedy lesy tvorili oveľa viac povrchu zeme. Vysvetlí hráčovi, že ľudia sa k lesom v dávnych časoch chovali zodpovedne a nikdy si nevzali z lesa viac, ako mohli lesu vrátiť. Časom si však ľudia prestali lesy vážiť, čo spôsobilo nadmernú ťažbu a lesy tak museli ustupovať ľuďom v ich plánoch. Po mnohých takýchto rokoch sú však lesy už slabé a teraz potrebujú pomoc – pomoc od hráča.

Pomoc lesom je teda jedným z hlavných cieľov hry. Dedo hráčovi vysvetlí, že v jeho okolí sa nachádzajú miesta, o ktorých určite mnoho ľudí a potrebovali by pomôcť. Tieto miesta môžu byť nelegálne skládky, bežne vyhodený odpad, prípadne holoruby a či miesta postihnuté kalamitou. Hráčovým cieľom teda bude tieto miesta dostať na mapu. Po pridaní na mapu, a upovedomení ostatných hráčov, že sa takéto miesto nachádza v ich okolí, vznikne udalosť, ktorá bude mať za cieľ danému miestu pomôcť. Každý zúčastnený hráč potom získa plusové body v hre, ktoré bude môcť neskôr použiť ako zľavu v obchode Dedoles.

V hre bude taktiež mnoho vedľajších úloh za ktoré sa budú dať získať body pre postup v hre. Príkladom môže byť, ak hráč na svojom pozemku, prípadne kdekoľvek je to možné zasadí strom, a fotku pridá na mapu. Môže tak zaujať viac ľudí, ak bude tvoriť akciu do hlavného cieľa hry.

Po každom úspešnom absolvovaní akcie hlavného cieľa Dedo poďakuje všetkým hráčom, a povie im zaujímavý fakt z lokality v ktorej sa práve nachádzajú – pôjde najmä o historické fakty, prípadne fakty z ekológie.

3.5 Analýza príkladov podobných hier

Pri analýze príkladov podobných hier sa pozrieme na štyri rôzne hry, ktoré využijeme na inšpiráciu pri procese tvorby našej hry. Rozoberieme si pri tom základné informácie o každej hre a určíme si vlastnosti, ktoré budeme chcieť aplikovať a využiť pre vývoj našej hry.

3.5.1 SUPER MARIO BROS. (1985)

Názov hry: Super Mario Bros.

Cieľová skupina: Neurčená (PEGI 3+)

Príbeh: Dvaja talianski inštalatéri, Mario a Luigi, sa ocitli v hríbovom kráľovstve, v ktorom sa snažia zachrániť Princeznú Muchotrávku. Tá je v zajatí zlého kráľa Bowsera.¹⁷

Grafické prevedenie: 2D hra – vykreslenie pomocou 2D grafiky

Platforma: Nintendo

Žáner: Arkáda, plošinovka – založené na jednoduchom princípe, hráč má za úlohu dostať sa z jedného miesta na druhé.

Zvuk: Soundtracky, zvukové efekty

Potenciál: Viac ako 40 miliónov predaných kópií¹⁸

Inšpirácia do našej hry:

V rámci inšpirácie do našej hry sa chceme zamerať hlavne na grafické prevedenie a zvukové efekty. Keďže naša hra má využívať aj modernejšie prvky, ako je GPS lokátor, tak by sme v nej chceli využiť aj staršie herné prvky. Keďže vydanie hry, ktoré sme si zvolili, podchádza z roku 1985, grafické prevedenie nebolo natoľko vyspelé, ako v súčasnej dobe. Moderný GPS lokátor by sme tak chceli poňať 2D grafickým spracovaním.

Celá mapa, po ktorej sa budeme pohybovať, bude vykreslená v 2D prostredí. Či už sa to týka našej postavičky, objektov umiestnených na mape, rôznych oznámení a pod. Na rozdiel od Super Mario Bros (ďalej už len „SMB“) sa však naša postavička bude logicky pohybovať vo viacerých stálych smeroch po mape (teda po reálnom prostredí vykreslenom v 2D). Rovnako tak budú v rámci mapy umiestnené aj jednotlivé objekty.

Ďalším prvkom na inšpiráciu bude práve zvuky a zvykové efekty použité v SMB. Ku každej oblasti na mape chceme vytvoriť isté soundtracky, podobne ako sú soundtracky použité práve v jednotlivých leveloch tejto hry. Soundtrack sa však tentokrát nebude viazať k levelom, ale istým oblastiam na mape. Konkrétne napr. na zalesnené a nezalesnené oblasti.

Ak budeme prechádzať zalesnenou oblasťou, bude nám hrať príjemná hudba, a naopak ak sa budeme nachádzať na rúbanisku, tak hudba sa začne rapídne menej, na základe dĺžky nášho pobytu v nej, alebo na základe aktivít, ktoré v nej vykonávame (ak budeme iba prechádzať bez činnosti – hudba bude čím viac nepríjemná, ak však začneme podnecovať niektoré z ekologických aktivít – nepríjemná hudba začne pomaly ustupovať).

¹⁷ *Super Mario Bros.* [online]. [2020-10-10]. Dostupné na: <<https://www.britannica.com/topic/Super-Mario-Bros>>.

¹⁸ *Super Mario Bros. has sold how many copies?* [online]. [2020-10-10]. Dostupné na: <<https://www.csmonitor.com/Technology/Horizons/2010/0914/Super-Mario-Bros.-has-sold-how-many-copies>>.



Obrázok 3: Náhľadový obrázok Super Mario Bros.

Zdroj: *Náhľadový obrázok Super Mario Bros.* [online]. [2020-10-10]. Dostupné na:

<<https://i.insider.com/560ebbe7dd0895325c8b458e?width=1100&format=jpeg&auto=webp>>

3.5.2 Eco (2018)

Názov hry: Eco

Cieľová skupina: Neurčená

Príbeh: Eco je komunitná hra, v ktorej hráči rozvíjajú zákony, vládu a ekonomiku s cieľom určiť úspech ich sveta. Hráči potrebujú nájsť rovnováhu medzi fungovaním spoločnosti a ekologickým znečistením, zatiaľ čo čelia ďalším prírodným katastrofám, ako je napr. pád meteoritu.¹⁹

Grafické prevedenie: 3D hra – vykreslenie pomocou 3D grafiky, zapojenie priestoru

Platforma: Microsoft Windows, Mac OS, Linux

Žáner: Simulácia, open-world – simuluje reálne prostredie v nekonečnom otvorenom svete.

Zvuk: reálne zvukové efekty, soundtracky

Potenciál: Spolupráca na ekologických aktivitách

Inšpirácia do našej hry:

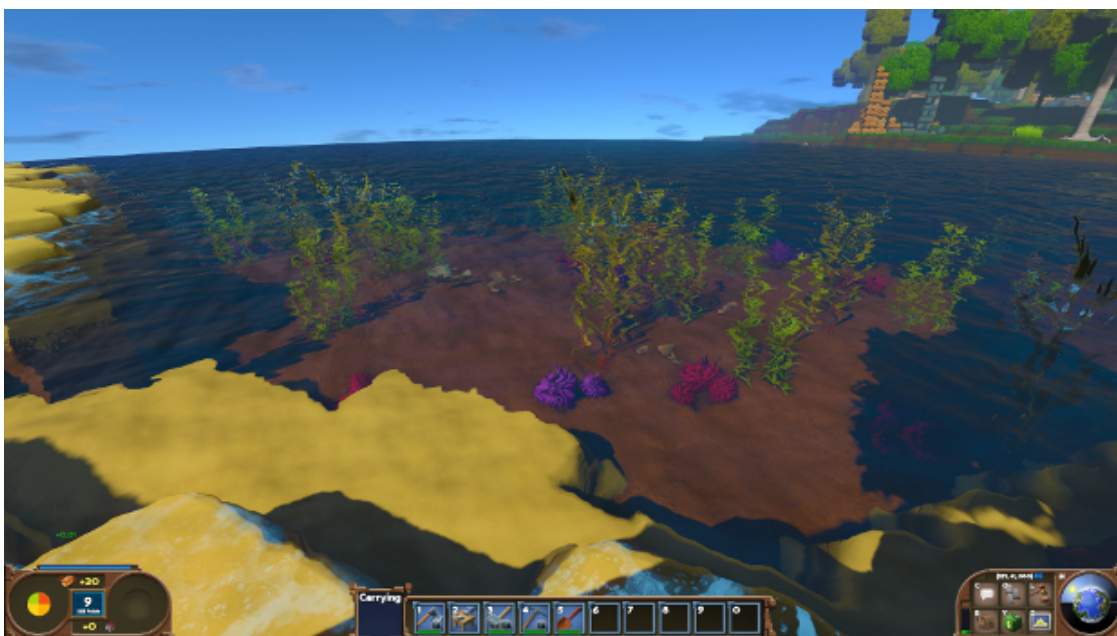
Pri hre Eco si chceme vziať inšpiráciu hlavne z toho, na čom sú položené základne princípy hry, za ktoré môžeme označiť rovnováhu a spoluprácu. V rámci rovnováhy sa tu hráči usilujú o fungovanie svojej spoločnosti, na druhej strane však vidia aj následky svojich činností, ktoré sa následne odrážajú na životné prostredie. Táto myšlienka by mala rovnako reflektovať aj našu hru. Tým, že hráči budú využívať získané zľavy hry pri nákupoch, budú podporovať rovnováhu, ktorú sa v súčasnej dobe snaží tvoriť spoločnosť Dedoles. Rovnakú rovnováhu by mali hráči dodržiavať aj pri hraní našej hry, ktorej by nemali nadbytok času, ale sústrediť sa aj na iné ekologické

¹⁹ METEOR. [online]. [2020-10-10]. Dostupné na: <<https://eco.gamepedia.com/Meteor>>.

aktivity, ku ktorým by ich mala hra motivovať. To sa týka napr. reálneho sadenia stromčekov, za ktoré ich hra následne odmení. Tu by tak mala panovať rovnováha medzi herným a reálnym svetom.

Tento princíp rovnováhy tak bude podobne ako v Eco aj vyobrazený. V Eco sú vizuálne zobrazené znečistenia, napr. rozdielnou farbou znečistenej vody. Takúto vizualizáciu, ale v inom prevedení, budeme využívať aj v našej hre a to konkrétne na mape. Tú budú niektoré oblasti vyznačené rôznymi stupňami farieb, na základe hustoty porastu, počtu vysadených stromov a pod.

Druhým princípom, ktorým sa chceme riadiť je spolupráca. Tá je v hre Eco využívaná pri riešení spoločných problémoch, vzájomnom získavaní surovín, spoločných cieľoch jednotlivých hráčov. Tento princíp by sme chceli preklopiť do našej hry a to vo viacerých spôsoboch. Jedným z nich by boli spoločné udalosti. Daný hráč, ktorý by našiel nezalesnenú oblasť na mape, by ju označil a vytvoril k nej event. Ten by teda presné miesto, čas a deň konania a bol by zameraný na sadenie stromčekov. Informovaní by o ňom boli hráči z blízkeho okolia, ktorí by malo nastavené upozornenia na daný typ udalosti. Po skončení udalosti by tak odmenu získali všetci zúčastnení hráči.



Obrázok 4: Náhl'adový obrázok Eco

Zdroj: *Náhl'adový obrázok Eco*. [online]. [2020-10-10]. Dostupné na:

<<https://assets.rockpapershotgun.com/images//2018/02/eco7.jpg>>.

3.5.3 Pokémon GO (2016)

Názov hry: Pokémon GO

Cieľová skupina: Neurčená (PEGI 3+)

Príbeh: Hra nemá príbeh, existujú len neoverené teórie.

Grafické prevedenie: 3D + AR – kombinácia troch dimenzií a rozšírenej reality

Platforma: Android, iOS

Žáner: Rozšírená realita, location-based game – digitálne vykreslenie skutočného prostredia obohateného o digitálne prvky, ktoré sú určené na základe GPS lokátora.

Potenciál: Viac ako 150 miliónov hráčov²⁰

Inšpirácia do našej hry:

Najpodobnejšou hrou našej hre môže byť Pokémon GO, ktorá je najznámejšia GPS hra, s pridaním AR, čo môže zaujať množstvo ľudí, a vytvoriť tak väčšiu hráčsku základňu. Hry budú podobné v jednoduchosti ovládania a v mapovom zobrazení, avšak naša hra bude mať pre grafickú náročnosť len spomínané 2D rozhranie.

Hráč bude vidieť svojho avatara hýbať sa po mape, podobne ako v Pokémon GO. Udalosti, ktorých sa bude účastniť, alebo ich bude organizovať, budú zobrazené v hráčovom nastavitel'nom okruhu, prípadne budú dohľadateľné pomocou jednoduchej lupy v rohu mapy. Hráči sa však na mape nebudú vidieť navzájom, nájdu sa len priamo v udalosti.

Tieto vlastnosti by sme chceli priamo prebrať od hry Pokémon GO, pretože cieľová skupina našich hier je veľmi podobná. Monetizácia je v Pokémon GO riešená in-game nákupmi, naša hra by však tieto veci nemala mať, prípadne len v minimálnom množstve, ako napr. kozmetické úpravy hráčovho avatara.



Obrázok 5: Náhl'adový obrázok Pokémon GO

Zdroj: *Náhl'adový obrázok Pokémon GO*. [online]. [2020-10-10].

<https://www.researchgate.net/figure/Screenshots-of-the-Pokemon-GO-game_fig1_317865821>.

3.5.4 Landlord

Názov hry: Landlord

Cieľová skupina: Neurčená (PEGI 12+)

Príbeh: Hra nemá príbeh

Grafické prevedenie: 2D hra - využitie dvoch dimenzií

Platforma: iOS, Android

²⁰ *Pokémon GO Revenue and Usage Statistics*. [online]. [2020-10-10]. Dostupné na: <<https://www.businessofapps.com/data/pokemon-go-statistics/>>.

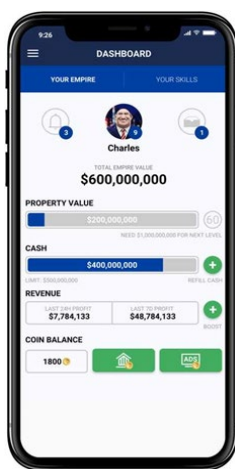
Žáner: Location-based game – využívanie GPS lokátora na určenie polohy hráča.

Potenciál: 12 miliónov cross-platform stiahnutí²¹

Inšpirácia do našej hry:

Hra, ktorú môžeme tiež považovať za podobnú našej, a ktorej princípy môžeme v hre uplatniť pri dlhodobej realizácii, je Landlord. Ide o jednoduchú mobilnú hru, v ktorej si môžeme virtuálne nakupovať nehnuteľnosti v skutočnom svete. Tieto nám potom zarábajú peniaze, na nákup ďalších nehnuteľností.

V hre ide tiež o spojenie GPS vo vzťahu s nákupmi nehnuteľností. V našom prípade by sa takto dali hráči motivovať k dlhodobej hre a pomoci prírode tým, že si za virtuálnu menu kúpia oblasť, v ktorej sú vysadené stromy, prípadne bola nedávno vyčistená, a za jej udržiavanie budú odmenení virtuálnou menou, prípadne zľavovými kupónmi na stránke Dedoles. Takéto dlhodobé akcie pomôžu v hre udržať hráčov na dlhší čas, a zároveň sa tak budú starať aj o svoje okolie.



Obrázok 6: Náhľadový obrázok Landlord

Zdroj: <<https://landlordgame.com/wp-content/uploads/2018/02/phone01.jpg>>.

3.6 Finančný rozpočet a monetizácia hry

V časti finančný rozpočet si určíme náklady spojené s vývojom našej hry, vytvorením zoznamu jednotlivých finančných položiek. V časti monetizácia sa naopak budeme venovať princípom v hre, ktoré by nám mali pomôcť postupne znižovať vynaložené náklady.

3.6.1 Finančný rozpočet

Vo finančnom rozpočte hry sme si rozobrali jednotlivé položky, ktoré budú potrebné pre vývoj našej hry. Či už sa týkajú personálneho, alebo vecného obsadenia.

Časový horizont pre tvorbu hry bol tak určený na 2 roky. V rozpočte je okrem samotnej tvorby hry započítaná aj práca na optimalizácii pre jednotlivé zariadenia s rozličným operačným systémom – Android a iOS. Rovnako je v rozpočte zahrnutá aj práca na spomínaných doplnkových aplikáciách, súvisiacich so samotnou hrou.

²¹ Landlord game. [online]. [2020-10-10]. Dostupné na: <<https://landlordgame.com/>>.

Položka	Cena x Počet	Celkovo
Programovanie		
Lead Programmer	2500 x 24	60,000.00 €
Assistant Programmer	1200 x 24	28,800.00 €
Tester	800 x 24	19,200.00 €
Art and Game Design		
Producent	2800 x 24	67,200.00 €
Dizajnér	1850 x 24	44,400.00 €
Level Dizajnér	1600 x 24	38,400.00 €
Animátor	2200 x 24	52,800.00 €
2D Artist	2050 x 24	49,200.00 €
Manažment		
Bussiness Manažér	3100 x 24	74,400.00 €
ACC		2,150.00 €
Právnik	2650 x 24	63,600.00 €
Zvuk		
Sound FX	1500 x 24	36,000.00 €
Hudba		550.00 €
Počítače		
Laptopy	2360 x 6	14,160.00 €
Software		
Adobe Photoshop	125 x 2	250.00 €
Adobe After Effects	125 x 2	250.00 €
Unity - licencia	130 x 24	3,120.00 €
Office		
Grafické tablety	70 x 6	420.00 €
Celkovo		554,900.00 €

Obrázok 7: Finančný rozpočet hry.

Zdroj: vlastné spracovanie.

3.6.2 Monetizácia

*„...a new business model arose. The freemium is a business model where a game is provided free of charge, but money is charged for advanced features, functionalities or virtual goods. The word "freemium" is a portmanteau neologism combining two aspects of this business model: "free" and "premium.“*²²

Monetizácia v hre bude slúžiť ako prostriedok na zníženie počiatkových nákladov na tvorbu hry. Jej hlavnou úlohou bude náklady v časovom horizonte postupne znižovať a v ideálnom prípade ich eliminovať úplne.

Ako našu hlavnú stratégiu distribúcie a predaja našej hry sme si vybrali online priestor. Hlavnou platformou predaja pre Apple zariadenia by bol AppStore, pre Android zariadenia by to bol Obchod Play.

Veľkú časť monetizácie našej hry by poskytoval produkt placement, ale aj dohoda s firmami, ako je napríklad McDonalds, kde by ich predajne slúžili, ako naše „sock-pointy“, na ktoré sa bude treba dostaviť osobne, aby ste získavali odmenu, napríklad v zvýšenom počte získaných bodov počas nasledujúcej hodiny. Ďalšou alternatívou príjmu z hry sú skiny, ktoré si hráč môže buď kúpiť za body, ktoré počas hrania nazbiera, alebo si ich kúpi za reálne peniaze. Taktiež si môže kúpiť ďalšiu aplikáciu, slúžiacu na návrh skinov, ktoré potom môže zaradiť do obchodu v hre samotnej. Hre to pridáva na interaktivite a tiež atraktivite pre hráčov, ktorých zaujíma okrem iných funkcií hry aj estetika ich charakterov.

²² MORREIRA, Á. V. M. – FILHO, V. V. – RAMALHO, G. L.: *Understanding mobile game success: a study of features related to acquisition, retention and monetization.* In: SBC Journal on Interactive Systems. 2014.

3.7 Game design document

Tento dokument podrobnejšie rozoberá jednotlivé časti hry a bude slúžiť ako základný podklad na tvorbu hry samotnej. Nájdeme v ňom všetky potrebné informácie o príbehu, charakteroch, ale aj o viac technických aspektoch, medzi ktoré môžeme napríklad zaradiť: level dizajn, hudbu, herné ovládanie a mnoho ďalšieho.

3.7.1 Príbeh

Účelom našej hry bude ochrana prírody v okolí hráčov a zároveň budovanie značky Dedoles. Kombináciou herného a skutočného sveta dúfame v širší záujem o hru a veríme, že tak dokážeme osloviť aj ľudí mimo našej cieľovej skupiny. Keďže ekológia je dôležitou otázkou súčasnosti, účelom je taktiež udržateľnosť prírodných zdrojov a ich obnova pre budúce generácie.

V zásade je hra veľmi podobná hre Pokémon GO, ako sme už viackrát spomenuli, dôležitá je však aj odlišnosť od ostatných hier. Práve ekologická stránka, ktorá bude spojená s prepájaním komunity a vzájomnej pomoci, vytvára najväčší odlišovací charakter. Chápeme, že každá hra má svoju silnú komunitu, v našej však pôjde o prepájanie ako hernej, tak aj nehernej komunity, a o vzájomnej pomoci. Ak dokážu naši hráči vytvoriť udalosť dostatočne veľkú na to, aby zaujala aj ľudí, ktorí hru nebudú hrať, pomôže to ako hre samotnej, tak aj lepšiemu menu a značke našej firmy.

Posadenie príbehu v našej hre nie je na prvom mieste. Pôjde len o jednoduché vysvetlenie o čo v hre ide, aká je minulosť, ktorá nás doviedla k tomu, aby naša hra vznikla, a čo bude hráčovým cieľom. Príbeh je podobným spôsobom podávaný aj v Pokémon GO. Naš hráč si vytvorí svoj charakter a NPC Dedo Les mu vysvetlí všetko potrebné. Ďalej mu v putovaní jeho svetom prideluje úlohy.

Ovládanie bude rozdelené na 2 časti: ovládanie postavy a ovládanie herného prostredia. Ovládanie postavy bude priamo podmienené hráčovým pohybom a senzormi v jeho mobile. V realite to teda znamená, že hráčova postava sa bude na mape pozeráť tam kam hráč a bude sa hýbať len vtedy, keď sa bude hýbať aj hráč. Druhá časť ovládania bude dotyková. Pod tým rozumieme ovládanie herného UI, ktoré bude v hráčových rukách. Prostredie hry bude prispôbené na ovládanie takejto hry. Takto hráč ovláda svoju postavu svojim pohybom a akcie v hre realizuje až keď sa presunie na potrebné miesta. Tie, ako sme už v predošlých častiach spomínali, sa budú nachádzať či už vo voľnej prírode, tak aj v mestách a v obciach. Pôjde o miesta, ktoré potrebujú pomoc, no zároveň bude k dispozícii možnosť pridať miesto, ktoré pomoc potrebuje.

Cieľom hry a celého nášho jednoduchého príbehu bude pomoc prírode. Či už pôjde o čistenie nelegálnej skládky, alebo pôjde o sadenie stromov v holoruboch, cieľom je pomôcť prírode a odvdáčiť sa jej za nám poskytnuté dary.

Našu hru bude možné hrať či už ako singleplayer, tak aj multiplayer. Hra bude výrazne jednoduchšia, ak ju budú spolu hrať viacerí ľudia, pretože tak jednoduchšie splnia zadané úlohy. Hru však bude možné hrať aj ako takzvaný vlk – samotár. To znamená, že ak hráč aktuálne nemá možnosť hrať v skupine a plniť úlohy, stále môže prispievať na mapu príspevkami s miestami, ktoré potrebujú pomoc. Počasie bude v hre prezentované na základe predpovede počasia pre hráčovú lokalitu. To znamená, že ak bude pršať alebo snežiť, bude sa v jeho okolí vyskytovať oveľa menej udalostí, na ktorých sa bude môcť zúčastňovať. Opačný prípad bude predstavovať slnečné počasie. Zároveň tak v noci nebudú mať hráči žiadne úlohy, pre náročnosť realizácie úloh za tmy, a zároveň komplikovanej dokumentácie splnenej úlohy. Všetky rozpracované úlohy teda musia hráči po západe slnka buď

ukončiť, alebo presunúť do ďalšieho dňa. Z toho taktiež vyplýva, že čas v hre bude bežať rovnako ako v reálnom živote.

Príbeh hry bude teda jednoduchý, po splnení úloh sa hráčom odhalí zaujímavý fakt o oblasti, ktorej pomohli. Príbeh však nebude mať žiaden koniec, pretože chceme, aby hráči nikdy neprestali pomáhať prírode a vybudovali si tak vzťah k ekológii.

3.7.2 Charaktery

Neodmysliteľnou súčasťou každej hry sú taktiež jej charaktery. Aj keď naša hra nie je až tak sústredená okolo príbehového deja, ale skôr ju len sprevádza, budeme v nej môcť nájsť množstvo rôznych charakterov. Tie budú typické pre každého hráča, pretože hra a jej dodatky im budú taktiež ponúkať možnosť pridania vlastných prvkov.

Hlavnú inšpiráciu pri tvorbe charakterov budeme brať zo samotnej firmy Dedoles. Tá v pár mesiac po začiatku roku 2020 odpálila prvú reklamu spolu so svojou *Terrific Hamster Crew* a táto reklama zožala obrovský úspech. V rámci slovenského a českého kanálu na platforme Youtube má už viac ako 6 miliónov videí a úspešne sa jej darí aj na ostatných platformách firmy – Facebook, Instagram, TikTok.²³ Na tejto reklame sa tak začali rozvíjať ďalšie marketingové aktivity firmy, pridávali sa ďalšie reklamné spoty, vznikali rôzne remixy na reklamu, *Terrific Hamster Crew* dostala modernejší výzor a tieto škrečky sa tak stali súčasným maskotom firmy Dedoles.²⁴

Práve škrečkovia tak budú tvoriť naše hlavné postavy. Každý hráč bude mať na začiatku možnosť výberu svojho charakteru. Budú mu ponúknuté tri možnosti, ktoré budú predstavovať každého škrečka z *Terrific Hamster Crew*. Vyobrazenie týchto charakterov však bude zodpovedať vyobrazeniu hry, teda budú 2D. Hlavným odlišným prvkom tak bude ich zafarbenie.

Aby sa predošlo tomu, že množstvo hráčov bude mať rovnaký výzor charakterov, do hry budú pridané rôzne výzorové doplnky. Tie budú hráči odomykať svojim postupom v hre, či už plnením určených úloh, alebo aktívnou účasťou na vytvorených udalostiach. Tieto doplnky budú okrem bežných vecí zo života predstavovať aj produkty firmy Dedoles, prípadne predmety použité v reklamných spotoch spojených s *Terrific Hamster Crew*. V rámci produktov sa môže jednať napríklad o spodnú bielizeň, a naopak pri reklamných predmetoch napríklad o zubnú pastu, ktorá bola použitá v reklamnom spote spojenom s ranným vstávaním.²⁵ Jedinečné doplnky bude možné získať aj ako odmenu za účasť na oficiálnych udalostiach vytvorených priamo firmou Dedoles. Jednotlivý vzhľad predmetov sa bude taktiež líšiť na základe nami zvoleného charakteru jedného zo škrečkov.

Škrečok sa tak ujme reprezentácie samotného hráča, teda reálnej postavy. Tá bude hráča reprezentovať aj na mape, po ktorej sa bude pohybovať. S pohybom tak súvisí aj plnenie jednotlivých úloh a záchytných bodov. Tie sú zas napojené na postavu Deda. Toho sme si prvýkrát spomínali už pri rozvíjaní príbehu.

Dedo Les bude virtuálny charakter, ktorý bude tvoriť sprievodcu pre hráčov v hre. Ako už z jeho mena vyplýva, je odvodený z názvu spoločnosti Dedoles. Má reprezentovať myšlienku lesov a ich charakteru. Teda to, že sú tu s nami už po dlhé generácie a ich existencia je ohrozená, možno práve aj našim chovaním. Hráčov bude okrem sprevádzania aj vzdelávať, a to pomocou faktov k jednotlivým lokáciám v záchytných bodoch. Budú to zaujímavosti so zameraním na lesy, prírodu, ale aj na ekologické problémy s nimi spojené. Dedo Les bude

²³ HINŠT, J.: *Efektívna reklama nemusí byť logická, hovoria v e-shope Dedoles o kampani s tancujúcimi škrečkami*. [online]. [2020-10-10]. Dostupné na: <<https://www.forbes.sk/reklama-dedoles-skrecky-vesele-ponozky>>.

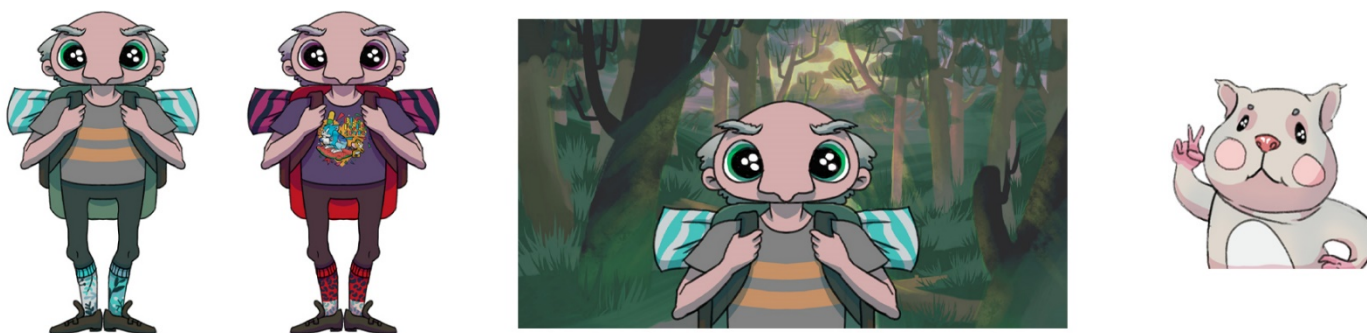
²⁴ *Dedoles reklama*. [online]. [2020-10-10]. Dostupné na: <<https://www.dedoles.sk/reklama>>.

²⁵ *Dedoles.sk - Urobte si z rána dobrý deň (Full Video) HD*. [online]. [2020-10-10]. Dostupné na: <<https://www.youtube.com/watch?v=yFpfw-ptgs4>>.

poukazovať na pozitíva, ale aj na negatíva jednotlivých činností. Hráčov tak bude za ich vykonané aktivity odmeňovať a virtuálne ich tak v nich podporovať. Hlavnou úlohou hráčov tak bude ukázať Dedovi, že aj súčasnej generácii záleží na lesoch a prírode, čo musia dokázať svojimi aktivitami.

Dedo Les tak bude využívaný aj ako istý hnací faktor pre hráčov. Bude im dodávať pozitívnu odozvu na ich aktivity, či už v rámci spomínaných odmien, alebo aj iných aktivít. Medzi tie môžeme zaradiť napr. upozornenia v telefóne. Keď hráč dlhšie hru nezapne, tak mu príde upozornenie, že Dedovi chýba a rád by ho videl znova.

Charaktery hry v hre tak nebudú rozdelené na hrdinov a „záporákov“. Každý hráč bude reprezentovať svoje reálne ja, priamo vo virtuálnom svete hry. Jeho aktivity v reálnom živote sa tak budú odrážať na jeho hernej činnosti. Pri nich mu Dedo Les má tvoriť oporu a do istej miery aj nahradiť istý reálny charakter. Aj keď hráč práve nehraje hru, má mať pocit, že vždy je Dedo pri ňom a dozerá na neho. Má sa stať jeho istou reprezentáciou lesov a prírody, ktoré sú tu s nami nestále, aj keď na ne občas zabúdame.



Obrázok 8: Náčrty charakterov hry.
Zdroj: autorka Zuzana Karsayová.

3.7.3 Level / prostredie dizajn

V tejto sekcii sa bližšie pozrieme na systém hrania, ktorým hra disponuje a taktiež aj na výzor už vygenerovanej hernej mapy. Okrem toho si ukážeme základné herné rozhranie a popíšeme si jednotlivé vizuálne prvky umiestnené na obrazovke mobilného zariadenia, na ktorom bude hra prebiehať.

3.7.4 Systém hrania

Hráč chodí z miesta na miesto po takzvaných Dedo-stopoch. Na každom Dedo-stope odohrá hru, ktorá mu prirába body. Po získaní určitého počtu bodov a splnenia požiadaviek, si smie hráč vybrať odmenu. Dedo-stopy sú takticky rozmiestnené na miestach s registrovanými prevádzkami, ohrozenými územiaми a všeobecne ekologicky zaujímavými miestami (prípadne umelo vytvorené na základe nejakej udalosti). Poloha mapy, ktorá priamo čerpá z nasnímaných záloh aplikácie Google Maps od spoločnosti Google, je generovaná automaticky a prispôsobuje sa svojmu okoliu.

Proces generácie mapy pozostáva z dvoch častí. V prvej časti sa vygeneruje samotná mapa a jej prvky, ktoré závisia od hráčovej polohy (či sa nachádza blízko budov, lesov, ciest...).



Obrázok 9: Prvá časť generovania mapy.
Zdroj: vlastné spracovanie.

V druhej časti sa po vygenerovaní mapa pripojí na internet a načíta aktuálne registrované predajne, lesné oblasti, či rôzne verejné miesta, ktoré pôsobia ako Dedo-stopy. Tie sú špeciálnym symbolom na mape. Ten sa skladá s ikony presnej zobrazenej na mape a k nej je priradený príslušný názov miesta.



Obrázok 10: Druhá časť generovania mapy.
Zdroj: vlastné spracovanie.

Základnými princípmi, ktorými sa hráč pri hraní riadi sú pohyb a dotyk. Pohyb hráča v reálnom svete predstavuje pohyb charakteru v jeho hre. Keď sa hráč pohybuje v skutočnosti, rovnako sa hýbe aj jeho charakter v hre. Pri hraní je tak potrebné vynaložiť aj určitý druh fyzickej aktivity.

Dotyk je druhým princípom súvisiacim s hraním. Keďže je hra určená pre mobilné zariadenia, práve tie disponujú dotykovým ovládaním. Jednotlivé úkony v hre tak závisia aj od klikov hráča. Napríklad akého avatara si navolí, aké nastavenia zvuku si zvolí a pod. Dotykovému ovládaniu bolo prispôsobené aj herné UI, ktorý si bližšie popíšeme v nasledujúcom bode.

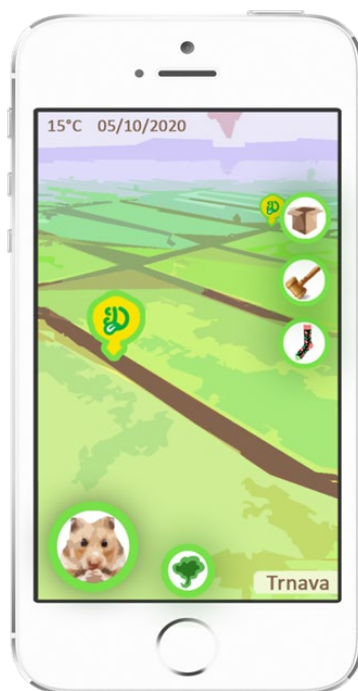
3.7.5 Herné UI

Po vygenerovaní mapy aj spolu s Dedo-stopmi sa hráčovi zobrazí jednoduché herné rozhranie spolu s ikonami. Herné rozhranie je zostrojené tak, aby bolo ľahko pochopiteľné a prístupné všetkým vekovým kategóriám. Hra má najmä strohé zelené farby, ktoré sa pomimo mixujú s hnedým a žltým spektrom. Často využívané býva aj logo Dedoles, alebo jeho upravené varianty.

Ikony sú kruhového tvaru, zvýraznené svietiacim zeleným okrajom. Sú pomerne veľké, aby sa na ne dalo ľahko klikat' prstami na displeji mobilu. Sú navrhnuté čo najjednoduchšie, aby pri prvom pohľade na ne bolo jasné, akú úlohu zastávajú.

Herné rozhranie má pôsobiť upokojujúco, nemá unavovať oči ani namáhať myseľ. Symboly v ikonách majú výrazne rozdielne siluety – je nutné dodržať ich unikátnosť, najmä v prípade ak by si hru nainštalovala osoba, ktorá je čiastočne alebo úplne farboslepá.

Okrem ikon využíva zobrazenie herného UI aj ďalšie dôležité informácie, ktoré sú využiteľné aj v reálnom svete. Práve nimi sú vonkajšia teplota, dátum a poloha, v ktorej sa momentálne nachádzame. Teplota je dôležitá v prípadoch, keď sa nachádzame vo vnútorných priestoroch a chceli by sme sa vydať napr. na nejakú udalosť spojenú s hrou. Hráč tak môže prispôbiť svoje oblečenie, aby sa pri hraní cítil pohodlne a nebol ovplyvnený nežiadúcimi vplyvmi. Rovnako dôležitý je aj dátum, aby sme nezabudli na naše naplánované udalosti.



Obrázok 11: Ukážka herného UI.
Zdroj: vlastné spracovanie.

3.7.6 Vizualne rámce obrazovky

UI na obrazovke je rozložené do viacerých vizuálnych rámcov, tzv. zhlukov. Tie sa delia na jednotlivé časti:

1. Ľavá strana (počasie, dátum, profilová ikona)
2. Pravá strana (herné ikony, lokácia)
3. Stred (spustiť hru)
4. Ľubovolná pozícia (dedo-stop)



Obrázok 12: Detaily herného UI.

Zdroj: vlastné spracovanie.

V neposlednom rade nesmieme zabudnúť na veľmi dôležitý rozpis toho, čo ktorá ikona na displeji znamená – teda aká je jej funkcia v hre a čo ňou hráč dosiahne.



Zdroj: vlastné spracovanie.

3.7.7 Zariadenia (pre aké zariadenia je hra určená)

Naša hra bude určená pre mobilné zariadenia s operačnými systémami Android, iOS. Dostupná bude teda na Google Play a App Store, do budúcnosti by mohla byť hra upravená pre dostupnosť aj v App Galery od spoločnosti Huawei.

Programovanie pre Android je jednoduchšie, avšak pre veľké množstvo rôznych zariadení s týmto systémom, budeme hru optimalizovať viac pre zariadenia s verziou 8.0 a vyšším. Pre staršie zariadenia bude hra

fungovať tiež, avšak je možné, že sa v nej vyskytnú chyby. Nám však bude záležať na plynulejšom fungovaní na novších zariadeniach, ktorých je štatisticky viac.²⁶

Dostupnosť hry na iPhoneoch a iPadoch bude zabezpečená cez spoločný Apple App Store, avšak od 25. septembra 2019 je operačný systém rozdelený samostatne pre iPhone a iPad.²⁷ Hra však bude rovnaká na oboch zariadeniach, je však potrebné ju urobiť pre oba systémy, keďže zárobky od Apple sú vyššie, teda chceme opäť cieľiť na čo najväčšiu skupinu ľudí. Verzie systému, na ktorých bude hra fungovať sú 12.4 pre iPhone a 13.0 pre iPady. Vývoj mobilných hier pre Windows Phone, prípadne BlackBerry OS je zbytočný a neefektívny, keďže tieto operačné systémy využíva menej ako 0,1% používateľov mobilných telefónov.²⁸

Na Slovensku je najpoužívanejším systémom práve Android, ktorý tvorí až 77,92% trhu s mobilnými zariadeniami. iOS sú na druhom mieste s 21,25% podielom.²⁹ Na treťom mieste je prekvapivý Samsung Tizen. Je však možné, že toto číslo je ovplyvnené smart zariadeniami ako hodinky a TV, pretože práve na týchto sa systém využíva.

Hra bude jednoducho rozšíriteľná aj do sveta, keďže väčšina údajov pochádza z Google Maps, ktoré sú dostupné celosvetovo. Zároveň vďaka tomu, že bude hra optimalizovaná pre zariadenia, ktoré majú najväčší podiel trhu na celom svete. Najjednoduchšie rozšírenie by bolo možné do Česka, kde je podiel operačných systémov na smartfónoch takmer rovnaký ako u nás.³⁰

Hra je teda čisto mobilná, zameraná na čo najväčší a najpraktickejší počet zariadení. Programovať hru na mobily a tablety, ktoré majú menej používaný operačný systém, prípadne systém, ktorý už nie je podporovaný je neefektívne a finančne neprospešné.

3.7.8 Hudba a zvuk

*„Audio has proved to play a significant role in consumer preference in product selection and is viewed as one of the most important element of games.“*³¹

Úlohy zvuku v hrách sú upútať a udržať pozornosť, ale aj vytvoriť atmosféru, v ktorej hráč bude chcieť ostať. Našou úlohou teda bude vytvoriť hudbu, ktorá bude ľudí nabádať k pohybu, avšak bude to s istou reguláciou, keďže na niektorých „stopoch“ budú musieť stáť a nebudú konštantne v pohybe.

Ako soundtrack do pozadia našej hry sme sa rozhodli použiť ambientnú, repetitívnu hudbu s pozitívnym náhľadom a rýchlejším tempom, ktoré pomáha pri chodení, a vytvára energickú a šťastnú náladu v hráčovi. Ako podobné príklady môžeme použiť napríklad „Ketsa – Exactly“.

Zvukové efekty by mali hráčovi hneď naznačiť, či uspel, bol odmenený, alebo sa naopak stalo niečo negatívne (odpojenie od internetu, nezapnutá GPS).

²⁶ *Mobile Android Version Market Share Worldwide*. [online]. [2020-10-10]. Dostupné na: <<https://gs.statcounter.com/android-version-market-share/mobile/worldwide>>.

²⁷ *iOS 13: It's out now—Here's what you need to know*. [online]. [2020-11-15]. Dostupné na: <<https://www.macworld.com/article/3399866/ios-13-features-release-date-beta-how-to-install.html>>

²⁸ *Windows Phone market share collapses to 0.15%, according to NetMarketShare*. [online]. [2020-11-15]. Dostupné na: <<https://www.windowslatest.com/2018/01/04/windows-phone-market-share-collapses-0-15-according-netmarketshare/>>.

²⁹ *Mobile Operating System Market Share Slovakia (Slovak Republic)*. [online]. [2020-11-15]. Dostupné na: <[https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/slovakia-\(slovak-republic\)](https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/slovakia-(slovak-republic))>.

³⁰ *Mobile Operating System Market Share Czech Republic*. [online]. [2020-11-15]. Dostupné na: <<https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/czech-republic/2020>>.

³¹ KLEIN, H.M. – GERSHIN, S. – BUSH, T. W. – BOYD, A. – SHAH, S.: *The Importance of Audio In Gaming: Investing in Next Generation Sound*. [online]. [2020-11-13]. Dostupné na: <https://www.gdcvault.com/play/667/The_Importance_of_Audio_In_Gaming_Investing_in_Next_Generation_Sound>.

Zvukové efekty pri pozitívnych situáciách budú krátka sekvencia posadená do vysokých tónov, podobné udretiu zvonov a píšťalky, čo vyvoláva hravú atmosféru a pocit odmenenia.

Naopak, v prípade výpadku / nezapnutého internetu, alebo GPS lokátora, zaznie hlboké udretie zvonu, signalizujúce, že niečo nie je v poriadku.

Ak sa hráč nachádza v miestach s veľa cestami a frekventovanou dopravou, raz za hodinu ho upozorní krátka frekvencia zvukov píšťalky, ako aj vyskakovacie okno s upozornením, ktoré má zaistiť väčšiu bezpečnosť hráčov.

3.7.9 Veková prístupnosť

Systém hodnotenia obsahu videohier je používaný na klasifikáciu do skupín súvisiacich s vekovou prístupnosťou. Väčšina z týchto systémov je spojená, alebo sponzorovaná vládou a niekedy sú tiež súčasťou systému hodnotenia filmov.

Avšak užitočnosť takýchto hodnotení spochybnili štúdie, ktoré zverejňujú zistenia ako napríklad, že 90% tínedžerov tvrdí, že ich rodičia „nikdy“ nekontrolujú hodnotenie predtým, ako im umožnia hrať videohry.³² Napriek tomu sa hodnotenie vekovej prístupnosti používa aj naďalej.

Na obrázku nižšie sú rozpísané všetky typy ratingu, čiže vekovej prístupnosti, po celom svete.

ESRB (USA)	PEGI (EU)	RARS (Russia)	ACB (Australia)	USK (Germany)
				
				
				
				
				
				

Obrázok 14: Označovanie hier podľa vekovej prístupnosti.

Zdroj: *Gaming: age-based advisory ratings*. [online]. [2020-11-15]. Dostupné na: <https://kids.kaspersky.com/gaming-age-ratings/>.

³² WALSH, D.: *The Impact of Interactive Violence on Children: Testimony submitted to the Committee on Commerce, Science, and Transportation, United States Senate*. 2000.

Pre hru Dedoles: Chod' volíme rating PEGI (EU). Hra je prispôsobená pre všetky vekové kategórie, je teda vhodná aj pre deti už od troch rokov až po starých ľudí vo vyšších deväťdesiatkach. Neobsahuje žiadne násilie, ani obsah pre dospelých. UI a herné mechaniky sú tiež prispôsobené svojím vzhl'adom, veľkosťou, aj farebnosťou.

Hra je teda zameraná pre všeobecnú populáciu, rodiny s deťmi, starých rodičov, mladých tínedžerov, jednoducho kohokoľvek kto rád chodí na čerstvý vzduch. Nielen, že pri tom získava zľavy na sortiment oblečenia, navyše ešte aj pomáha prírode a celému životnému prostrediu. Je to hra vhodná aj na zabavenie pri venčení psa, státi v rade v obchode, alebo iné každodenné aktivity, pri ktorých človek využíva mobilný telefón.

4 DISKUSIA

V našej práci sme dokázali položiť základné teoretické východiská pre tvorbu mobilnej digitálnej hry, ktorá je úzko spätá s ekologickým myslením spoločnosti Dedoles.

Okrem teoretických východiskách sme sa zamerali aj na praktické využitia, ktorými by sa samotná hra po procese tvorby ponúkala súčasnej spoločnosti. Tieto zistenia sme následne taktiež zakomponovali do našich ideových východísk a cieľov.

Dôležitou otázkou však ostáva, či by podobný typ mobilnej hry dokázal plnohodnotne pomáhať s danými problémami reálneho sveta a nakoľko by v nich dokázal byť efektívny. Bolo by tak vhodné aplikovať mechaniky hry na konkrétne zvolené oblasti, v ktorých by dokázali nájsť plné uplatnenie.

Keďže hra je úzko spätá so spoločnosťou Dedoles, na zváženie je taktiež samotná myšlienka tvorby hry. Dokázala by hra doplniť už existujúce ekologické aktivity spoločnosti, alebo by otvorila nový kanál na marketingovú komunikáciu so svojimi zákazníkmi?

ZÁVER

Pri spojení našej hry so spoločnosťou Dedoles sme chceli zachovať základné princípy, ktorými sú riadené všetky jej procesy. Či už sa jedná o tie hmotné (materiály, výroba), alebo menej hmotné (myslenie, filozofia). Už len počas toho, ako sa pracovalo na vytváraní tejto práce, dokázala spoločnosť svojou činnosťou opäť zlepšiť momentálnu ekologickú situáciu a to hlavne vďaka jej rozbehnutým aktivitám. Práve aj naša hra by mala byť ďalšou aktivitou zameranou na ekologické myslenie v spoločnosti. Rovnako tak by mala podporovať už zabehnuté aktivity a priniesť do nich opäť niečo nové, modernejšie, s väčším zameraním na jednotlivca.

Jednotlivec je faktor, ktorý má obrovskú silu a spoločnosť si to uvedomuje. V hre sa dokáže sila jednotlivca prejaviť nielen jeho samotnými aktivitami, ale aj aktivitami viacerých jednotlivcov, ktoré sa následne dokážu stupňovať a prinášať vytúžené ovocie. V našom prípade teda skôr vytúžené stromy.

Spojenie myslenia, filozofie, aktivít a zamerania spoločnosti s našou hrou, by dokázalo vytvoriť silne orientovaný smer, na ktorom dokáže spoločnosť stavať svoju budúcnosť. A tu sme sa opäť dostali k filozofii spoločnosti, ktorá hovorí o budúcnosti, budúcich generáciách a odkaze, ktorý by sme pre ne mali zanechať.

Veríme, že naša hra by dokázala v svojich základoch ukotviť všetky spomínané princípy a obyčaje, ktorými sa spoločnosť reprezentuje a preniesť tak ich váhu do rúk človeka, ktorý by si toto všetko na prvý pohľad pravdepodobne nedokázal uvedomiť.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH PRAMEŇOV

- ALDRICH, C. *The Complete Guide to Simulations and Serious Games*. 2009. 576 s. ISBN 978-0-470-46273-7.
- Brain-netting: brainstorm online*. [online]. [2020-10-23]. Dostupné na: <<https://medium.com/amigamag-site/brain-netting-brainstorm-online-f68e3661f17f>>.
- DALY, H. E.: *Toward some operational principles of sustainable development*. In *The economics of Sustainability*. New York : Routledge, 2002.
- Dedolesné drobné*. [online]. [2020-10-10]. Dostupné na: <<https://www.dedoles.sk/dedolesne-drobne>>.
- Dedoles reklama*. [online]. [2020-10-10]. Dostupné na: <<https://www.dedoles.sk/reklama>>.
- Dedoles.sk - Urobte si z rána dobrý deň (Full Video) HD. [online]. [2020-10-10]. Dostupné na: <<https://www.youtube.com/watch?v=yFpfw-ptgs4>>.
- Eco: An Online Virtual World for Middle School Environmental Literacy and Collaborative Problem Solving*. [online]. [2020-10-18]. Dostupné na: <<https://ies.ed.gov/funding/grantsearch/details.asp?ID=1600>>.
- HAECKEL, E. *The bettmann archive*. 1870
- HINŠT, J.: *Efektívna reklama nemusí byť logická, hovoria v e-shope Dedoles o kampani s tancujúcimi škrečkami*. [online]. [2020-10-10]. Dostupné na: <<https://www.forbes.sk/reklama-dedoles-skrecky-vesele-ponozky>>.
- iOS 13: It's out now—Here's what you need to know*. [2020-11-15]. Dostupné na: <<https://www.macworld.com/article/3399866/ios-13-features-release-date-beta-how-to-install.html>>
- KLEIN, H.M. – GERSHIN, S. – BUSH, T. W. – BOYD, A. - SHAH, S.: *The Importance of Audio In Gaming: Investing in Next Generation Sound*. [online]. [2020-11-13]. Dostupné na: <https://www.gdcvault.com/play/667/The_Importance_of_Audio_In_Gaming_Investing_in_Next_Generation_Sound>.
- LAFERRIÈRE, E.; Stoett Peter J. *International Relations Theory and Ecological Thought: Towards a Synthesis*. New York : Routledge. 2003. ISBN 978-1-134-71068-3.
- Landlord game*. [2020-10-10]. Dostupné na: <<https://landlordgame.com/>>
- LÖFSTRÖM, E., SVANÆS, D. *Eco-visualization: an exploration of the concept and its practical implications*. [online]. [2020-10-18]. Dostupné na: <https://www.eceee.org/library/conference_proceedings/eceee_Summer_Studies/2017/4-mobility-transport-and-smart-and-sustainable-cities/eco-visualization-an-exploration-of-the-concept-and-its-practical-implications/2017.s.939-947>.
- MDA jako model pro strukturní analýzu digitálních her*. [online]. [2020-10-18]. Dostupné na: <<http://gamestudies.cz/odborne/mda-jako-model-pro-strukturni-analyzu-digitalnich-her/>>.
- MENŠÍKOVÁ, K.: *Green marketing*. [2020-10-10]. Dostupné na: <https://is.muni.cz/th/adcrm/GREEN_MARKETING.pdf>.
- METEOR*. [2020-10-10]. Dostupné na: <<https://eco.gamepedia.com/Meteor>>.
- Mobile Android Version Market Share Worldwide*. [2020-11-15]. Dostupné na: <<https://gs.statcounter.com/android-version-market-share/mobile/worldwide>>.
- Mobile Operating System Market Share Czech Republic*. [2020-11-15]. Dostupné na: <<https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/czech-republic/2020>>.

Mobile Operating System Market Share Slovakia (Slovak Republic). [2020-11-15]. Dostupné na: <[https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/slovakia-\(slovak-republic\)](https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/slovakia-(slovak-republic))>.

MORREIRA, Á. V. M. – FILHO, V. V. – RAMALHO, G. L.: Understanding mobile game success: a study of features related to acquisition, retention and monetization. In: *SBC Journal on Interactive Systems*. 2014.

Naša filozofia. [online]. [10-10-2020]. Dostupné na: <<https://www.dedoles.sk/filozofia>>.

Občianska iniciatíva. My sme les. 2015. . [online]. [2020-10-10]. Dostupné na: <<https://www.mysmeles.sk/>>.

Každú minútu zmizne amazonský prales vo veľkosti futbalového ihriska. [online]. [2020-10-18]. Dostupné na: <<https://vat.pravda.sk/zem/clanok/517917-kazdu-minutu-zmizne-amazonsky-prales-vo-velkosti-futbaloveho-ihriska/>>.

Pokémon GO Revenue and Usage Statistics. [online]. [2020-10-10] Dostupné na: <<https://www.businessofapps.com/data/pokemon-go-statistics/>>.

Príbehy značiek. [online]. [2020-10-10]. Dostupné na <<https://www.dedoles.sk/pribehy-znaciek>>

Super Mario Bros. has sold how many copies?. [online]. [2020-10-10]. Dostupné na: <<https://www.csmonitor.com/Technology/Horizons/2010/0914/Super-Mario-Bros.-has-sold-how-many-copies>>.

Super Mario Bros. [online]. [2020-10-10]. Dostupné na: <<https://www.britannica.com/topic/Super-Mario-Bros>>.

Štátni lesníci vysadia ročne milióny stromov a obnovia tisíce hektárov lesov. [online]. [2020-10-10]. Dostupné na: <<https://mpsr.sk/statni-lesnici-vysadia-rocne-miliony-stromov-a-obnovia-tisice-hektarov-lesov/59---11510/>>.

Video Game Industry Statistics In 2020. [online]. [2020-10-18]. Dostupné na: <<https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/#video-gaming-industry-overview>>.

WALSH D. The Impact of Interactive Violence on Children: Testimony submitted to the Committee on Commerce, Science, and Transportation, United States Senate. 2000.

Windows Phone market share collapses to 0.15%, according to NetMarketShare. [2020-11-15]. Dostupné na: <<https://www.windowslatest.com/2018/01/04/windows-phone-market-share-collapses-0-15-according-netmarketshare/>>.

ZOZNAM OBRÁZKOV, TABULIEK A GRAFOV

Obrázok 1: Dedoles logo.
Zdroj: *Dedoles*. [online]. [2020-10-10]. Dostupné na: <https://cdn.dedoles.sk/buxus/images/image_75e6f832a32434.svg>

Obrázok 2: Persóna užívateľa.
Zdroj: vlastné spracovanie

Obrázok 3: Náhľadový obrázok Super Mario Bros.
Zdroj: *Náhľadový obrázok Super Mario Bros*. [online]. [2020-10-10]. Dostupné na: <<https://i.insider.com/560ebbe7dd0895325c8b458e?width=1100&format=jpeg&auto=webp>>.

- Obrázok 4: Náhl'adový obrázok Eco.
 Zdroj: *Náhl'adový obrázok Eco.* [online]. [2020-10-10]. Dostupné na: <<https://assets.rockpapershotgun.com/images//2018/02/eco7.jpg>>
- Obrázok 5: Persóna užívateľ'a.
 Zdroj: *Persóna užívateľ'a.* [online]. [2020-10-10]. Dostupné na: <https://www.researchgate.net/figure/Screenshots-of-the-Pokemon-GO-game_fig1_317865821>.
- Obrázok 6: Náhl'adový obrázok Landlord.
 Zdroj: *Náhl'adový obrázok Landlord.* [online]. [2020-10-10]. Dostupné na: <<https://landlordgame.com/wp-content/uploads/2018/02/phone01.jpg>>
- Obrázok 7: Finančný rozpočet hry.
 Zdroj: vlastné spracovanie.
- Obrázok 8: Náčrty charakterov hry.
 Zdroj: autorka Zuzana Karsayová.
- Obrázok 9: Prvá časť generovania mapy.
 Zdroj: vlastné spracovanie.
- Obrázok 10: Druhá časť generovania mapy.
 Zdroj: vlastné spracovanie.
- Obrázok 11: Ukážka herného UI.
 Zdroj: vlastné spracovanie.
- Obrázok 12: Detaily herného UI.
 Zdroj: vlastné spracovanie.
- Obrázok 13: Vysvetlenie ikon.
 Zdroj: vlastné spracovanie.
- Obrázok 14: Označovanie hier podľa vekovej prístupnosti.
 Zdroj: *Označovanie hier podľa vekovej prístupnosti.* [online]. [2020-10-10]. Dostupné na: <<https://kids.kaspersky.com/gaming-age-ratings/>>.

DOKUMENTÁRNY FILM – PORTRÉT OSOBNOSTI

Zdenka Hamarová, Dušan Blahút

ABSTRAKT

Účelom tejto práce je tvorba dokumentárneho portrétu fotografky Lucie Grossmannovej. V ňom chceme predstaviť túto fotografku a jej špecifický prístup ku klientom, ktorý považujeme za výnimočný a hodný zdôraznenia. Príbeh filmu vychádza z osobných svedectiev hlavnej postavy, ako aj z výpovedí jej rodiny a priateľov. Význam celej práce spočíva v tom, že sme v nej, podľa nášho názoru, interpretovali inovatívny spôsob fotenia, ktorý by mohol podnietiť aj iných fotografov k ľudskejšiemu prístupu. Chceli sme tiež poukázať na to, že samotným „cvaknutím“ fotoaparátu sa práca na fotografii nekončí.

Kľúčové slová:

Dokumentárny film. Fotografka. Lucia Grossmannová. Portrét osobnosti. Postprodukcia. Predprodukcia. Produkcia. Scenár.

ABSTRACT

The purpose of the thesis is the production of a documentary portrait of the photographer Lucy Grossmann. In it, we want to introduce the photographer and her specific approach to clients that we find exceptional and worth highlighting. The story of the film is based both on the personal testimonies of the main character, as well as on the testimonies of her family and friends. The significance of the whole work lies in the fact that, through our work, we have interpreted, in our opinion, an innovative way of photography that could encourage other photographers to take a more humane approach. We also wanted to point out that the "clicking" of the camera does not end the work on photography.

Key words:

Documentary. Lucy Grossmann. Personality portrait. Photographer. Postproduction. Preproduction. Production. Scenario.

ÚVOD

Problematika dokumentárneho filmu je jedna z najzložitejších otázok filmovej praxe. V súčasnosti sa však tento filmový žáner stáva čoraz obľúbenejším, pretože reprodukuje skutočné, neskreslené svedectvo „obyčajných“ ľudí (nehercov). Dôležitým sa stáva obsah, ktorý dokáže vďaka autorovmu prístupu získať jedinečnosť a vyvolať u recipienta emocionálny zážitok. Rozpráva príbehy zo života protagonistov, ktorí sú niečím špecifickí, čo je pre diváka oveľa viac zaujímavé a uveriteľnejšie než hraný film. V našej práci budeme podrobne reflektovať základné princípy tvorby a poukážeme predovšetkým na to, ako sme ich využili.

Hlavným cieľom práce je vytvoriť dokumentárny film – portrét fotografky Lucie Grossmannovej, v ktorom zobrazíme jej inakosť. Čiastkové ciele budú zahŕňať analýzu a následnú syntézu zozbieraných poznatkov o dokumentárnom filme ako takom, o jeho vývoji a predprodukčnej, produkčnej a postprodukčnej fáze. Budeme vytvárať námet a technický scenár, na základe ktorých následne nakrútime dokument. V postprodukcii budeme z

pohľadu hudobného dramaturga a strihača vyberať hudbu a strihať nasnímaný materiál. Získané skúsenosti z natáčania následne využijeme pri spracovaní postupu tvorby diela a urobíme si medzi divákmi prieskum hodnotenia v podobe dotazníka.

Dôležitosť tejto práce vnímame najmä v tom, že máme možnosť recipientov oboznámiť s pre nás výnimočnou portrétnou fotografkou a predstaviť jej prácu. Prínosom pre nás bolo, že sme získali nové cenné skúsenosti o fotografovaní z rozprávania Lucie a o tvorbe filmov, ktoré sú obe naším koníčkom.

1 POSTUPY PRI TVORBE DOKUMENTÁRNEHO PORTRÉTU FOTOGRAFKY

Výstupom našej práce je dokumentárny portrét Lucie Grossmannovej, ktorý zachytáva časť života a výnimočnosť tejto fotografky prostredníctvom nášho uhla pohľadu. Prínosom tohto dokumentárneho snímku bude krátky pohľad do minulosti zdanlivo obyčajného človeka, ktorý vo svojom živote dokázal prepojiť technickú stránku fotenia s umeleckým cítením a nadaním pre zachytenie duše človeka na fotografii.

Podľa S. Magála a D. Valentovičovej, ak by režisér trval na svojej pôvodnej formulácii diela za každých okolností, mohol by „spadnúť“ do istej formy manipulácie recipientom.

¹ Počas príprav pri predprodukcii a následnej produkcii nášho snímku sme zistili poznačenie dokumentu určitou formou manipulácie s realitou, pretože my určujeme, ktoré významné okamihy života protagonistu divákovi sprostredkujeme. Je to pochopiteľné aj vzhľadom na to, že sa jedná o tému týkajúcu sa človeka, ktorého poznáme osobne a nedokážeme zaujať objektívny prístup. Podľa nášho názoru vznikajú tie najzaujímavejšie filmy práve vtedy, keď sa téma snímku nejakým spôsobom dotýka názorov či skúseností autora.

1.1 Predprodukcia

Na pokyn nášho školiteľa sme si v rámci prvej fázy tvorby dokumentárneho filmu – predprodukcie, navrhli námet. Vedeli sme, že okrem hlavnej postavy Lucie v ňom chceme mať i nejakého člena jej rodiny. Nechceli sme, aby rozprávala počas snímku stále len ona, pretože by to na diváka mohlo po čase pôsobiť monotónne a začal by sa nudiť. Luciina sestra Kristína sa rozhovorila o detských časoch a niektorých úsekoch života tejto fotografky. Ďalej nám klienti Veronika a Michal porozprávali o ich impulze k foteniu, dojmoch a spolupráci s Luciou. Posledným účinkujúcim bol Martin, Luciin životný i pracovný partner. Spolu nám porozprávali, ako vnímajú svoj ateliér, prácu, ich zážitky, skúsenosti a vízie do budúcnosti.

Hlavnú líniu a zámer príbehu sme v krátkosti priblížili v námete. Námet mal slúžiť najmä vedúcemu práce ako opora v tom, aby vedel, akým spôsobom chceme k téme pristupovať, čo presne zamýšľame v diele zobrazit' a mohol nás prípadne nasmerovať správne. Formulácia námetu znela: „*Náš dokumentárny film bude portrétom fotografky Lucie Grossmannovej, ktorý bude pozostávať z jej rozprávania, výpovedí rodiny a priateľov o detstve, živote, práci, o tom aká je, ako sa dostala k fotografovaniu a prečo si ho vybrala za svoje „životné poslanie“.* Luciini klienti nám povedia o tom, ako sa cítili na foteňí s ňou a prečo si ju vybrali za fotografku.“

¹ MAGÁL, S. – VALENTOVIČOVÁ, D.: *Filmový a mediálny manažment: Filmová produkcia I.* Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie UCM v Trnave, 2011, s. 115.

Keď sme si ako tvorcovia dokumentárneho filmu premysleli, ujasnili a spísali, čo chceme vytvoriť, prišla na rad ďalšia etapa a tou bola tvorba technického scenára. Rozvrhli sme si tzv. „hlavné kapitoly,“ ktoré bude náš film obsahovať. Pri každom snímku sme si určili, o aký typ záberu pôjde, dĺžku jeho trvania, stanovili filmové lokácie natáčania a protagonistov, ktorí v ňom budú vystupovať a nakoniec napísali stručný opis toho, čo bude v danom zábere zobrazené. Školiteľ nám ešte poradil, aby sme si napísali ku každej „kapitole“ aspoň 3-4 otázky, ktoré sa protagonistov budeme na nakrúcaní pýtať. Scenár nám následne pri produkcii znížil nutnosť improvizácie a uľahčil jeho priebeh.

1.1.1 Réžia a dramaturgia

Počas natáčania sme zastávali viaceré funkcie filmového štábu – od scenáristu, režiséra, dramaturga, kameramana, zvukára až po strihača. Funkciu režiséra sme čiastočne zdieľali s naším vedúcim práce, ktorý nás usmerňoval a poskytoval rady, ako v procese tvorby pokračovať. Našou hlavnou úlohou v pozícii režiséra bolo zobraziť faktickú, neskreslenú realitu. To predstavovalo počiatočné dôkladné naštudovanie tematiky nášho projektu, získanie súhlasu s filmovaním protagonistov, vykonaním obhliadky potenciálnych lokácií a zabezpečenia potrebnej techniky.

1.2 Produkcia

Produkcia vychádza z toho, čo sme si pripravili v predprodukčnej etape. V našom prípade to znamená, že nápad a námet máme sformulovaný, literárnu prípravu, t. j. scenár hotový, protagonistov na snímanie potvrdených a priestory na filmovanie obhliadnuté a schválené.

Ešte pred tým, ako sme začali s produkčným nakrúcaním bolo potrebné si zvoliť a odskúšať technologické zariadenie, s ktorým sme mali následne pracovať – použili sme dve zrkadlovky: *Nikon D3200* a *Canon EOS 1100D*.

Na začiatku nášho snímku sme uviedli základné okolnosti deja. Prostredníctvom výpovedí sme sa v strede deja postupne snažili predstaviť Luciu, jej detstvo, život a to, ako sa dostala k foteniu a čo ju viedlo k založeniu ateliéru. Snažili sme sa, aby dokumentárny snímok vo svojom finálnom výsledku predstavoval tvorivý dialóg medzi tvorcom a divákom.

1.2.1 Organizácia natáčania

Natáčanie prebiehalo na základe vopred vytvoreného harmonogramu výroby, na ktorom sme sa dohodli s Luciou, vzhľadom na to, že ona sa kvôli svojej práci nemohla zúčastniť natáčania hocikedy. Bolo potrebné sa dohodnúť vždy aspoň o týždeň vopred. Na natáčanie sme si vyhradili vždy o niečo viac času, kvôli prípadnému sklzu. Natáčanie prebiehalo doobeda, kedy bolo pre nás najlepšie svetlo. Keď bolo zlé počasie, tak sme natáčanie buď presunuli, alebo nasníмали iné zábery. Jedinú scénu (zhasnutie v ateliéri) sme nakrúcali večer, nakoľko sme potrebovali tmu. Vzhľadom na zachovanie autenticity sme nenatáčali jednotlivé zábery na základe postupnosti stanovenej v scenári. Dlhšia známosť s Luciou, bola veľkou výhodou oboch strán. Práve vďaka nášmu priateľskému vzťahu bola Lucia pred kamerou uvoľnenejšia, pôsobila prirodzene a jej hovorené slovo nevyzeralo nacvičene. Dôsledkom dobrého vzťahu boli aj otvorenejšie odpovede na otázky kladené pred kamerou.

Natáčali sme na troch lokáciách, konkrétne v ateliéri *GLAF*, kde Lucia každý deň pracuje. Ďalej na *Nádvorí* v Trnave, kam chodí na dobrú kávu alebo si tam ide oddýchnuť a ako kontrastný materiál sme využili prírodu, v ktorej prebiehalo fotenie klientov. Pri tvorbe filmu sme využili aj staré fotografie Lucie a jej sestry z ich detstva. V každom filmovacom dni sme si nasníмали najprv tú najdôležitejšiu časť – rozhovor s protagonistami formou

otázok a odpovedí a následne sme si k tomu dotočili ilustračné zábery. Rozhovor sme natáčali na dve zrkadlovky, aby sme náš dokument ozvláštnili zábermi aj z iného uhla.

Museli sme dbať aj na závislosť medzi veľkosťou a dĺžkou záberu a striedať typy záberov, aby na diváka snímok nepôsobil monotónne a nudne. Celok sme používali, aby sme diváka uviedli do deja a tiež pri náhlej zmene lokácie. Detail odhaľuje podstatu sledovaného subjektu a má silný emocionálny účinok, čo sme chceli v dokumente dosiahnuť. Dôraz sme kládli na stabilitu záberov, preto sme kameru mali väčšinou na statíve. Aby nebol obraz len statický, tak sme s kamerou pri niektorých záberoch pohybovali, ale len minimálne. Pri natáčaní dynamických záberov sme kameru držali v rukách a keď sa dalo, tak sme sa pri natáčaní opreli o stenu, aby sme v rámci možností čo najviac redukovali svoj pohyb a teda trasúci sa obraz. Nie vždy bola taká možnosť, takže niektoré zábery boli nakoniec roztrásené, no to sme vyriešili v postprodukcii.

1.3 Postprodukcja

Úspešným dotočením potrebného materiálu, prichádza na rad posledná etapa tvorivého procesu a tou je fáza postprodukcje. Sú to „dokončovacie práce,“ ktoré sa zameriavajú na technické spracovanie „surového“ materiálu do uceleného finálneho diela. Z natočeného materiálu sme museli urobiť selekciu a syntézu najvhodnejších záberov. Dobrou známosťou Lucie a zastávaním všetkých funkcií filmového štábu sme nemali dostatočný odstup od materiálu. Spôsobilo nám to problémy pri výbere podstatných záberov, pretože sa nám zdalo, že je všetko pre diváka dôležité. Príbeh je tvorený výpoveďami protagonistov, ktoré sme rozdelili do tematických celkov a následne doplnili o ilustračné zábery.

1.3.1 Obrazová postprodukcja

Prvá vo fáze postprodukcje prichádza na rad obrazová postprodukcja. Po selekcii najvhodnejších záberov sme najprv urobili hrubý zostrih, ktorý sme poslali na schválenie nášmu školiteľovi. Ten nám k tomu poslal svoje pripomienky a po ich úprave sme sa pustili do ďalšej časti strihu obrazu – pridaní ilustračných záberov.

Súčasne sme pracovali aj na doplnení titulkov. Úvodné titulky sme využili na informovanie diváka o názve filmu. Ďalej sme do priebehu filmu umiestnili predstavovacie titulky, ktorými sme vždy označili meno hovoriaceho človeka a pod to, v akom je vzťahu k Lucii. Záverečnými titulkami sme uzatvorili náš príbeh a vypísali sme tam všetky ďalšie informácie – scenáristov, režisérov, dramaturgov, produkciu, kameramanov, strihačov a zvukárov, účinkujúcich ľudí, použitú hudbu a v akých priestoroch sa natáčalo.

Ako poslednú sme sa rozhodli urobiť korekciu farieb, pretože zábery boli natočené pri rôznych svetlených podmienkach. Chceli sme tiež docieľiť, aby dielo pôsobilo viac kinematograficky a do takého štýlu sme farby aj ladili.

1.3.2 Zvuková postprodukcja

Zvuková postprodukcja nadväzuje sčasti na tú obrazovú a bola pre nás o čosi jednoduchšia než strih nasnímaného materiálu. Zvuk sme zaznamenávali cez externý mikrofón.

Pri strihu zvuku sme si najprv vytvorili súvislú dialógovú stopu, vďaka čomu sme získali lepšiu prehľadnosť. Pri tvorbe dokumentu sme nechceli, aby v ňom boli počuť kladené otázky anketára. Malo to vyznieť, že respondent rozpráva súvislú celok sám. Rozhovory sme zostrihali tak, aby boli počuť len odpovede snímaných osôb. Významný

zvukový prvok tvoria aj ruchy, ktoré vo filme dotvárajú atmosféru a navodzujú dojem autenticity. Estetickému vyzneniu napomáha zase „podmazová“ hudba, ktorá dotvára rytmus príbehu. Použili sme tri skladby rovnakého žánru, chceli sme tým dosiahnuť celistvosť vyjadrenia výslednej atmosféry diela.

1.4 Distribúcia

Náš dokumentárny film nie je zameraný len na jednu konkrétnu skupinu ľudí, môže si ho pozrieť hocikto, kto sa zaujíma o fotenie, úpravu fotiek alebo by sa chcel dozvedieť niečo o Lucii. Aktéri ho tiež môžu mať ako spomienku na ich zážitky a minulosť. Možno si nakoniec tento snímok pozrie niekto, kto túži po poznaní niečoho nového, o čom doteraz vedel veľmi málo alebo nič. Ak sa však nájde aspoň jeden človek, ktorý sa počas sledovania nášho dokumentu dozvedel niečo nové, či už o živote portrétnej fotografky Lucie Grossmannovej alebo o fotografovaní či skúsenostiach pri tejto profesii, potom veríme, že sme splnili stanovenú úlohu dokumentárnych tvorcov.

Výsledný mediálny produkt sme nahrali na svoj *YouTube* kanál. Doplňili sme k nemu krátku anotáciu a kľúčové slová, tzv. „štítky“ pre jednoduchšie vyhľadávanie na internete. Výhodou platformy *YouTube* je, že poskytuje svojim používateľom možnosť zobrazit' si informácie o počte zhliadnutí, priemernej dobe sledovania videa, zdroja návštevnosti a dokonca i zemepisnej oblasti divákov, odkiaľ sa pozerajú.

Video sme nahrali 30. apríla 2020 (Príloha C) a za týždeň si ho pozrelo 246 divákov, čo je pre nás neuveriteľné číslo (Príloha D). Populárna zemepisná oblasť (Príloha E), z ktorej ľudia najčastejšie sledujú náš film je Slovensko (83,7%). Miestom prehrávania je YouTube (20%) a externý zdroj (74,8%) – najmä Facebook (Príloha F). Priemerná doba zhliadnutí pripadá na 1:57 minút (Príloha G) a recipienti si ho prehrávali najmä cez mobilný telefón (82,5%).²

2 CIEĽ PRÁCE

Hlavným cieľom našej práce je na základe dôslednej analýzy dostupných písomných zdrojov a kvalitatívnej analýzy, vytvoriť dokumentárny film, ktorý bude portrétom fotografky Lucie Grossmannovej. Chceme ju predstaviť tak, ako ju bežný človek nepozná a vyzdvihnúť to, čím je výnimočná – osobitý prístup k foteniu a ku klientom. Nie je to len o fotkách, ale najmä o tom, aby sa ľudia cítili dobre a odniesli si so sebou veľa krásnych spomienok. Preto najprv spozná dušu daného človeka (klienta), predtým než ho ide fotiť. Z vytvoreného filmu sa diváci dozvedia, čo túto mladú fotografku priviedlo k foteniu, prečo si ho vybrala za svoje „životné poslanie“ a jej „know-how.“

Vytvorené audiovizuálne dielo objasní problematiku recipientom na príklade dokumentácie poznatkov a životných udalostí tejto mladej fotografky.

² Dokumentárny film „Život fotografky“ | Krátky študentský film 2020. [online]. [2021-03-03]. Dostupné na: <<https://youtu.be/wN26WC6H8bQ>>.

3 METODIKA PRÁCE

3.1 Charakteristika objektu skúmania

Naším objektom, resp. subjektom skúmania bola portrétna fotografka Lucia Grossmannová, o ktorej sme vytvorili dokumentárny portrét. Lucia vlastní fotoateliér *GLAF* v Trnave. Skúmali sme problematiku fotografického umenia, talentu, editácie fotiek a tiež to, ako sa dokázať presadiť v tom, čo človeka baví.

3.2 Pracovné postupy

Prvým krokom bolo určenie skúmaného objektu. Ako objekt nášho skúmania sme si stanovili portrétnu fotografku. Hlavnou metódou zberu informácií bola komparácia teoretických poznatkov s našimi vlastnými skúsenosťami pri natáčaní dokumentárneho diela. Sekundárnym zdrojom bol priamy rozhovor s Luciou Grossmannovou, ktorá vlastní fotoateliér *GLAF* priamo v Trnave. Terciálnym zdrojom bol internet, na ktorom sme si dohľadali informácie o technike a programoch použitých pri editácii výsledného snímku.

Po zozbieraní informácií sme prešli k ich spracovaniu a na ich základe ku kompletnej realizácii dokumentárneho portrétu.

3.3 Spôsob získavania údajov a ich zdroje

V rámci nášho dokumentárneho snímku sme robili priateľský rozhovor s Luciou Grossmannovou, portrétnou fotografkou a majiteľkou fotoateliéru *GLAF* v Trnave. Bol to hybridný, štruktúrovaný rozhovor, čiže otázky boli dopredu dané, no v priebehu rozhovoru sme ich rôzne doplnili a kvôli neplánovaným udalostiam aj trochu pozmenili. Jednotlivé otázky do rozhovoru sme pripravovali niekoľko týždňov. Keďže sme však Luciu už vo väčšej miere poznali, bolo pre nás jednoduchšie vytvoriť otázky.

Po načerpaní všetkých potrebných informácií sme využili metódu analýzy, kde sme na základe obsiahnutých teoretických poznatkov a konkrétnych odpovedí z rozhovoru, vedeli popísať zvolenú problematiku a skúmaný subjekt. Snažili sme sa o to, aby dokument obsahoval osobnú výpoveď protagonistky a využívali sme aj postupy, ktoré dopomáhajú vytvoriť emočnú hodnotu diela. Veríme, že dielo zaujme a vzbudí rešpekt a inšpiráciu.

3.4 Použité metódy vyhodnotenia a interpretácie výsledkov

Hlavnou metódou použitou na vyhodnotenie a interpretáciu výsledkov bolo interview (rozhovor). Rozhovor sme realizovali počas natáčania dokumentu, kedy sme snímaným osobám položili otázky a oni na ne odpovedali. Strih sme urobili tak, aby v dokumente nebolo počuť kladené otázky, ale bol to súvislý celok rozprávania.

4 DOSIAHNUTÉ VÝSLEDKY A DISKUSIA

Hlavným cieľom našej práce bolo vytvoriť dokumentárny film o fotografke Lucii Grossmannovej. Motiváciou pre vznik snímku bola túžba po poznaní. Pri jeho produkcii sme prišli k mnohým poznatkom a skúsenostiam, ktoré by sme radi zhrnuli.

Dôležitú súčasť dokumentárnej tvorby stváraňuje námet, ktorý v našom prípade nahradil úlohu filmového dramaturga. Preniknúť do riešenej problematiky sa nám podarilo vďaka nášmu priateľstvu s Luciou a jej spoluzakladateľom Martinom, ktoré sme si vytvorili počas absolvovania praxe.

Tvorba režijného scenára znamenala poriadne si premyslieť štruktúru príbehu. Znamenalo to pre nás, že sme si museli časovo rozložiť hlavné úseky. Dobrou radou od vedúceho práce bolo vytvoriť si ku každej časti aspoň 3-4 otázky pre protagonistov, čo nám pomohlo pri nakrúcaní. Pri produkcii sme zistili, že hoci sme si vopred naplánovali rozloženie záberov v snímku, tak nastali okolnosti, kvôli ktorým sme niektoré zábery museli zmeniť alebo úplne vynechať. Počas tvorby dokumentárneho filmu sa nám vyskytol problém, pri ktorom sme prišli k poznatku, že scenár sa v skutočnosti píše „sám od seba.“ Chceli sme natáčať tehotenské fotenie, ale nezohnali sme žiadnych klientov, ktorí by s tým súhlasili. Jedného večera sa Lucia stretla s kamarátkou Veronikou a vznikol nápad fotenia s *Vanom*, ktorého priebeh a výsledok je zachytený v našom filme.

Vzhľadom na časovú vyťaženosť Lucie sme si s ňou vytvorili harmonogram výroby. Zistili sme, že bolo dobré rozhodnutie myslieť na prípadný časový sklz a nechať si na filmovanie viac času, pretože na prvom natáčaní sa vyskytol problém s technikou a svetelnosťou kvôli počasiu. Pred natáčaním je potrebné si ujasniť, či bude v zostihu aj osoba kladúca otázky. Protagonistami neboli žiadni herci, ale obyčajní ľudia, ktorí neboli zvyknutí na kameru. Prvotný dojem pred kamerou bol neprirozený, postupne sa však osmelili a ich prejav bol uvoľnenejší.

Používali sme dve zrkadlovky – *Nikon D3200* a *Canon EOS 1100D*. *Canon* bol na tom kvalitou horšie, no zábery z neho boli z iného uhla, čo nám oživilo priebeh filmu. Do budúca by sme však chceli pouvažovať nad kúpou lepšieho druhého fotoaparátu, aby sa kvalitou vyrovnal aspoň *Nikonu*.

ZÁVER

Hlavným výstupom práce bolo vytvoriť dokumentárny portrét Lucie Grossmannovej. Najprv sme začali s formuláciou scenára, na základe ktorého sme mohli nakrúcať náš film. Sústredili sme sa na zachytenie atmosféry prostredia, pričom sme využili rôzne uhly záberov a utvorili sme vďaka nim zaujímavé obrazové kompozície. Po dokončení produkcie sme vybrali hudbu, aby sa hodila k nasnímanému materiálu. Hlavnú zložku zvukovej stopy však tvorilo hovorené slovo v podobe výpovedí protagonistov, ktoré je prítomné počas celého filmu. Dielo sme do výslednej podoby dokončili strihom – obrazovým aj zvukovým.

Podarilo sa nám dosiahnuť svojho určeného tvorivého zámeru a to zaznamenať dôležité okamihy v živote fotografky Lucie Grossmannovej prostredníctvom dokumentárnej tvorby. Reflektovali sme jej detstvo a začiatky s fotením, nadobudnuté skúsenosti počas života so snímaním portrétov, založenie fotoateliéru *GLAF* v Trnave spolu s jej partnerom Martinom a zážitky s tým spojené. Zúčastnili sme sa aj na veselom foteaní v Považskej Bystrici, kde Lucia fotila klientov Veroniku a Michala. Zachytili sme ju pri úpravách fotografií, porozprávala nám aké programy používa a či sa pri postprocesse riadi svojimi pocitmi alebo prianím zákazníka. Dokumentárny snímok bol ukončený myšlienkami Lucie a Martina, ako by sa ďalej s fotoateliérom chceli rozvíjať. Film zachytáva názory a stanoviská protagonistov, ktoré majú na Luciu a jej tvorbu.

Naplnili sme definíciu osobného portréту podľa E. Andrikanisa a S. Kondakova, ktorí tvrdia, že na to, aby bol dokumentárny portrét dobrý musí obsahovať rozprávanie o detstve, živote, povolání a životnej ceste snímanej osoby.³

³ ANDRIKANIS E. – KONDAKOV, S.: *Jak se točí film... Filmová abeceda v praxi*. Olomouc : Votobia, Vydavateľstvo UK, 2004, s. 171-173.

Prínos našej práce vidíme v tom, že sme zdokumentovali nové metódy a inovatívny prístup fotenia. Nepoznáme nikoho, kto by sa venoval klientom tak ako Lucia, ktorá sa ich najprv snaží spoznať, aby sa pri nej cítili uvoľnenejšie a až potom nasleduje fotenie. Týmto prístupom sa môžu inšpirovať aj iní fotografi.

ZOZNAM BIBIOGRAFICKÝCH PRAMEŇOV

ANDRIKANIS, E., KONDAKOV, S.: *Jak se točí film... Filmová abeceda v praxi*. Olomouc : Votobia, 2004. 171-173 s. ISBN 80-7220-186-7.

MAGÁL, S., VALENTOVIČOVÁ, D.: *Filmový a mediálny manažment: Filmová produkcia I.* Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie UCM v Trnave, 2011. 115 s. ISBN 978-80-8105-386-3.

ELEKTRONICKÉ PRAMENE

Dokumentárny film „Život fotografky“ | Krátky študentský film 2020. [online]. [2021-03-03]. Dostupné na: <<https://youtu.be/wN26WC6H8bQ>>.

ZOZNAM PRÍLOH

PRÍLOHA A – Scenár.

PRÍLOHA B – Rozhovor z videa.

PRÍLOHA C – Film na stránke YouTube.

PRÍLOHA D – YouTube Analytics: Počet zhliadnutí videa.

PRÍLOHA E – YouTube Analytics: Zemepisná oblasť.

PRÍLOHA F – YouTube Analytics: Zdroj návštevnosti videa.

PRÍLOHA G – YouTube Analytics: Dátum počtu zhliadnutí.

PRÍLOHA H – YouTube Analytics: Typ zariadenia.

PRÍLOHY

PRÍLOHA A – Scenár

Č.ZÁBER U	TYP ZÁBERU A ČAS	POPIS DEJA	DIALÓG	OTÁZKY	HUDBA	POZNÁMKA
1	6s	Názov filmu: Dokumentár ny film - Život fotografky			Daniel Gunnarsson - Love You For It All (Instrument al Version)	
2	VC 4s	-záber z diaľky na ateliér			Daniel Gunnarsson - Love You	-záber zhora nadol, aby bolo vidno

		s ceduľou a na Lucku odomykajúcu ateliér			For It All (Instrumental Version)	ceduľu s názvom ateliéru, Lucka ide do ateliéru, odomyká dvere
3	DETAIL 8s	-detailný záber na odomykanie a vojsenie do ateliéru			Daniel Gunnarsson – Love You For It All (Instrumental Version)	-detail na kľučku dverí a kľúče -vchádzanie do ateliéru a zavretie dverí
4	POLOCELO K 10s	Úvod: Lucka sa predstaví, kto vlastne je (fotografka, vlastní súkromné štúdio, = hl.info)	Lucka: „Ahojte, vítam Vás v našom fotoateliéri v Trnave. Som Lucia Grossmannová, som portrétna fotografka a rada by som Vám bližšie porozprávala o mojej práci.“		Daniel Gunnarsson – Love You For It All (Instrumental Version)	-Lucka vojde do ateliéru, následne sa otočí na mňa a v krátkosti sa predstaví -bude tam vidno útulne zariadenú vstupnú miestnosť, vedľa Lucky bude vidno stôl s fotkami a za Luckou bude pracovný kútik – počítače a mini kuchynka
5	CELOK 5s	Detstvo: Lucka bude spolu s jej sestrou	Lucka+sestra	Pre sestru: 1.Aká bola Lucka, keď bola malá?	Daniel Gunnarsson – Love You For It All	-Lucka bude spolu s jej sestrou sedieť na

		rozprávať o ich detstve			(Instrument al Version)	zemi pred plátnom na fotenie v druhej miestnosti - budú mať pred sebou fotky z detstva a budú si ich prezerat'
6	POLOCELO K 5s	<u>Život:</u> Lucka bude spolu s jej sestrou spomínať, aké boli Luckine foto začiatky	Lucka+sestra	1. Ako sa Lucka dostala k foteniu? Aké boli jej začiatky?	Daniel Gunnarsson - Love You For It All (Instrument al Version)	-Lucka bude spolu s jej sestrou sedieť na zemi pred plátnom na fotenie v druhej miestnosti
7	CELOK 9s	Lucka bude spolu s jej sestrou spomínať, aké boli Luckine foto začiatky	Lucka+sestra		Daniel Gunnarsson - Love You For It All (Instrument al Version)	-Lucka bude spolu s jej sestrou sedieť na zemi pred plátnom na fotenie v druhej miestnosti - budú mať pred sebou fotky z detstva a budú si ich prezerat'
8	POLOCELO K 3,5s	Lucka bude spolu s jej sestrou spomínať,	Lucka+sestra		Daniel Gunnarsson - Love You For It All	-záber na fotosvetlo v miestnosti

		aké boli Luckine foto začiatky			(Instrument al Version)	určenej na fotenie
9	DETAIL 4s	zábery a fotky z detstva	Lucka+sestra		Daniel Gunnarsson - Love You For It All (Instrument al Version)	-fotky Lucky a jej sestry vo vani, keď boli malé
10	DETAIL 7s	zábery a fotky z detstva	Lucka+sestra		Daniel Gunnarsson - Love You For It All (Instrument al Version)	-Lucka so sestrou držia fotku a prezerajú si aj ostatné fotky
11	DETAIL 9s	Lucka bude spolu s jej sestrou spomínať, aké boli Luckine foto začiatky	Lucka+sestra		Daniel Gunnarsson - Love You For It All (Instrument al Version)	-škrabošky na tvár a plyšové medvede, ktoré Lucka používa na fotenie
12	CELOK 9s	Lucka bude spolu s jej sestrou spomínať, aké boli Luckine foto začiatky	Lucka+sestra		Daniel Gunnarsson - Love You For It All (Instrument al Version)	-Lucka bude spolu s jej sestrou sedieť na zemi pred plátnom na fotenie v druhej miestnosti - budú mať pred sebou fotky z detstva a budú si ich prezerat'

12	POLOCELO K 8s	zábery a fotky z detstva	Lucka+sestra		Daniel Gunnarsson - Love You For It All (Instrument al Version)	-záber od pása dole -Lucka a jej sestra sedia na zemi pred rozloženými fotkami
13	POLOCELO K 7s	záber na Luckinu sestru ako rozpráva	Lucka+sestra	Pre sestru: 1. Podporovala si Lucku v tom čo robí (fotenie) alebo si ju od toho niekedy odrádzala?	Daniel Gunnarsson - Love You For It All (Instrument al Version)	-záber na tvár Luckinej sestry, ako rozpráva
14	CELOK 8s	Luckina sestra bude rozprávať, ako vnímala to, keď Lucka začala fotiť	Lucka+sestra	Pre sestru: 1. Podporovala si Lucku v tom čo robí (fotenie) alebo si ju od toho niekedy odrádzala?	Daniel Gunnarsson - Love You For It All (Instrument al Version)	-záber na Lucku a jej sestru, ako sedia na zemi
15	POLOCELO K 5s	Luckina sestra bude rozprávať, ako vnímala to, keď Lucka začala fotiť	Lucka+sestra		Daniel Gunnarsson - Love You For It All (Instrument al Version)	-Lucka bude spolu s jej sestrou sedieť na zemi pred plátnom na fotenie v druhej miestnosti
16	CELOK 3s	Luckina sestra bude rozprávať, ako vnímala to, keď Lucka začala fotiť a čo si o tom myslí	Lucka+sestra		Daniel Gunnarsson - Love You For It All (Instrument al Version)	-záber na Lucku a jej sestru, ako sedia na zemi -prezerajú si fotky

17	POLOCELO K 8s	ilustračný záber z fotenia	Lucka+sestra		Daniel Gunnarsson - Love You For It All (Instrumental Version)	-Lucka s klientmi na foteň
18	POLOCELO K 8s	ilustračný záber z fotenia	Lucka+sestra		Daniel Gunnarsson - Love You For It All (Instrumental Version)	-Lucka s klientmi na foteň
19	DETAIL 3,5s	zábery a fotky z detstva	Lucka+sestra		Daniel Gunnarsson - Love You For It All (Instrumental Version)	-staré fotky z detstva sú rozložené na zemi -Lucka listuje vo fotoalbume
20	CELOK 16s	-Lucka so sestrou spomínajú na fotenie dcéry Luckinej sestry	Lucka+sestra		Daniel Gunnarsson - Love You For It All (Instrumental Version)	-Lucka bude spolu s jej sestrou sedieť na zemi pred plátnom na fotenie v druhej miestnosti
21	DETAIL 5s	ilustračný záber	Lucka+sestra		Daniel Gunnarsson - Love You For It All (Instrumental Version)	-detail na detské topánky -fotky porozkladané na zemi
22	POLOCELO K 8s	ilustračný záber	Lucka+sestra		Daniel Gunnarsson - Love You For It All	-záber zhora na Lucku a jej sestru, ako si prezerajú

					(Instrumental Version)	fotky z detstva
23	DETAIL 7s	ilustračný záber	Lucka+sestra		Daniel Gunnarsson - Love You For It All (Instrumental Version)	-detail na rozložené fotky -listovanie vo fotoalbume
24	DETAIL 5s	ilustračný záber	Lucka	Pre Lucku: 1. Čo bolo твоjím prvým podnetom k foteniu?	Daniel Gunnarsson - Love You For It All (Instrumental Version)	-detail na poličku, kde je fotoaparát na knihách
25	POLODETAIL L 5s	ilustračný záber	Lucka		Daniel Gunnarsson - Love You For It All (Instrumental Version)	-prezeranie fotiek
26	POLOCELO K 5s	Lucka rozpráva, čo ju podnietilo k tomu začať fotiť	Lucka		Daniel Gunnarsson - Love You For It All (Instrumental Version)	-záber na Luckinu tvár ako rozpráva
27	CELOK 13s	Lucka rozpráva, čo ju podnietilo k tomu začať fotiť	Lucka		Daniel Gunnarsson - Love You For It All (Instrumental Version)	-Lucka bude spolu s jej sestrou sedieť na zemi pred plátnom na foteenie v druhej miestnosti - budú mať pred sebou fotky z detstva

						a budú si ich prezerat'
28	DETAIL 5,5s	Lucka rozpráva, čo ju podnietilo k tomu začať fotiť	Lucka		Daniel Gunnarsson - Love You For It All (Instrumental Version)	-detailnejší záber na fotky na nástenke, ktoré Lucka fotila
29	DETAIL 6s	Lucka rozpráva, čo ju podnietilo k tomu začať fotiť	Lucka		Daniel Gunnarsson - Love You For It All (Instrumental Version)	-fotky klientov na stene, ktoré Lucka sama nafotila
30	POLOCELO K 8s	Lucka rozpráva, čo ju podnietilo k tomu začať fotiť	Lucka		Daniel Gunnarsson - Love You For It All (Instrumental Version)	-Lucka bude spolu s jej sestrou sedieť na zemi pred plátnom na foteenie v druhej miestnosti
31	POLODETAI L 7s	Lucka rozpráva, čo ju podnietilo k tomu začať fotiť	Lucka		Daniel Gunnarsson - Love You For It All (Instrumental Version) / Cody Francis - I'm so done (Instrumental Version)	-záber z foteenia klientov, kde je vidno, ako s nimi Lucia pracuje a usmerňuje ich
32	CELOK 6,5s	Lucka rozpráva, čo ju podnietilo k tomu začať fotiť	Lucka		Cody Francis - I'm so done (Instrumental Version)	-Lucka bude spolu s jej sestrou sedieť na zemi pred plátnom na

						fotenie v druhej miestnosti - budú mať pred sebou fotky z detstva a budú si ich prezerat'
33	CELOK 3s	ilustračný záber	Lucka		Cody Francis - I'm so done (Instrumental Version)	-Nádvorie v Trnave
34	POLOCELO K 7,5s	Ateliér: Lucka s Maťom rozprávajú, čo ich viedlo k založeniu ateliéru	Lucka+Maťo	1.Čo vás viedlo k založeniu fotoateliéru?	Cody Francis - I'm so done (Instrumental Version)	-Lucka a Maťo budú na Nádvorí v Trnave rozprávať o ich fotoateliéri
35	CELOK 3s	ilustračný záber	Lucka+Maťo		Cody Francis - I'm so done (Instrumental Version)	-záber na vnútro ateliéru, miestnosť, do ktorej sa vojde ako prvé
36	POLODETAI L 3s	ilustračný záber	Lucka+Maťo		Cody Francis - I'm so done (Instrumental Version)	-stôl, pri ktorom sa Lucia rozpráva s klientmi
37	DETAIL 4s	ilustračný záber	Lucka+Maťo		Cody Francis - I'm so done (Instrumental Version)	-stôl pri vchode s vytlačenými fotkami, aby si ich potencionálni

						klienti mohli pozrieť
38	CELOK 5s	ilustračný záber	Lucka+Maťo		Cody Francis - I'm so done (Instrumental Version)	-Lucka sa húpe na húpačke pred plátnom v miestnosti na fotenie
39	POLOCELO K 11s	Lucka s Maťom rozprávajú, čo ich viedlo k založeniu ateliéru	Lucka+Maťo		Cody Francis - I'm so done (Instrumental Version)	-Lucka a Maťo budú na Nádvorí v Trnave rozprávať o ich fotoateliéri
40	DETAIL 3s	ilustračný záber	Lucka+Maťo	2. Kto ako prvý dostal nápad založiť fotoateliér?	Cody Francis - I'm so done (Instrumental Version)	-detail na kvetiny na stole, sviečku, vizitky, „podtácky“ ...
41	CELOK 3s	ilustračný záber	Lucka+Maťo		Cody Francis - I'm so done (Instrumental Version)	-záber na miestnosť v ateliéri
42	DETAIL 5s	ilustračný záber	Lucka+Maťo		Cody Francis - I'm so done (Instrumental Version)	-fotka v rámičku na stole, ktorú Lucka nafotila, váza s umelými kvetmi, pohár s perami, zvýrazňovače ...
43	POLOCELO K 6,5s	ilustračný záber	Lucka+Maťo		Cody Francis - I'm so done (Instrumental Version)	-záber priamo z fotenia ako Lucka s Maťom

						spolupracujú aj pri fotení
44	POLODETAI L 4,5s	ilustračný záber	Lucka+Maťo		Cody Francis - I'm so done (Instrument al Version)	-záber priamo z fotenia ako Lucka s Maťom spolupracujú aj pri fotení
45	CELOK 3,5s	ilustračný záber	Lucka+Maťo	3. Ako prebiehalo založenie ateliéru?	Cody Francis - I'm so done (Instrument al Version)	-záber na počítače v ateliéri
46	CELOK 4,5s	ilustračný záber	Lucka+Maťo		Cody Francis - I'm so done (Instrument al Version)	-záber na počítače v ateliéri
47	CELOK 5s	ilustračný záber	Lucka+Maťo		Cody Francis - I'm so done (Instrument al Version)	-miestnosť s fotoplátno m a svetlami
48	POLOCELO K 7s	Lucka s Maťom rozprávajú, čo ich viedlo k založeniu ateliéru	Lucka+Maťo		Cody Francis - I'm so done (Instrument al Version)	-Lucka a Maťo budú na Nádvorí v Trnave rozprávať o ich fotoateliéri
49	DETAIL 4s	ilustračný záber	Lucka+Maťo		Cody Francis - I'm so done (Instrument al Version)	-ceduľa s názvom pri vstupe do ateliéru a dvere
50	CELOK 5s	ilustračný záber	Lucka+Maťo		Cody Francis - I'm so done (Instrument al Version)	-Lucka sa upravuje a ide si chystať veci do druhej miestnosti

51	POLOCELO K 6s	ilustračný záber	Lucka+Maťo		Cody Francis - I'm so done (Instrumental Version)	-záber na zaujímavu a zároveň domácky vyzdobenú stenu pri vstupe do ateliéru
52	POLODETAI L 5,5s	Lucka s Maťom rozprávajú, čo ich viedlo k založeniu ateliéru	Lucka+Maťo		Cody Francis - I'm so done (Instrumental Version)	-detailnejší záber na Luckinu tvár ako rozpráva
53	POLOCELO K 4s	Lucka s Maťom rozprávajú, čo ich viedlo k založeniu ateliéru	Lucka+Maťo		Cody Francis - I'm so done (Instrumental Version)	-Lucka a Maťo budú na Nádvorí v Trnave rozprávať o ich fotoateliéri
54	POLOCELO K 5s	ilustračný záber	Lucka+Maťo		Cody Francis - I'm so done (Instrumental Version)	-Lucka sedí na gauči s čajom v ruke v miestnosti, kde sa stretáva s klientmi
55	DETAIL 2,5s	ilustračný záber	Lucka+Maťo		Cody Francis - I'm so done (Instrumental Version)	-Lucka pokladá čaj na stôl
56	CELOK 6,5s	ilustračný záber	Lucka+Maťo		Cody Francis - I'm so done (Instrumental Version)	-miestnosť s fotoplátnom a svetlami
57	POLOCELO K	ilustračný záber	Lucka+Maťo	4. Máte nejakú veselú	Cody Francis - I'm so done	-Lucka odomyká

	7,5s			(vtipnú) alebo katastrofickú príhodu z otvorenia ateliéru?	(Instrument al Version)	a vchádza do ateliéru
58	POLOCELO K 16s	Lucka s Maťom rozprávajú, čo ich viedlo k založeniu ateliéru	Lucka+Maťo		Cody Francis - I'm so done (Instrument al Version)	-Lucka a Maťo budú na Nádvorí v Trnave rozprávať o ich fotoateliéri
59	CELOK 6s	ilustračný záber	Lucka+Maťo		Cody Francis - I'm so done (Instrument al Version)	-miestnosť kde sa fotí
60	CELOK 4s	ilustračný záber	Lucka+Maťo		Cody Francis - I'm so done (Instrument al Version)	-polica s vecami, ktoré Lucia využíva pri foteniach
61	POLOCELO K 14,4s	Lucka s Maťom rozprávajú, čo ich viedlo k založeniu ateliéru	Lucka+Maťo		Cody Francis - I'm so done (Instrument al Version)	-Lucka a Maťo budú na Nádvorí v Trnave rozprávať o ich fotoateliéri
62	POLOCELO K 6s	ilustračný záber	Lucka+Maťo		Cody Francis - I'm so done (Instrument al Version)	-podušky na gauči a záber odtiaľ na časť jednej miestnosti ateliéru
63	CELOK 4s	Fotenie: ilustračný záber			Cody Francis - I'm so done (Instrument al Version)	-fotenie klientov v Považskej Bystrici

64	CELOK 4s	ilustračný záber			Cody Francis - I'm so done (Instrumental Version)	-fotenie klientov v Považskej Bystrici
65	POLOCELO K 4s	Veronika s Mišom rozprávajú o ich fotení s Luckou	Veronika+Mišo	1. Prečo ste išli do fotenia s Luckou – do jej projektu?	Cody Francis - I'm so done (Instrumental Version)	-Veronika spolu s Mišom budú rozprávať o ich pocitoch z fotenia
66	POLOCELO K 9s	ilustračný záber	Veronika+Mišo		Daniel Gunnarsson - The Best of Myself (Instrumental Version)	-Veronika a Mišo ležia v aute (Van), kde im Lucka hovorí, ako sa tam majú „uložiť“
67	POLODETAI L 3s	ilustračný záber	Veronika+Mišo		Daniel Gunnarsson - The Best of Myself (Instrumental Version)	-záber na Lucku zozadu ako fotí
68	POLOCELO K 3s	ilustračný záber	Veronika+Mišo		Daniel Gunnarsson - The Best of Myself (Instrumental Version)	-Veronika s Mišom sedia vo Vane -Mišo drží hrnček s kávou a Veronika máva
69	POLOCELO K 12,5s	Veronika s Mišom rozprávajú o ich fotení s Luckou	Veronika+Mišo	1. Ako sa vám s Luckou spolupracoval o?	Daniel Gunnarsson - The Best of Myself (Instrumental Version)	-Veronika spolu s Mišom budú rozprávať o ich pocitoch z fotenia
70	POLOCELO K	ilustračný záber	Veronika+Mišo		Daniel Gunnarsson	-Lucka pracuje

	5,5s				- The Best of Myself (Instrumental Version)	s Veronikou a Mišom pri foteaní
71	POLOCELO K 4s	ilustračný záber	Veronika+Mišo		Daniel Gunnarsson - The Best of Myself (Instrumental Version)	-Veronika s Mišom sú v aute, držia šálky a Lucka ich fotí
72	POLOCELO K 5,5s	ilustračný záber	Veronika+Mišo	3. Koho a ako napadlo toto „partnerské“ foteanie?	Daniel Gunnarsson - The Best of Myself (Instrumental Version)	-klienti sedia zozadu auta, pozerajú sa na seba a Lucka ich rozosmieva
73	POLODETAI L 7,5s	ilustračný záber	Veronika+Mišo		Daniel Gunnarsson - The Best of Myself (Instrumental Version)	-detailnejší záber na Veroniku ako sedí v aute a ako je na foteaní veselo
74	POLOCELO K 10s	ilustračný záber	Veronika+Mišo		Daniel Gunnarsson - The Best of Myself (Instrumental Version)	-klienti sedia hore na streche auta a Lucka ich znovu usmerňuje
75	POLOCELO K 6,5s	ilustračný záber	Veronika+Mišo		Daniel Gunnarsson - The Best of Myself (Instrumental Version)	-záber z foteania
76	POLOCELO K 7,5s	Veronika s Mišom rozprávajú o ich foteaní s Luckou	Veronika+Mišo		Daniel Gunnarsson - The Best of Myself	-Veronika spolu s Mišom budú rozprávať

					(Instrumental Version)	o ich pocitoch z fotenia
77	POLOCELO K 4s	Postproces: ilustračný záber		1. Aké programy používaš na úpravu fotiek?	Daniel Gunnarsson - The Best of Myself (Instrumental Version)	-Lucka v ateliéri pri počítači a úprave fotiek
78	POLODETAI L 8,5s	Lucka rozpráva o úpravách fotiek	Lucka		Daniel Gunnarsson - The Best of Myself (Instrumental Version)	-Lucka bude sedieť pred pc s otvorenou fotkou z fotenia a bude rozprávať o postproces e fotiek
79	DETAIL 5,5s	ilustračný záber	Lucka	2. Ako dlho ti trvá úprava fotiek?	Daniel Gunnarsson - The Best of Myself (Instrumental Version)	-detail na úpravu fotky z fotenia s Veronikou a Mišom
80	DETAIL 6s	ilustračný záber	Lucka		Daniel Gunnarsson - The Best of Myself (Instrumental Version)	-detail na tablet, s ktorým Lucka pracuje pri úpravách fotiek
81	DETAIL 5s	ilustračný záber	Lucka		Daniel Gunnarsson - The Best of Myself (Instrumental Version)	-detail z iného uhla na úpravu fotky z fotenia s Veronikou a Mišom

82	POLODETAI L 11s	Lucka rozpráva o úpravách fotiek	Lucka		Daniel Gunnarsson - The Best of Myself (Instrumental Version)	-Lucka bude sedieť pred pc s otvorenou fotkou z fotenia a bude rozprávať o postproces e fotiek
83	POLODETAI L 8s	ilustračný záber	Lucka		Daniel Gunnarsson - The Best of Myself (Instrumental Version)	-úpravy fotiek
84	POLODETAI L 5,5s	Lucka rozpráva o úpravách fotiek	Lucka		Daniel Gunnarsson - The Best of Myself (Instrumental Version)	-Lucka bude sedieť pred pc s otvorenou fotkou z fotenia a bude rozprávať o postproces e fotiek
85	DETAIL 5s	ilustračný záber	Lucka	3. Riadiš sa pri upravovaní prianím zákazníka alebo svojím srdcom?	Daniel Gunnarsson - The Best of Myself (Instrumental Version)	-detail na obrazovku pc s otvorenou fotkou, ktorú Lucka edituje vo Photoshope
86	DETAIL 4s	ilustračný záber	Lucka		Daniel Gunnarsson - The Best of Myself (Instrumental Version)	-záber na stôl, na ktorom je položený časopis a pri ktorom sa Lucka môže

						rozprávať s klientmi o foteň
87	DETAIL 5s	ilustračný záber	Lucka		Daniel Gunnarsson - The Best of Myself (Instrumental Version)	-liatie čaju do šálky pre klientov
88	DETAIL 5s	ilustračný záber	Lucka		Daniel Gunnarsson - The Best of Myself (Instrumental Version)	-postproces fotky
89	POLODETAI L 8,5s	Lucka rozpráva o úpravách fotiek	Lucka		Daniel Gunnarsson - The Best of Myself (Instrumental Version)	-Lucka bude sedieť pred pc s otvorenou fotkou z fotenia a bude rozprávať o postproces e fotiek
90	POLODETAI L 6s	Záver: ilustračný záber			Daniel Gunnarsson - The Best of Myself (Instrumental Version)	-Lucka s Maťom sa radia, čo ďalej
91	CELOK 6,5s	Lucka s Maťom sa zamýšľajú nad víziami do budúcnosti	Lucka+Maťo	1. Aké sú vaše plány do budúcnosti?	Daniel Gunnarsson - The Best of Myself (Instrumental Version)	-Lucka s Maťom sedia na gauči v ich spoločnom ateliéri a rozprávajú, aké majú

						pracovné plány do budúcnosti
92	POLOCELO K 11s	Lucka s Maťom sa zamýšľajú nad víziami do budúcnosti	Lucka+Maťo		Daniel Gunnarsson - The Best of Myself (Instrumental Version)	-Lucka s Maťom sedia na gauči v ateliéri
93	DETAIL 4s	ilustračný záber	Lucka+Maťo		Daniel Gunnarsson - The Best of Myself (Instrumental Version)	-obrazovka pc s fotkami -Lucka s Maťom sa radia
94	DETAIL 3s	ilustračný záber	Lucka+Maťo		Daniel Gunnarsson - The Best of Myself (Instrumental Version)	-práca s myšou na počítači
95	POLOCELO K 3s	ilustračný záber	Lucka+Maťo		Daniel Gunnarsson - The Best of Myself (Instrumental Version)	-Lucka s Maťom si prehliadajú knihu s fotkami, ktoré Lucia nafotila -majú taktickú poradu
96	DETAIL 6s	ilustračný záber	Lucka+Maťo		Daniel Gunnarsson - The Best of Myself (Instrumental Version)	-listovanie knihy s fotkami
97	POLODETAI L	ilustračný záber	Lucka+Maťo		Daniel Gunnarsson	-prezeranie Luckiných

	5,5s				- The Best of Myself (Instrumental Version)	fotiek na webovej stránke
98	POLODETAI L 4s	ilustračný záber	Lucka+Maťo		Daniel Gunnarsson - The Best of Myself (Instrumental Version)	-kútik s fotkami a tabuľou na písanie na stene v ateliéri
99	CELOK 12,5s	Lucka s Maťom sa zamýšľajú nad víziami do budúcnosti	Lucka+Maťo		Daniel Gunnarsson - The Best of Myself (Instrumental Version)	-Lucka s Maťom sedia na gauči v ich spoločnom ateliéri a rozprávajú, aké majú pracovné plány do budúcnosti
100	CELOK 4s	ilustračný záber	Lucka+Maťo		Daniel Gunnarsson - The Best of Myself (Instrumental Version)	-záber na priestor ateliéru
101	CELOK 3,5s	ilustračný záber			Daniel Gunnarsson - The Best of Myself (Instrumental Version)	-zhasnutie svetiel v ateliéri, ukončenie
102	12s	Záverečné titulky				Scenár, réžia, dramaturgia, produkcia, kamera, strih, zvuk,

						účinkovali, hudba, filmové lokácie
--	--	--	--	--	--	---

Zdroj: vlastné spracovanie

PRÍLOHA B – Rozhovor z videa

Lucka: Ahojte, vítam vás v našom fotoateliéri v Trnave. Som Lucia Grossmannová. Som portrétna fotografka a rada by som vám bližšie porozprávala o mojej práci.

1. Aká bola Lucka, keď bola malá?

Kika: Lucka je v podstate taký náš „Benjamínček.“ Všetci sme sa o ňu veľmi starali.

2. Ako sa Lucka dostala k foteniu? Aké boli jej začiatky?

Kika: Čo si spomínam, keď Lucka začínala fotiť, tak som prišla k nej domov a to bolo prvé fotenie, čo sme spolu mali. Vlastne nie, prvé sme mali ešte u nás na byte.

Lucka: Áno na byte, ale to som ešte nemala ani svetlá. Keď som mala prvé svetlá, tak som si hneď zavolala Kiku a odvtedy ma to chytilo a začala som sa tomu naplno venovať. Kika mi však k tomu pomohla, že som vyskúšala prvé svetlá.

Kika: Ale to sme sa vtedy aj veľmi zabavili. (smiech)

Lucka: Hej, to bolo úplne super.

Kika: Bolo to perfektné.

Lucka: Prvý ateliér som mala doma, aj prvé svetlá a hneď takto...

Kika: ... na testovku.

3. Kika, podporovala si Lucku v tom čo robí (fotenie) alebo si ju od toho niekedy odrádzala?

Kika: Lucku som vždy podporovala, keďže ja som tiež takého umeleckého rázu, že to umenie je mi veľmi blízke, aj čo sa týka fotiek. Vždy som ju v tom podporovala.

Lucka: Hej.

4. Čo si myslíš o zameraní sa na tehotenské a intímne (vzťah mama-novorodenec) fotografie?

Kika: Som veľmi rada, že sa (Lucka) zamerala na takúto činnosť, lebo pre ňu to sedí ozaj perfektne. Myslím si, že jej to ide perfektne a podporujem ju vždy ako sa dá. Ja jej v tom veľmi fandím, lebo vie s tými ľuďmi robiť. Vie v tých fotkách zachytiť dušu človeka, veľmi pekne to znázorniť a má k tomu veľmi pekný cit.

Lucka: Fotila som sestru aj s malinkou, keď sa narodila – má trojročnú dcéru. Keď mala myslím, 2 mesiace, tak som k nej prišla domov a fotila som ju. Vtedy mi to aj tak prišlo, že som bola veľmi vd'ačná za to, že to robím. Keď som bola malá, tak tatino robil a tlačil tieto fotky a my sme pri nich dokázali sedieť strašne dlho. Pozerali sme si ich a možno vtedy ma to tak už začalo chytat', len som o tom nevedela.

5. Čo bolo tvojím prvým podnetom k foteniu?

Lucka: Prvým podnetom k foteniu bolo, že som stále pozorovala ľudí. Mňa fascinuje pozeráť na ľudí a zapamätám si vždy ich tvár. Aj keď pozeráme nejaký film, tak hneď poviem toto je tá a tá herečka a môj priateľ vôbec nevie aká je to herečka. Ale ja mám možno fotografickú pamäť a vtedy som si tak povedala, že by som chcela tie portréty začať fotiť. Ako sa ten človek vie tváriť v iných pózach – keď ho otočím ako sa pozrie, keď sa s ním budem rozprávať a až potom ho odfotoím, keď sa s ním nebudem na začiatku rozprávať a odfotoím ho. Ako bude vyzeráť, aký bude jeho výraz tváre. Možno to ma fascinovalo s tou fotkou, ako zachytiť ten daný moment a tiež že komunikácia medzi tým človekom je veľmi dôležitá.

6. Čo vás viedlo k založeniu fotoateliéru?

Lucka: Chceli sme vybudovať miesto, priestor, kde by sa ľudia cítili dobre. Kde by zažili príjemné fotenie a odniesli si veľa krásnych spomienok.

Maťo: Chceli sme vybudovať priestor, ktorý by vyzeral inak ako všetky fotoateliéri tu v Trnave. Vytvoriť priestor, kde by to fotenie bolo zážitkom a ľudia z neho mali fakt dobrý pocit a nebolo to len o tom že, prídem k fotografovi, „nacvaká“ mi pár záberov a idem naspäť domov.

7. Kto dostal ako prvý nápad založiť fotoateliér?

Lucka: Nápad založiť vlastný fotoateliér bol môj. Počas vysokej školy som sa venovala foteniu ako hobby, ale postupom času som si vybuodovala k foteniu cestu a je to môj život.

8. Ako prebiehal vznik fotoateliéru?

Maťo: Začali sme hľadať miesto. Pozerali sme nejaké realitné portály a obehávali tie miesta osobne. V podstate všetky miesta v Trnave boli pre nás nejakým spôsobom nevyhovujúce – buď tam boli nízke stropy alebo malé miestnosti. Až sa nám teda podarilo nájsť tento priestor bývalej trnavskej sladovne, kde ten priestor bol obrovský, ale na druhú stranu zase značne zanedbaný a potreboval veľa práce.

Lucka: Ale videli sme tam potenciál a malo to svoj charakter, čo sme vlastne hľadali. Aby to nebolo len klasické fotoštúdio so 4 stenami a fotoplátnom, ale aby to bola jedna miestnosť, kde sa stretávame s ľuďmi a rozprávame sa o tom foteaní, ako má vyzeráť a ďalšia miestnosť, kde by už prebiehalo samotné fotenie.

9. Máte nejakú veselú (vtipnú) alebo katastrofickú príhodu z otvorenia ateliéru?

Lucka: Raz som prišla do ateliéru a z dverí nám vytekala voda. Otvorila som a čakalo ma nemilé prekvapenie, že nás zatopilo. A tak sme potom prerábali ateliér...

Maťo: ... všetko staré, vlhké, všetko bolo treba vyhádať. Zvlhnuté parkety vyhodit' a 8 mesiacov tvrdej roboty, ktorá nás čakala, ale teda dali sme sa do toho a výsledok stojí za to. Prerobili sme to ešte lepšie, ako to bolo predtým.

Lucka: Tento ateliér a priestor si myslím, že nás vystihuje, náš štýl. Toto je to, čo sme chceli vybudovať a sme na to hrdí.

Maťo: Áno, sme a úplne. Bolo to namáhavé, veľa driny, ale stálo to za to.

10. Prečo ste išli do fotenia s Luckou – do jej projektu?

Veronika: Do projektu som išla s tým, že to bude strašná zábava.

Mišo: Ja som tiež išiel do tohto projektu hlavne kvôli tomu, že som sa pri tom bavil. Som zvedavý na fotky a na výsledok celého tohto počinu.

11. Ako sa vám s ňou spolupracovalo?

Mišo: S Luckou sa mi spolupracovalo výborne. Je to sympatická mladá dáma, dobrá fotografka a uvidíme, či bude aj nejaká ďalšia spolupráca.

Veronika: Mne sa tak isto s ňou spolupracovalo úplne super, je vtipná, vie čo robí a dúfam, že to robí dobre. (smiech)

12. Koho a ako napadlo toto „partnerské“ fotenie?

Veronika: Sedeli sme spolu v bare a nejako nám skrsol nápad, že prečo nezrealizovať takéto fotenie a tak som začala zháňať partnera. Zohnala som tuto Miša...

Mišo: ... dokonalého partnera ...

Veronika: ... dal sa na to ochotne a uvidíme výsledok. (smiech)

Mišo: Ja som sa dal tiež na tento projekt po oslovení Veronikou. Hľadali sympatického mladého muža s bradou a s Vanom, splnil som kritériá a tak som tu.

13. Aké programy používaš na úpravu fotiek?

Lucka: Na úpravu svojich fotiek používam *Lightroom* a *Photoshop*. Myslím si, že pre fotografov sú to najlepšie možné programy na úpravu fotiek.

14. Ako dlho ti trvá úprava fotiek?

Lucka: Jedno fotenie upravujem tak 2 dni. Nikdy v jeden deň neupravím celé jedno fotenie, lebo je to podľa mňa náročné. Musím porozmýšľať, aké farby použijem, pretože tie farby určujú pocity v tej fotke, náladu. Myslím si, že je dobré si dať odstup od tých fotiek a upravovať to, keď sa človek aj dobre cíti, aby aj z tých fotiek vyžarovalo to šťastie, láska a teda to, aké pocity tam ľudia majú.

15. Riadiš sa pri upravovaní práním zákazníka alebo svojím srdcom?

Lucka: Pri úprave svojich fotiek sa riadim hlavne tým, že najprv vediem rozhovor so zákazníkmi. Vtedy zistím, aké majú očakávania od tých fotiek, čo by nimi chceli povedať. Potom je to už na mne, aké pocity do toho dám, čo sa týka farby, ako som už hovorila a celkovou tou úpravou.

16. Aké sú vaše plány do budúcnosti?

Lucka: Do budúcnosti by sme sa chceli ďalej rozvíjať s fotením tak, že by som chcela učiť individuálne ľudí, ako sa robí napr. s *Photoshopom*. Nejaké základné veci, že by sem prišiel ten človek tak na hodinku, ja by som sa mu venovala individuálne a vysvetlila mu to, čo by on nevedel. Poslal by mi vopred mail, čo by potreboval, ja by som sa na to pripravila a spolu by sme to prebrali.

Chceli by sme vytvoriť možno aj nejakú komunitu ľudí v budúcnosti, ešte nevieme, ale hlavne aby to tu bolo také domáce, aby to ľudia poznali.

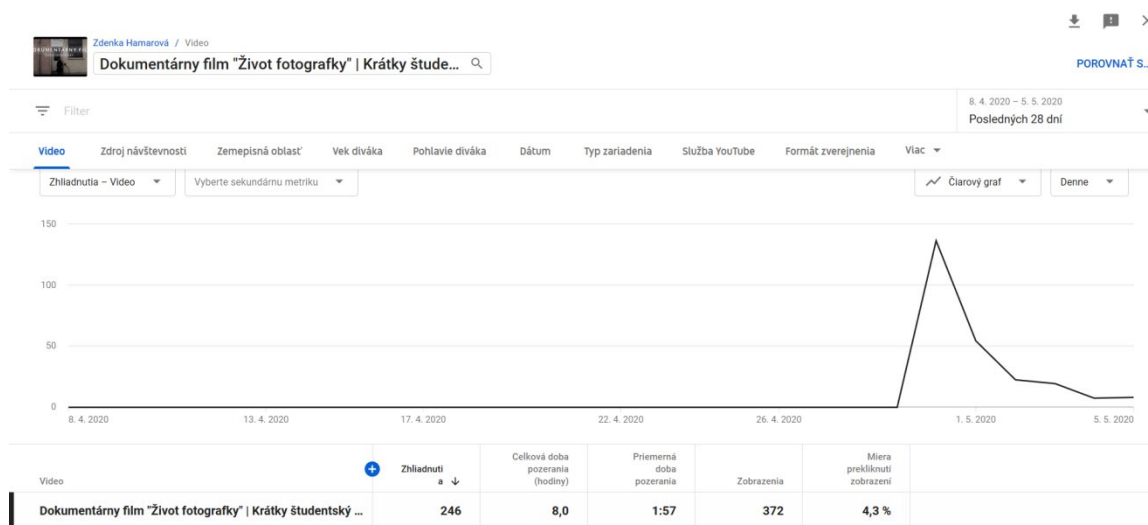
Maťo: Vytvoriť nejakú takú komunitu, aby si ľudia ako prvé spomenuli na to, že tu máme fotoateliér a radi sa sem vracali.

PRÍLOHA C – Film na stránke YouTube



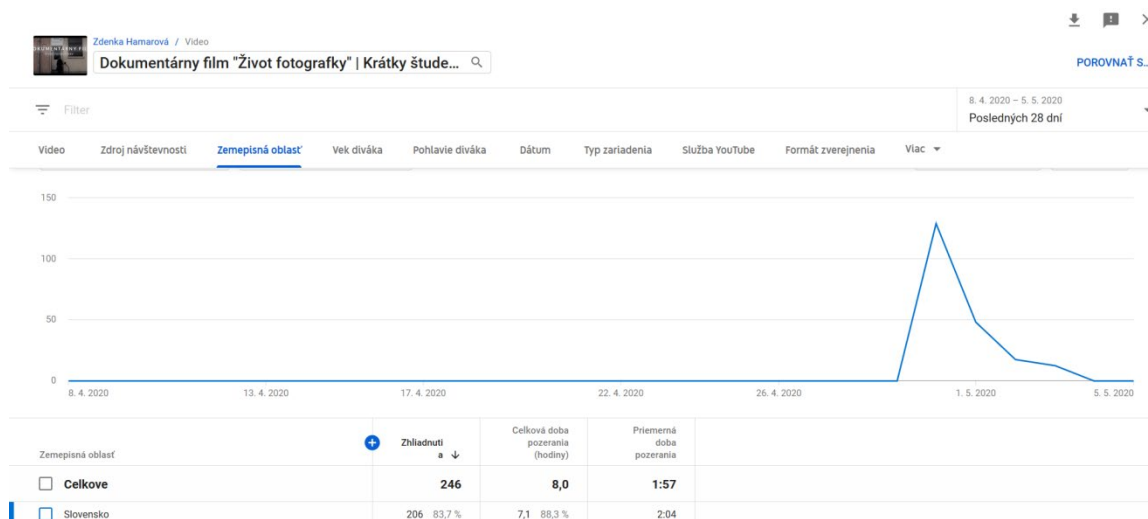
Zdroj: Dokumentárny film „Život fotografky“ | Krátky študentský film 2020. [online]. [2020-05-03]. Dostupné na <<https://youtu.be/wN26WC6H8bQ>>.

PRÍLOHA D – YouTube Analytics: Počet zhliadnutí videa



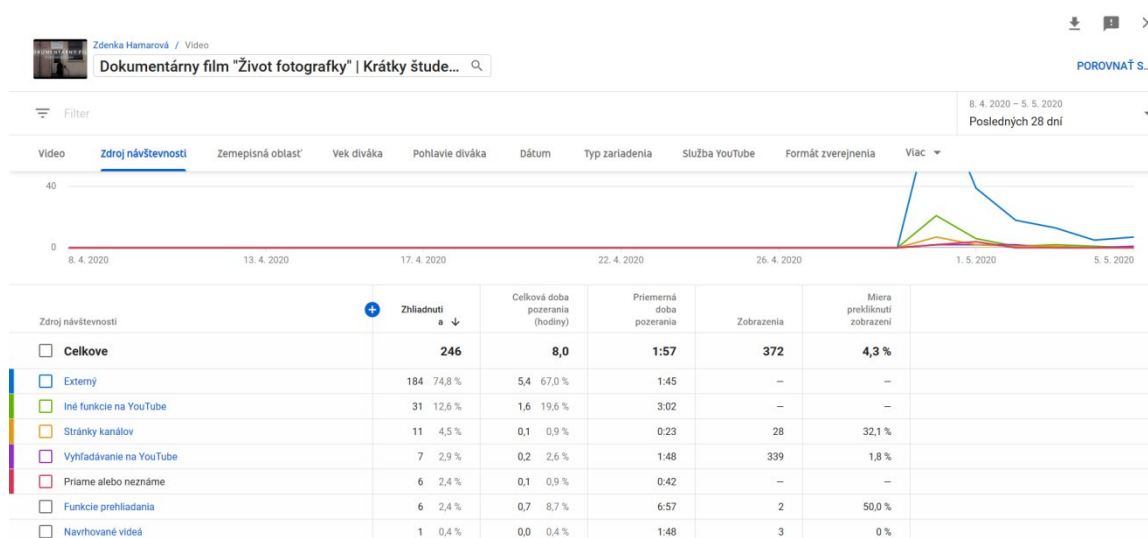
Zdroj: Youtube Analytics – Video [online]. [2020-05-06]. Dostupné na <<https://studio.youtube.com/>>.

PRÍLOHA E – YouTube Analytics: Zemepisná oblasť



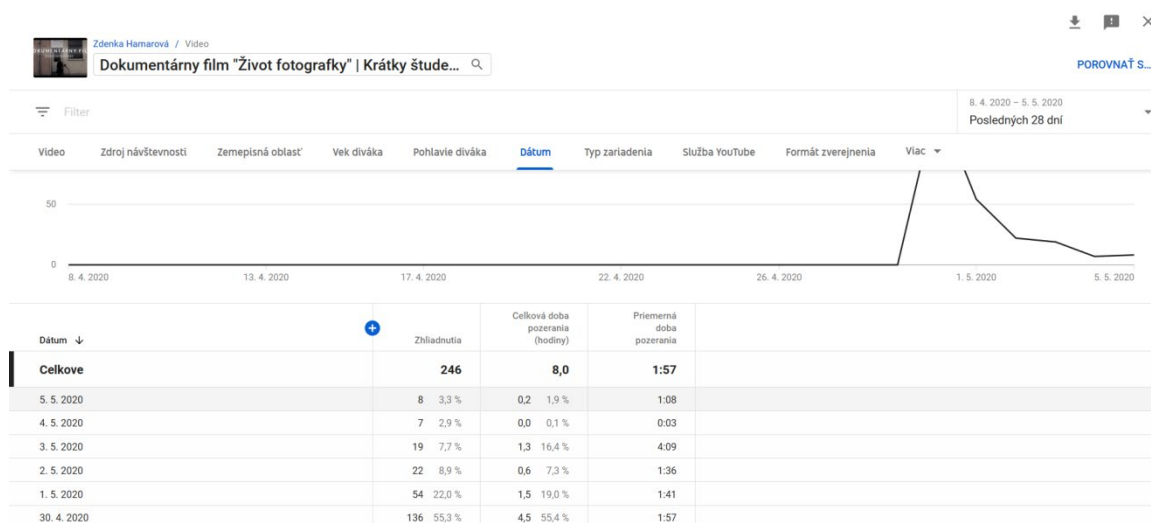
Zdroj: Youtube Analytics – Zemepisná oblasť [online]. [2020-05-06]. Dostupné na <<https://studio.youtube.com/>>.

PRÍLOHA F – YouTube Analytics: Zdroj návštevnosti videa



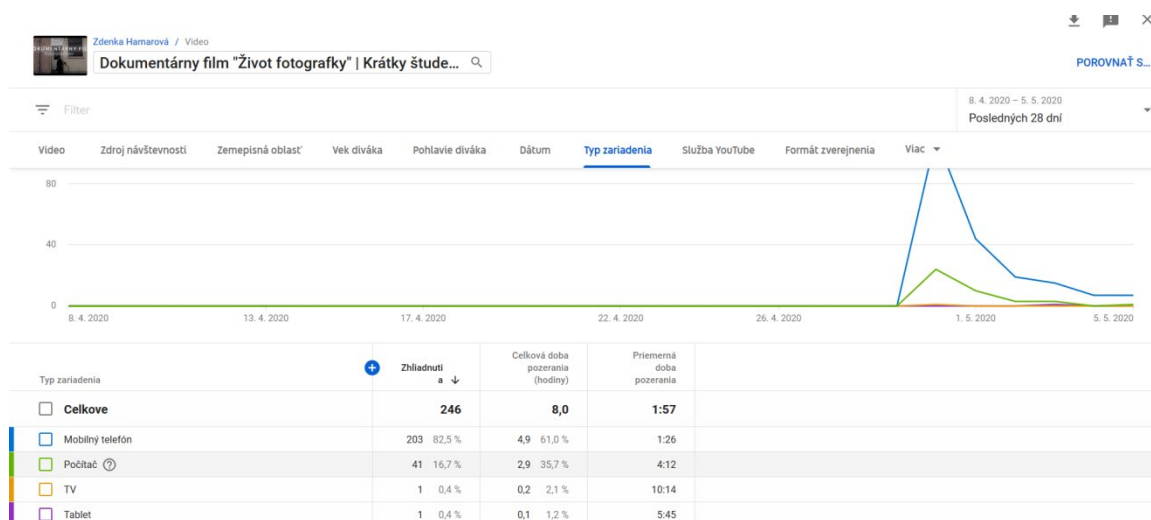
Zdroj: Youtube Analytics – Zdroj návštevnosti [online]. [2020-05-06]. Dostupné na <<https://studio.youtube.com/>>.

PRÍLOHA G – YouTube Analytics: Dátum počtu zhladnutí



Zdroj: Youtube Analytics – Dátum [online]. [2020-05-06]. Dostupné na <<https://studio.youtube.com/>>.

PRÍLOHA H – YouTube Analytics: Typ zariadenia



Zdroj: Youtube Analytics – Typ zariadenia [online]. [2020-05-06]. Dostupné na <<https://studio.youtube.com/>>.

PORTRÉT ROCKERA

Matej Jánošík, Eva Jonisová

ABSTRAKT

Môj starý otec má za sebou rockovú minulosť a v podstate rockom žije aj v súčasnosti. Bol gitaristom v rockovo-jazzovej skupine SOGST. Kapela dokonca pred pár rokmi obnovila svoju koncertnú činnosť a po 40 rokoch mlčania usporiadala pre svojich verných fanúšikov koncert. Fotografovanie prebiehalo u mojich starých rodičov v klasickej starej bytovke. Vonku vládla pochmúrna atmosféra, no to sa o byte starkých povedať nedalo. Starký sa cítil ako zmlada, keď ho po úspešnom koncerte tľapkali diváci po chrbte a každý si ho zvečňoval na fotoaparát. To isté som vlastne robil aj ja.

Kľúčové slová:

Fotografia. Portrét. Roker. Sociologický portrét. Subjektívny dokument.

ABSTRACT

My grandfather has a rock background and basically lives in rock today. He was a guitarist in the rock-jazz band SOGST. The band even resumed their concert activities a few years ago and after 40 years of silence they organized a concert for their loyal fans. The photography took place with my grandparents in a classic old apartment building. There was a gloomy atmosphere outside, but it was impossible to say about the old man's apartment. Starký felt young when, after a successful concert, the audience patted him on the back and everyone immortalized him on camera. I actually did the same.

Keywords:

Documentary photography. Portrait. Roker. Photography. Sociological portrait. Subjective.

ÚVOD

Tieto fotografie, ktoré vám dnes ukážem, vznikli k téme *moja blízka osoba*. Tému sme dostali na voliteľnom predmete žurnalistická fotografia. Dlhšie som rozmýšľal, koho z rodiny by som nafotografoval, pri akej činnosti a podobne.

No potom som sa rozhodol, že nafotím svojho starkého. Nechcel som ho však fotiť na chate, ktorú máme v neďalekom lese. Les mi totiž nesedel k jeho povahe, nakoľko jeho život sa odohrával prevažne v meste, kde býva doteraz. Dostal som nápad. Nafotím ho presne takého, aký je – roker.

1 PORTRÉT ROCKERA

Môj starý otec má za sebou rockovú minulosť a v podstate rockom žije aj v súčasnosti. Aby som bol presnejší, hrával na gitare, a teda bol gitarista v rockovo-jazzovej skupine SOGST. Kapela dokonca pred pár rokmi obnovila svoju koncertnú činnosť a po 40 rokoch mlčania usporiadala pre svojich verných fanúšikov koncert. O jeho úspechu svedčila aj dvakrát vypredaná kinosála. Okrem tejto kapely starký hrával aj v inej, s názvom Siluety.

Títo muzikanti zabávali ľudí na zábavách a svadbách nielen v našom meste, ale v širokom okolí. Starkého majú doteraz ľudia spojeného práve s týmito kapelami a keď ho stretnú na ulici, vždy s ním radi a s úsmevom spomínajú na ich legendárne zábavy v kultúrnych domoch.

Samozrejme, aj dnes si občas zabrnká vo svojom byte, kde býva už niečo vyše 4 desaťročí. Je to už veľa rokov, no v tomto prípade to nehrá žiadnu rolu. Môj starký je starý človek, ale s mladou dušou a štipkou rebélie, ktorá mu zostala dodnes. O tom, že je stále duchom mladý a verný tvrdej muzike, svedčí aj to, že aj v tomto veku stále navštevuje rockové koncerty a metalové festivaly, dokonca aj so svojou manželkou, mojou starkou. Má predplatené rockové a metalové časopisy, ktoré číta od prvej po poslednú stránku a jeho zbierku CD a DVD s rockovou a metalovou hudbou mu môžu závidieť aj oveľa mladšie ročníky. Aj jeho štýl obliekania je moderný – vyšúchané rifle, tričká s rockovými kapelami, kožená bunda a neodmysliteľný vrkôčik. Medzi jeho priateľov patrí viac štyridsiatnikov a päťdesiatnikov ako rovesníkov.

Fotografovanie prebiehalo u mojich starých rodičov v klasickej starej bytovke. Vonku vládla pochmúrna atmosféra, no to sa o byte starkých povedať nedalo. Starký sa cítil ako zamlada, keď ho po úspešnom koncerte tľapkali diváci po chrbte a každý si ho zvečňoval na fotoaparát. To isté som vlastne robil aj ja. Starkému som povedal, nech je sám sebou, že ho nejdem fotiť na tablo a nech sa skrátka tvári prirodzene, akoby som tam ani nebol. Zo začiatku to síce okomentoval dôchodcovským šomraním, čo ma vlastne o jeho veku uistilo, ale potom šlo všetko ako po masle. Starký s láskou chytil do ruky gitaru a v myšlienkach určite stál niekde na pódiu, obklopený svojimi fanúšikmi. Užival som si to spolu s ním, keďže som vzhľadom na svoj vek v podstate zažil len pár jeho koncertov so znovu oživenou kapelou. Ani na fotografie s jeho milovanou mačkou som ho nemusel dlho prehovárať. Je to starkého miláčik, takisto ako roztvorený krížovkársky časopis, s ktorým som tiež urobil pár záberov.

V istom uhle pohľadu môžeme nájsť paralelu so súčasnou americkou fotografkou Annie Leibovitz, ktorá okrem portrétnych a koncertných fotografií snímala aj backstage – známe je napríklad jej dokumentovanie legendárnej rockovej kapely The Rolling Stones počas 6-mesačného turné v roku 1975. Dozvedáme sa, že od účasti na turné ju odhováral aj sám vlastník magazínu *Rolling Stone* Jann Wenner.

1

¹ JOHNSON, A.: *Confessions of a rock photographer: how the Stones led me astray*. [online]. [2021-04-05]. Dostupné na: <<https://www.independent.co.uk/news/media/confessions-of-a-rock-photographer-how-the-stones-led-me-astray-774663.html>>.



Obrázok 6: Mick Jagger počas turné '75 - Annie Leibovitz.

Zdroj: WILONSKY, R.: Infamous Rolling Stones documentary, Monty Python film to play Dallas VideoFest. [online]. [2021-04-06]. Dostupné na: <<https://www.dallasnews.com/arts-entertainment/movies/2015/09/14/infamous-rolling-stones-documentary-monty-python-film-to-play-dallas-videofest/>>.



Obrázok 7: Mick Jagger a Keith Richards počas turné '75 - Annie Leibovitz.

Zdroj: WILONSKY, R.: Infamous Rolling Stones documentary, Monty Python film to play Dallas VideoFest. [online]. [2021-04-06]. Dostupné na: <<https://www.dallasnews.com/arts-entertainment/movies/2015/09/14/infamous-rolling-stones-documentary-monty-python-film-to-play-dallas-videofest/>>.

Nešlo teda len o štylizované fotografie, ale podarilo sa jej stať sa „*insiderom*“ a autenticky zachytiť život kapelníkov. Napokon, z tohto obdobia si odniesla aj závislosť od kokaínu, z ktorej sa dostávala počas nasledujúcich rokov.²

Čo sa týka žánrového určenia, predkladaný projekt možno označiť za sociologický portrét. Všeobecnou úlohou sociologického portréту je výskum sociálneho sveta so zámerom zachytiť a uchovať sociologicky dôležité informácie a udalosti. P. Lančarič píše, že takéto fotografie „*rozširujú vizuálne vnímanie, no najmä pomáhajú odhaliť mnohé významy toho, čo znamená človek, spoločnosť a ľudskosť.*“³ Zároveň ide o subjektívny dokument. Pri tomto druhu sa autor snaží vyjadriť svoj postoj a priniesť osobný pohľad. Ide o fotografie, pri ktorých fotograf využíva fotografiu na sebvýjadrenie, kladenie otázok a hľadanie odpovedí o sebe či svete okolo neho. Cielovým výsledkom nemá byť poskytnutie objektívnej informácie o konkrétnom probléme, zachytenie rozhodujúceho momentu, ale intímne vyjadrenie vnútorných pocitov alebo subjektívneho názoru na všeobecnejšie, ťažko uchopiteľné témy,

² Annie Leibovitz. [online]. [2021-04-06]. Dostupné na: <<https://www.britannica.com/biography/Annie-Leibovitz>>.

³ LANČARIČ, P.: *Portrét ako sociologický komunikát*. [Dizertačná práca]. Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2019, s. 117. [online]. [2021-04-06]. Dostupné na: <<https://opac.crzp.sk/?fn=detailBiblioForm&sid=1383B27F49E7628F5ED4BE4433C6>>.

ktoré sa fotografa bytostne dotýkajú. A. Marzecová píše, že želaný efekt často možno dosiahnuť len vytvorením celého súboru fotografií, ktoré medzi sebou vizuálne a obsahovo komunikujú.⁴



Obrázok 3: Portrét rockera 01.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.

⁴ MARZECOVÁ, A.: *Subjektívny dokument I.* [online]. [2021-04-06]. Dostupné na: <<https://www.ephoto.sk/fotoskola/clanky/subjektivny-dokument/subjektivny-dokument-i/>>.



Obrázok 4: Portrét rockera 02.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 5: Portrét rockera 03.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 6: Portrét rockera 04.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 7: Portrét rockera 05.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 8: Portrét rockera 06.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 9: Portrét rockera 07.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 10: Portrét rockera 08.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 11: Portrét rockera 09.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 12: Portrét rockera 10.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 13: Portrét rockera 11.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 14: Portrét rockera 12.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 15: Portrét rockera 13.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 16: Portrét rockera 14.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.

ZÁVER

Život môjho starkého sa vždy točil okolo rockovej hudby, mojej starkej a zvieratiek, preto práve to som sa snažil zachytiť na svojich fotografiách. Starkého mám veľmi rád a v mnohých veciach je mojím vzorom. Preto som sa rozhodol zvečniť na fotkách práve jeho. No a výsledok si už môžete pozrieť na výsledných fotografiách.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH PRAMEŇOV

Annie Leibovitz. [online]. [2021-04-06]. Dostupné na: <<https://www.britannica.com/biography/Annie-Leibovitz>>.

JOHNSON, A.: *Confessions of a rock photographer: how the Stones led me astray*. [online]. [2021-04-05]. Dostupné na: <<https://www.independent.co.uk/news/media/confessions-of-a-rock-photographer-how-the-stones-led-me-astray-774663.html>>.

LANČARIČ, P.: *Portrét ako sociologický komunikát*. [Dizertačná práca]. Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2019. 194 s. [online]. [2021-04-06]. Dostupné na: <<https://opac.crzp.sk/?fn=detailBiblioForm&sid=1383B27F49E7628F5ED4BE4433C6>>.

MARZECOVÁ, A.: *Subjektívny dokument I*. [online]. [2021-04-06]. Dostupné na: <<https://www.ephoto.sk/fotoskola/clanky/subjektivny-dokument/subjektivny-dokument-i/>>.

WILONSKY, R.: *Infamous Rolling Stones documentary, Monty Python film to play Dallas VideoFest*. [online]. [2021-04-06]. Dostupné na: <<https://www.dallasnews.com/arts-entertainment/movies/2015/09/14/infamous-rolling-stones-documentary-monty-python-film-to-play-dallas-videofest/>>.

ČIERNE SVETLO

Soňa Maléterová, Dominik Mičuda

ABSTRAKT

Predmetom je séria fotografií, ktorá v človeku má vyvolať pocit samoty, tajomna ale aj sebaepochopenia. V práci sa nachádza mnoho menšej a jednoduchej symboliky. Portrétovaná osoba je nahá, ako symbol toho, že sa človek nachádza sám vo svojej myslí, tak ako ho stvorila príroda. Ďalej sa v symbolike pokračuje napr. s hmlou, ktorá znázorňuje myseľ vo vnútri človeka. Na fotografiách pózuje stále jeden a ten istý model. Ide o vyjadrenie rôznych pocitov ľudí vo chvíľach keď sú osamote, keď nemajú pochopenie pre vonkajší svet a uzatvárajú sa sami do seba. K fotografiám patrí aj pridaná úvaha, ktorá interpretuje ešte hlbší zámer autora s výslednými obrazmi a dodáva tak celej práci ucelenú formu. Idea projektu je, že je v poriadku cítiť sa sám, zároveň ale chce upozorniť nato, aké je dôležité byť so svojim svedomím sám. Práca vznikla pod vedením Mgr. et Bc. Lucie Škripcovej na predmete Kreativno-experimentálny fotografický ateliér na tému „Čierne svetlo“.

Kľúčové slová:

Čierno-biela. Fotografia. Osoba. Pocity. Svetlo.

ABSTRACT

The subject is a series of photographs, which is supposed to evoke in a person a feeling of loneliness, mysterious but also self-understanding. There is a lot of smaller and simple symbolism in the work. The person portrayed is naked, as a symbol of the fact that man is alone in his mind, as created by nature. Furthermore, the symbolism continues e.g. with a mist that depicts the mind inside a person. One and the same model is still posing in the photos. It is an expression of different feelings of people in moments when they are alone, when they have no understanding of the outside world and are closing in on themselves. The photographs also include an added reflection, which interprets the author's even deeper intention with the resulting images and thus gives the whole work a comprehensive form. The idea of the project is that it is okay to feel alone, but at the same time he wants to point out how important it is to be alone with your conscience. The work was created under the guidance of Mgr. and Bc. Lucie Škripcová on the subject Creative-experimental photographic studio on the topic "Black light".

Key words:

Black and white. Feelings. Light. Photo. Person.

1 ČIERNE SVETLO

Niekedy vieš presne kde sa máš nachádzať, vieš presne kde sa máš smiať, vieš prečo plačeš, vieš prečo chodíš a kam smeruješ. Niekedy.

Ale nevieš to Vždy.

Niekedy. Niekedy sa cítiš nepodstatný, plný emócií a zároveň prázdny. Hľadáš zmysel v každej časti kyslíka, no zároveň ani nechceš dýchať. Uvedomuješ si, že žiješ, no necítiš svoju existenciu. Strácaš sa. Hľadáš sa. Niekedy ti príde, že nevieš kto si. Ani či si reálny. Si sám jediný vo svojej mysli, a aj tak si prídeš ako cudzí. Nevieš čo si máš myslieť.

Niekedy je tu čierne svetlo.

Potrebuješ to ticho čiernej. Ten zvláštny desivý kl'ud, ktorý čierne ponúka, no nedesíš sa ho. Práve tam nachádzaš uvedomenie. Objav zmätenosti, je ako objav semienka nato, aby vyrástol kvet. To svetlo, ktoré čierne ponúka jedine v tvojej mysli, je to, prečo máš tú samotu rád. A tak rád chodíš do svojej mysle. Hoci nevieš kde končí hmla, ktorú v nej nejde prehliadnuť, púšťaš sa do jej bádania. Nevadí ti. Vieš, že sa nemôžeš sklamať opadnutým listom na zemi, pretože tam stále je a ty len chceš pochopiť, prečo padol za slnka. Vieš, že jedine tam môžeš zažiť slobodnú úzkosť počas nahoty, ktorú pociťuješ. Si tam. Si tam sám. Si tam nahý, presne taký ako poznáš len ty samého seba. Jediná sila, ktorá má nad tebou prevahu je svetlo. Práve to svetlo ti ukazuje, čo vidíš, čo cítiš. Práve to začne spôsobovať tu divnú nevybalansovanú rovnováhu, vďaka ktorej máš znovu chuť nechápať. Vylezieš na strom, ktorý si pred sebou zbadal a zrazu pochopíš. Pochopil si, prečo ten list spadol. Vďaka čiernemu svetlu si pochopil, že vieš vyliezť sám. Trpezlivosť, ktorá do teba vkročila ľadíš na vibrácie sily a kl'udu. Strom na ktorý si vyliezol, si ty sám, a tak silno si uvedomuješ jeho podstatu. Tým sa stávaš najkrajšou verziou samého seba.

Je zvláštne a zároveň tak prirodzené, že svetlo bez čiernej neexistuje, no čierne existuje bez svetla. Existuje?

2 TECHNICKÉ PREVEDENIE

Fotografie vznikli za skorého rána na podnet, ktorý som mala v hlave už veľmi dlho. Fascinuje ma hmla, vždy ma zaujímala. Len tak sa zjaví a nikdy nevieš, aká bude silná, alebo slabá, kam ťa môže doniesť. Či bude tak silná, že cez ňu neprejde ani jeden lúč slnka, alebo naopak aj spolu so svetlom vytvoria originálnu atmosféru. Vždy mi prišlo, že ťa ranná hmla chce objasniť. Zababušíš sa do nej a môžeš byť sám so svojimi myšlienkami. Fotila som na pevný objektív Samyang 45mm s clonou f/1.8. Lokalita bola pri mojej domovine, na juhu Slovenska, najbližšie obce Janík. Chcela som využiť abstraktný a nekonečný priestor klasických slovenských polí.

ZÁVER

Čierne vyvoláva rôzne pocity. Pocity neistoty ale aj pocit slobody a nespútanosti. Svetlo zase vyvoláva pocit upokojenia a vytvára priestor okolo nás. Spojenie týchto dvoch pojmov v nás vytvára ucelenú spoločnosť, v ktorej si uvedomujeme podstatu vnímania samého seba. Jedno bez druhého neexistuje, tak ako ani naša osobnosť nemôže existovať bez našej bytosti. Je tu ale aj ten moment, kedy začneme rozmýšľať o tom, či naozaj jedno bez druhého môže byť osamote.



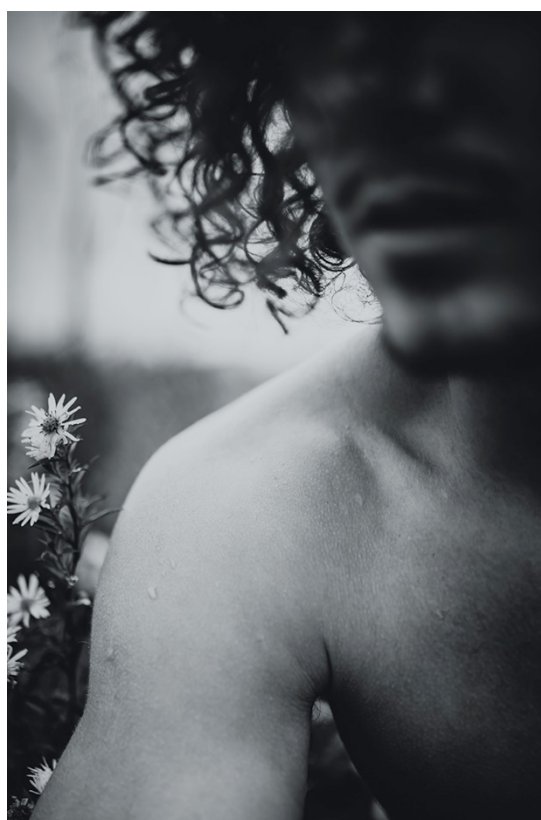
Obrázok 1: Intimty mirror.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 2: Intimty mirror.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



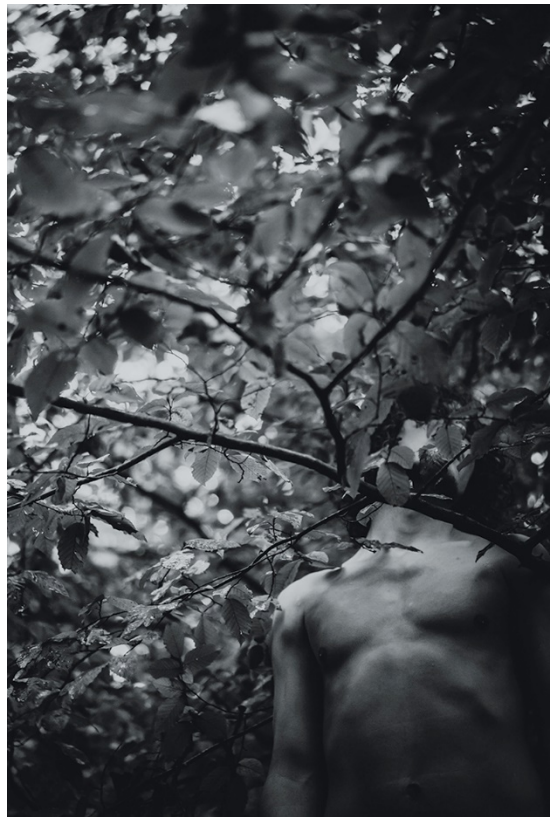
Obrázok 3: Intimty mirror.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



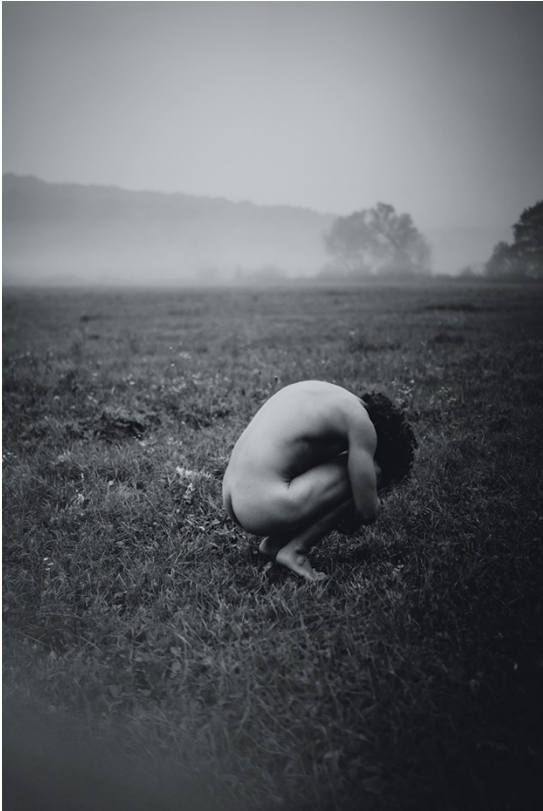
Obrázok 4: Intimty mirror.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 5: Intimty mirror.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 6: Intimty mirror.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 7: Intimty mirror.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 8: Intimty mirror.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.

NÁVRH DIGITÁLNEJ HRY S EKOLOGICKOU TEMATIKOU

Denis Sedlák, Michal Kubovics

ABSTRAKT

Cieľom práce je vytvorenie návrhu digitálnej hry s ekologickou tematikou, utilizovať v tomto procese prieniky ekológie a politického vývoja spoločnosti v postmodernej dobe. Hlavné myšlienky vychádzajúce z tejto dynamiky prezentujeme v naratívnom rámci, tvorbe sveta digitálnej hry. V práci prechádzame celým kreatívnym procesom navrhovania; od vzniku konceptov založených na teoretických východiskách, až po vizuálne a praktické spracovanie jednotlivých častí.

Kľúčové slová:

Digitálna hra. Expresívne médium. Ekológia. Enviromentálna problematika. Navrhovanie.

ABSTRACT

Goal of the thesis is to create a design of digital game with an ecological theme, to utilize conjunctions based in ecology and political development of society in postmodernity. We are presenting the main ideas of these dynamics in a narrative framework, worldbuilding of the digital game. We are going through the whole creative process of designing in the thesis; from the origin concepts based on theory, to the visual and practical processing of individual segments.

Key words:

Digital game. Expressive medium. Ecology. Environmental issues. Design.

1 ÚVOD

Cieľom práce je vytvoriť návrh digitálnej hry zaoberajúcej sa environmentálnou problematikou, túto tému sa budeme snažiť rámcovať hlavne naratívnym obsahom. Túto hru vytvárame pri firmu **IBM**, tomu v práci prispôsobujeme rôzne aspekty – napríklad samotnú tvorbu herného prostredia a postáv. V práci vychádzame z teoretických a empirických poznatkov. Pre pochopenie súvislostí a analógií bližšie predstavíme spomínanú spoločnosť.

IBM (International Business Machines Corporation) je svetová spoločnosť podnikajúca vo sfére IKT. Jej hlavné sídlo sa nachádza v štáte New York, v administratívnej divízii s názvom Armonk, spadajúcej pod územie mesta North Castle. K roku 2019 bol celosvetový počet zamestnancov 383, 800 a k roku 2017 mala pobočky v 175 krajinách sveta.

1

Zaoberá sa navrhovaním, vývojom a spravovaním technológií, medzi ktoré patria produkty v oblasti analytiky, umelej inteligencie, blockchainu, cloudu, IT infraštruktúr a manažmentu, bezpečnosti a vývoja softvéru.²

¹ *IBM: Number of Employees 2006 - 2020.* [online]. [2020-10-17]. Dostupné na: <<https://www.macrotrends.net/stocks/charts/IBM/ibm/number-of-employees>>.
² *Products.* [online]. [2020-10-17]. Dostupné na: <<https://www.ibm.com/sk-en>>.



Obrázok 1: Logo IBM.

Zdroj: *Logo IBM*. [online]. [2020-10-17]. <<https://www.ibm.com/design/language/ibm-logos/8-bar>>.

V roku 2011 obdržalo IBM prvé miesto v ankete “Green Rankings 2011: America's Greenest Companies”.³ IBM vydalo svoje prvé oficiálne dokumenty, pojednávajúce o bezpečnosti a zdraví na pracovisku, ochrane životného prostredia a udržateľnosti v rokoch 1967, 1971 a 1974. Tieto dokumenty boli časom aktualizované a zlúčené do jednotnej korporátnej politiky, pojednávajúcej o záležitostiach, súvisiacich s ochranou životného prostredia v roku 1990. Každoročne vydáva správu o životnom prostredí, ktorá je dostupná širokej verejnosti.

IBM sa aktívne snaží zlepšovať náležitosti svojej politiky udržateľnosti a ochrany životného prostredia. Dôkazom toho je ustanovenie z roku 2018, ktoré pojednáva o zvýšení štandardov na úroveň druhej generácie, v oblasti využívania obnoviteľných zdrojov energie; a zvýšení štandardov na úroveň štvrtej generácie, v oblasti redukcie CO₂ emisií.

Korporát sa zaväzuje k obstarávaniu 55 % elektrickej energie, ktorú celosvetovo skonzumuje, výlučne z obnoviteľných zdrojov a redukcii prevádzkových CO₂, súvisiacich so spotrebou energie o 40 % do roku 2025, oproti referenčným hodnotám z základného roku 2005.⁴ Dôraz na ochranu životného prostredia a tému udržateľnosti kladie IBM aj v sfére produktov. V roku 1991 bol ustanovený správčovský program, v priemysle unikátny svojím technologickým rozsahom, ktorý zaviedol nové profesionálne postupy v oblasti “Design for the Environment”. Jedná sa o koncepčný prístup na zníženie environmentálnej záťaže z produkcie, kladúci dôraz na konkrétny proces, produkt alebo službu.⁵

Túto spoločnosť sme si pre našu seminárnu prácu vybrali z niekoľkých dôvodov:

1. Korporátna identita, ktorá má dlhotrvajúcu tradíciu v oblasti otázok ochrany životného prostredia a udržateľnosti.
2. Kontext politickej orientácie korporátu vo vzťahu k danej problematike a východiskám koncepčných fáz projektu.
3. Priestor pre analogické obrazy spoločenských otázok, ich miesto v súčasnom kultúrnom diskurze, rámcovanom problematikou technológií a politického establishmentu.

³ Shen, A.: *How IBM Took Over As The Greenest Company In America*. [online]. [2011-11-18]. <<https://www.businessinsider.com/the-top-10-us-companies-green-rankings-2011-11>>. Dostupné na:

⁴ *Environment: FAQs*. [online]. [2020-10-17]. Dostupné na: <<https://www.ibm.com/ibm/environment/information/faq.shtml>>.

⁵ *IBM product design and ISO 14001*. [online]. [2020-10-17]. Dostupné na: <https://www.ibm.com/ibm/environment/iso14001/product_iso.shtml>.

2 MATERIÁL A METODIKA

Cieľom našej práce je návrh ekologickej digitálnej hry, chceme tak dosiahnuť na základe teoretických a empirických poznatkov, koncept od začiatku rámcujeme formou SoLoMo – Social, Local, Mobile; takto dosiahneme blízku integráciu digitálnej hry s marketingovými nástrojmi, ktoré ponúkajú možnosti personalizovanej a cieľenej propagácie.⁶

2.1 Teoretické východiská

Táto kapitola je rozdelená na dve časti. V prvej kladieme dôraz na teoretickú podstatu hier v kontexte interakcií, prepojenia politík a ideológie. V druhej časti venujeme pozornosť stavbe hry, jej štruktúrnym vlastnostiam, ktoré z nej tvoria ucelený materiál.

2.1.1 Digitálne hry a teória

Jaroslav Švelch definuje digitálnu hru ako expresívne médium, ktorého ontologické a metodologické otázky boli na prelome storočí konfrontované perspektívami komparatívneho prístupu; skúmania narativity v hrách, podobne ako v dráme a ludologického prístupu, ktorý kládol dôraz na aspekty hier odlišujúce ich od ostatných naratívnych médií, ako pravidlá a herné mechaniky.⁷ Výskum v oblasti digitálnych hier sa v súčasnosti ubera smerom k špeciálnym a aplikovaným prístupom. Dôkazom je napríklad Alfie Bown, ktorý o hrách tvrdí, že sú v prvom rade ideologické. Pomocou Lacanianskej psychoanalýzy analyzuje hry z perspektívy snov, zároveň sa nám snaží demonštrovať subverzívny potenciál digitálnych hier.⁸ Hry boli politické vždy, no svoju politickú uvedomelosť nadobúdajú okolo roku 2014, kedy indie vývojárky a vývojári začali tvoriť výrazne ľavicové hry, ktoré sa dotýkali otázok migračnej krízy, sociálnej nerovnosti a menšín.⁹ Táto solidarita mala za následok mobilizáciu takzvaných alt-right skupín, ktoré cieľenými útokmi vývojárky a vývojárov opakovane napádali. Pôvod konfliktu spočíval v ignorácii politických aspektov hier, hlasy krajnej pravice zaujali stanovisko militantného vyhradzovania sa voči reprezentácii spoločenských tém v digitálnych hrách. Hráči a hráčky sympatizujúci s ideami tohto názorového spektra sa pridali k internetovému harassmentu a celý konflikt vyústil v kauze *Gamergate*.¹⁰

Politický potenciál hier môžeme sledovať v kontexte kultúrno-spoločenskej reality. Príkladom je hra *Space Invaders*,¹¹ ktorej premisa spočíva v kolonizácii vesmíru a eliminácii "nepriateľských" mimozemšťanov. Hra pôvodne vznikla pod názvom "*Spacewar!*", ako projekt troch študentov MIT na začiatku 60. rokov. Jej arkádový port sa v priebehu 70. rokov stal komerčne úspešným, nasledovali ho mnohé ďalšie videohry a pop-kultúrne artefakty, ktoré priamo komentovali participáciu Spojených štátov amerických na studenej vojne.¹² V roku 2018 boli vývojári hry *Tom Clancy's The Division 2*¹³ konfrontovaní s otázkou, či ich dielo komentuje súčasné politické

⁶ RUIZ, J.: *What is SoLoMo and why is it important?* [online]. [2021-02-24]. Dostupné na: <<https://nealschaffer.com/solomo/>>.

⁷ ŠVELCH, J.: *Co nám říká hra?*. In *Illuminate*. 2012, roč. 24, č. 2 (86), s. 36. [online]. [2020-10-18]. Dostupné na: <https://www.academia.edu/14504634/Co_nám_ríká_hra_Teoretické_a_metodologické_přístupy_k_počítačové_hře_jako_expresivnímu_médiu>.

⁸ BOWN, A.: *Playstation Svet Snov*. Slovensko, Bratislava : OZ KPTL, 2020, s. 26 - 27.

⁹ Lucas Pope 2013. *Papers Please*. 3909.

¹⁰ LEES, M.: *What Gamergate should have taught us about the 'alt-right'*. [online]. [2016-12-01]. Dostupné na: <<https://www.theguardian.com/technology/2016/dec/01/gamergate-alt-right-hate-trump>>.

¹¹ Taito 1978. *Space Invaders*. Midway.

¹² HUSSEY, R., D.: *Reading into Cold War in Videogames*. [online]. [2013-10-01]. Dostupné na: <<https://www.playthepast.org/?p=4101>>.

¹³ Ubisoft 2019. *Tom Clancy's The Division 2*.

dianie v Amerike, na čo reagovali negatívne. Dej sa odohráva v dystopickom Washingtone, kde došlo ku zlyhaniu prezidenta a vypuknutiu občianskej vojny.¹⁴ Politika sa od hier nedá oddeliť, minimálne od ich naratívneho rámca rovnako, ako sa nedá politika oddeliť od našej spoločnosti.

Ak vytvárame hru, ktorá sa dotýka otázok ekológie, trvalo udržateľných zdrojov a ochrany životného prostredia musíme brať do úvahy širší politicko-spoločenský kontext týchto pojmov.

Kathrin Hartmannová vo svojej kritike klamlivého zeleného marketingu, takzvaného *greenwashingu* cituje nemeckého spolkového ministra rozvoja Gerda Mullera: “*Spotrebiteľky a spotrebiteľia majú vo svojich rukách, či sa rozhodnú pre výrobok, ktorý je vyrobený v ekologicky a spoločensky obhájitelných a pre ľudí dôstojných podmienkach.*” Štát tak presúva zodpovednosť korporátnych subjektov, rámcovania ich výroby reguláciou na spotrebiteľa a jeho výber z portfólia firiem, ktoré svoje ekologické postoje prezentujú len v rámci PR.¹⁵

Z toho vyplýva, že ekologická hra musí byť zároveň hrou subverzívnou. Ak aplikujeme ekologické atribúty na herné mechaniky, alebo na naratívny obsah ignorujúc otázky politického diskurzu, hra zostane konformistickou s ekologickými mechanikami a naratívom.

2.1.2 Tvorba hry

Stavebným kameňom hier sú mechaniky, dynamiky a estetiky. Sú to komponenty, ktoré tvoria framework herného dizajnu. Tento prístup pomáha preklenúť medzeru medzi herným dizajnom a herným vývojom, slúžia ako pomôcka k teoretizácii hier ako expresívnych médií a kultúrnych artefaktov.

Mechaniky – definujú konkrétne komponenty hry, na úrovni dátovej reprezentácie a algoritmov. Môže to byť napríklad pohyb, činnosť, stav.

Dynamiky – sú fundamentálne zosobnenia, ktoré nám kombinácie mechaník prinášajú. Napríklad kombinácia behu a strielania v hre vytvára konkrétnu dynamiku, v ktorej tieto činnosti koexistujú a vzájomne na seba pôsobia.

Estetiky – sú priamou formou prežívania skúsenosti u hráčky a hráča. Sú tým, čomu sú hráčky a hráči vystavovaní v procese hrania hry. Pod estetikou si môžeme predstaviť konkrétnu tému alebo atmosféru, s ktorou prichádzame do styku.¹⁶

Základné taxonómia estetik:

1. *Sensation* - Hra ako stimulácia zmyslov.
2. *Fantasy* - Hra ako predstava.
3. *Narrative* - Hra ako drama.
4. *Challenge* - Hra ako prekonanie prekážky.

¹⁴ HALL, Ch.: *Tom Clancy's The Division 2 'is not making any political statements'*. [online]. [2018-06-12]. Dostupné na: <<https://www.polygon.com/e3/2018/6/12/17451688/the-division-2-is-not-making-any-political-statements>>.

¹⁵ HARTMANN, K.: *Zelené klamstvo*. Slovensko, Bratislava : Premedia, 2020, s. 100.

¹⁶ HUNICKLE, R., LEBLANC M., ZUBEK R.: *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. [online]. [2020-11-30]. Dostupné na: <<https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>>.

5. *Fellowship* - Hra ako sociálne rozhranie.
6. *Discovery* - Hra ako nepreskúmané územie.
7. *Expression* - Hra ako seba-objavenie.
8. *Submission* - Hra ako strata času.

Hry ponúkajú kombinácie rôznych vyššie spomínaných atribútov, tvoria tak komplexné celky, ktoré môžeme modulovo skúmať a následne uplatňovať tieto základné princípy pri tvorbe.

3 CIEĽ A METODIKA

V nasledujúcej kapitole sa venujeme bližšiemu popisu prostriedkov a postupov, ktoré sú východiskové pre dosiahnutie cieleného výsledku.

3.1 Tvorivá metóda

Tvorivá metóda, ktorú používame v koncepcných fázach projektu sú "Myšlienkové klobúky".¹⁷ Tento prístup nám dovoľuje vytvoriť rovnomerný kreatívny priestor, pre každého člena a každú členku tímu. Klobúky zabezpečujú rôznorodosť a rozmanitosť perspektív, ktoré používame pre efektívne riešenie problémov. Pomáhajú nám zostať nestranní, zachovať konzistentný kritický prístup a prehodnocovať existujúce koncepcie. Klobúkov je šesť:

Biely - Faktické informácie a nestrannosť. *Červený* - Emócie, dojmy, tušenia a pocity. *Čierny* - Kritika problémov a zhodnotenie rizík. *Žltý* - Pozitívne stránky a možnosti prevedenia. *Zelený* - Tvorivosť a ideácia. *Modrý* - Organizácia a spolupráca v tíme.

3.2 Cieľ

Pri procese stanovenia vedľajších a hlavných cieľov nášho projektu vychádzame z analytickej techniky "SMART".¹⁸

S - Špecifické ciele. *M* - Merateľné ciele. *A* - Dosiahnuteľné ciele. *R* - Relevantné ciele (zdroje). *T* - Sledovateľné ciele (čas).

Hlavný cieľ: Vytvoriť v tíme politicky subverzívnu hru, ktorá dokáže ovplyvňovať verejnú mienku, hlavne v oblasti ochrany životného prostredia a udržateľnosti. Urobiť tak do konca určitého obdobia, so zameraním sa na globálne publikum, s kultúrnym dôrazom na populáciu západných krajín.

Predpokladaný dátum vývoja je 6 mesiacov, čo robí konkrétny dátum konca vývojového cyklu a vydávania hry deň 29. máj 2021. Vydavateľský cyklus a jeho primárna časť bude trvať 12 mesiacov, čo jeho koniec stanovuje na dátum 29. mája 2022.

¹⁷ *Myšlienkové klobouky*. [online]. [2020-10-25]. Dostupné na: <<https://100metod.cz/post/156258126399/4myslenkoveklobouky>>.

¹⁸ SMART. [online]. [2019-04-28]. Dostupné na: <<https://managementmania.com/sk/smart>>.

Chceme dosiahnuť výraznú zmenu verejnej mienky v otázkach environmentálnej problematiky, ktorú budeme následne zisťovať prostredníctvom dotazníkov. Dotazníky budú zahrnuté do obdobia vydavateľského cyklu a budú trvať prvých 6 mesiacov tohto cyklu, to znamená do 29. Októbra 2022.

3.3 Ideové východiská

Vychádzame z presvedčenia, že hry sú politické a tento silný ideologický obsah sa v priestore snažíme využiť na subverziu konvenčných politických a spoločenských noriem. Konzumná spoločnosť predstavuje hrozbu pre svoju vlastnú existenciu. Nekritický prístup pravicovej politiky, ktorá tento kolos udržiava spôsobuje prioritizáciu zisku, pred zdravým životným prostredím a zamedzuje rovnomernému prístupu k šanciam a príležitostiam.

Podstata našej filozofie je ľavicová, vychádza z kritickej teórie Frankfurtskej školy a aplikuje tieto poznatky na naratívu, herné mechaniky a game design.

Antagonistom nášho návrhu naratívu sú štruktúry novej krajnej pravice a štandardnej pravice/stredu, ktoré asimilovali a vytvárajú globálnu organizáciu vlastniacu prístup ku všetkým informáciám v spoločnosti.

Politickou podstatou novej krajnej pravice, ktorá sa vo verejnom priestore vyskytuje dodnes, je podľa Theodora W. Adorna propaganda.¹⁹ Na svojej prednáške vo Viedni, v roku 1967 hovorí: *“Propaganda je geniálna predovšetkým v tom, že v týchto stranách a týchto hnutiach vyrovnáva nesporný rozdiel medzi reálnymi záujmami a predstieranými falošnými cieľmi. Je prasto - rovnako ako kedysi u nacistov - podstatou samotnej veci. Keď prostriedky v čoraz väčšej miere nahrádzajú ciele, je bezmála možné povedať, že pre tieto krajne pravicové hnutia sa propaganda stáva podstatou politiky.”*

Táto problematika podľa nás vyžaduje politicko-spoločenský prístup k riešeniu environmentálnych otázok. Môžeme apelovať na konzumentky a konzumentov, aby sa v rámci kapitalizmu správali ekologicky a volili alternatívy šetrné k prostrediu. No celospoločenská zmena môže nastať len v prípade, ak budeme komunikovať témy vrátane celej škály faktorov, ktoré ich podmieňujú a medzi tieto faktory jednoznačne patrí politický diskurz.

4 DOSIAHNUTÉ VÝSLEDKY

V návrhu hry sme postupovali podľa game design dokumentu, ten obsahuje všetky náležitosti potrebné pre úspešný návrh digitálnej hry. Využili sme ho ako šablónu, podľa ktorej sme tvorili jednotlivé aspekty hry. Tento dokument sa skladá z bližšieho popisu príbehu a jeho tém, postáv a ich náčrtov, herných mechaník a UI, vekového ohraničenia.²⁰

Používame logické metódy, akými sú analýza a syntéza, indukcia a dedukcia. Analýzou vyčleňujeme z celku informácií tie hlavné, syntézou sa z čiastočných informácií snažíme vytvoriť celok. Indukciou

¹⁹ ADORNO, W. T., WEIß, V.: *Aspekty nového pravicového radikalizmu*. Slovensko, Bratislava. : Hadart, 2019, s. 17 - 18.

²⁰ GONZALEZ, L.: *How to Write a Game Design Document*. [online]. [2016-07-26]. Dostupné na: <https://www.gamasutra.com/blogs/LeandroGonzalez/20160726/277928/How_to_Write_a_Game_Design_Document.php>.

zovšeobecňujeme získané poznatky a vytvárame ucelené formulácie, zatiaľ čo dedukciou postupne zbierame všeobecné predpoklady, ktorými sa neskôr riadmi ako súbormi informácií.²¹

4.1 Náčrt hry, demografia, základný príbeh hry

Podstatným krokom k dosiahnutiu ucelenej koncepcie navrhovanej hry je jej náčrt. V nasledujúcej kapitole si preto predstavíme ideové a demografické vlastnosti návrhu.

4.1.1 Hrubá idea

Naša hra je politicky subverzívnou, expresívnou formou, ktorá vo svojom naratívnom rámci pojednáva o témach ako ochrana životného prostredia, ekológia a udržateľnosť. V našom ponímaní sú témy ako politika, kultúra a spoločnosť od environmentálnej problematiky neoddeliteľné; pracujeme s nimi teda do takej miery, aby sme dokázali vytvoriť bod, v ktorom každá hráčka a hráč pochopia ich vzájomné vzťahy a vplyv.

Otázka	Splnenie kritéria
Korešponduje naša koncepcia s politikou IBM?	Áno. IBM je "zelená" spoločnosť, podporuje demokratickú politiku ľavice. ²²
Môže naša hra ležať na prieniku charakteru komerčne-úspešnej hry a edukačnej hry, tzv. <i>serious game</i> ?	Áno. Zakomponovaním herných mechaník do hlbšej vzdelávacej koncepcie vytvoríme svet, ktorý je imerzívny a reflektuje dôležité otázky súčasnosti.
Je naša idea viazaná na aplikáciu teoretických poznatkov spoločenských vied?	Áno. Už od koncepčných fáz projektu vychádzame z teoretických poznatkov a používame kritické myslenie.
Dokážeme na zvolenom príklade ilustrovať závažnosť klimatickej krízy a jej súvis s politickou hegemoniou?	Áno. Tento zámer dokážeme splniť hlavne prostredníctvom naratívnych nástrojov.

Tabuľka 1: Kritériá.

Zdroj: vlastné spracovanie.

4.1.2 Demografia

17 - 24 rokov – táto veková kategória vyhovuje nášmu projektu, pretože ľudia v tomto veku sa zaujímajú, alebo sa začínajú zaujímať o ekológiu. Tomuto záujmu dopomáha aj vplyv sociálnych médií na ľudí v tejto vekovej kategórii. Osoby v tomto veku sú taktiež často študenti a študentky, ktorí a ktoré majú viac času na hry a reagujú na digitálne médiá lepšie ako staršie generácie. Západná a Stredná Európa, Severná Amerika – tieto regióny sú pre nás pri zameriavaní kampane najdôležitejšie - kultúre v tomto geografickom rozhraní rozumieme, preto bude pomerne jednoduché vytvárať obsah pre ľudí žijúcich v týchto geografických oblastiach.

²¹ RISTVEJ, J.: *Vedecké metódy*. [online]. [2010-05-31]. Dostupné na: <<http://trilobit.fai.utb.cz/vedecke-metody>>.

²² LEVY, A.: *The most liberal and conservative tech companies, ranked by employees' political donations*. [online]. [2020-07-02]. Dostupné na: <<https://www.cnbc.com/2020/07/02/most-liberal-tech-companies-ranked-by-employee-donations.html>>.

Hráčky a hráči mobilných, počítačových a konzolových hier – Táto kategória ľudí je konzumentom digitálnych hier a teda priamym cieľom pre náš projekt. Toto platí hlavne pre hráčky a hráčov mobilných hier, ktorých a ktoré by sme sa mali snažiť zaujať.

4.1.3 Persona

Eleanor Remišová
ŠTUDENTKA

BIO

Eleanor je 22 ročná žena, ktorá študuje psychológiu na FF UCM. Medzi jej záujmy patrí kultúra a umenie. Vo voľnom čase rada vyhľadáva produkty zábavného priemyslu, sleduje videá na internete a hráva mobilné hry.

Čo hľadá?

- Zábavu
- Zaujímavé koncepty v AV prevedení
- Environmentálnu tematiku
- Príbeh
- Estetiku
- Analógie
- Emócie
- Filozofiu
- Digitálne hry
- Prevedenie spoločenských tém v médiách
- Aktuálne komentáre politického diania
- Kreatívne riešenia otázok

KONTEXT

O našej hre sa dozvie prostredníctvom reklamy, alebo prostredníctvom propagácie u subjektov, ktoré sa zaoberajú otázkami životného prostredia, ekológie a udržateľnosti. Eleanor je spoločensky iniciatívna a aktívne sa zaujíma napríklad o sledovanie občianskych združení, ktoré tieto otázky riešia.



Čo ju presvedčí?

- Úprimnosť pri riešení ekologických tém
- Zaujímavý game design
- Osvedčené herné mechaniky
- Dobre spracovaná naratíva

Čo ju odradí?

- Nekonzistentnosť
- Jednotvárnosť
- Sarmoučelové nášillie
- Vulgárny prejav
- Komunikačný šum

ZNAČKY

Apple, Sony, Patagonia, Fjällräven, Lush Cosmetics, Beyond Meat, Lunter, IBM, Adobe, IKEA

Obrázok 2: Persona.

Zdroj: vlastné spracovanie.

4.2 Analýza príkladov podobných hier

V tejto kapitole analyzujeme podobné hry z praxe, hry so silným príbehovým a naratívnym obsahom. Získavame dôležité a ucelené informácie, ktoré nám slúžia ako inšpirácia pri tvorbe herných mechaník a princípov.

4.2.1 Hollow Knight

Vek: PEGI 7

Príbeh: Knight prichádza do Hollownestu. Ako prechádza ruinami, zisťuje, že Hollownest bolo kedysi prosperujúce kráľovstvo, ktoré upadlo do ruín, kvôli infekcii, ktorá uviedla celú populáciu do šialenstva. Knight zisťuje, čo k tomu viedlo a ako to zastaviť. Počas svojho dobrodružstva stretne mnoho postáv, ktoré mu skrížia cestu, či pomôžu v objavovaní sveta Hollownestu.

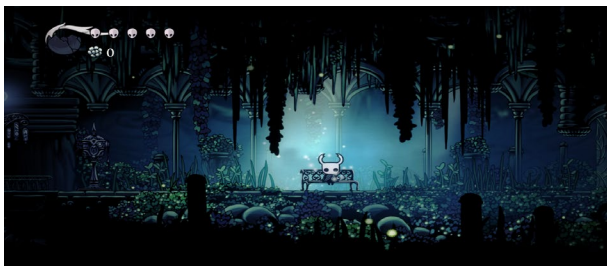
Grafika: 2D hra

Žáner: Adventúra/Metroidvania

Zvuk: Christopher Larkin, inšpirujeme sa jeho kompozíciou a samplovaním, ktoré pomáhajú budovať imerzívnu atmosféru dobrodružstva.

Platformy: Windows, MacOS, Linux, PlayStation 4, Nintendo Switch, Xbox One

Inšpirácia: Využitie vrstiev pozadí, v kombinácii s orchestrálnym soundtrackom vytvorilo dychberúcu atmosféru, ktorou sa inšpirujeme pri tvorbe našej hry. Gameplayovo sa inšpirujeme 2D pohybom na dvoch osiach a využitím monológov postáv na rozvíňaní príbeh.



Obrázok 3: Hollow Knight.

Zdroj: vlastné spracovanie. Screenshot. *Hollow Knight*. [Digitálna hra]. Team Cherry : 2017.

4.2.2 Cat Quest

Vek: PEGI 3

Príbeh: V hlavnej úlohe protagonistu, ktorým je mačka sa snažíme zachrániť našu sestru, ktorú uniesol náš úhlavný nepriateľ. Počas cesty sa stretávame s drakmi, ktorí sa po rokoch opäť objavili. Avšak týchto dokážu poraziť len tzv. rytieri "dragonblood", ktorým je aj naša hlavná postava. Naš cieľ je však zachrániť uneseného súrodencu a plniť úlohy.

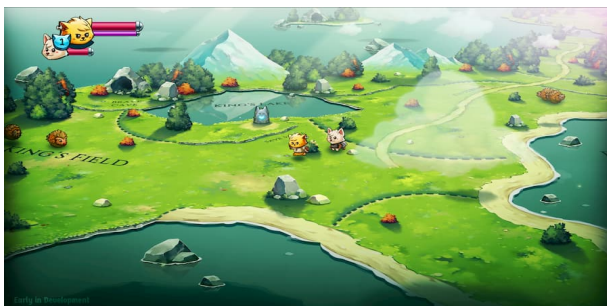
Grafika: (2.5D) Izometrická perspektíva

Žáner: Adventúra/RPG

Zvuk: Jednoduché zvukové prvky, ktoré vytvoril umelec Zminusne - kombinuje rôzne ruchy okolia s vplyvmi prírody a vytvára kaskádu organickej kompozície, ktorá sa prezentuje v každom jednotlivom levely iným spôsobom.

Platformy: Windows, MacOS, Linux, PlayStation 4, Nintendo Switch, Xbox One

Využitie perspektívy, ktoré ponúka izometrická kamera nám pri tvorbe hry ponúkne podobný dôraz na prostredie a vzťah charakterov k nemu ako to robí *Cat Quest*.



Obrázok 4: Cat Quest.

Zdroj: *Cat Quest*. [online]. [2020-07-02]. Dostupné na: <<https://www.thegentlebros.com/catquest/>>.

4.2.3 Child of Light

Vek: PEGI 7

Príbeh: Hlavná postava Aurora sa snaží vrátiť krajine Lemuria slnko a mesiac, ktoré boli ukradnuté. Kráľ si po strate svojej ženy, kráľovnej, berie inú, z ktorej sa stáva zlá čarodejnica. Aurora sa tak stavia do role záchrankyne krajiny a chce svet zbaviť všetkého zla.

Grafika: 2D hra s "maľovanou" grafikou. Žáner: Adventúra/RPG (turn-based).

Zvuk: Orchesterálna zvukomalba, ktorá je spojená s jemnými tónmi strunových nástrojov je skvelou inšpiráciou ako komunikovať príbehové zmeny.

Platformy: Windows, MacOS, Linux, PlayStation 4, PS VITA, Nintendo Switch, Xbox One

Inšpirácia: Inšpirujeme sa systémom získavania priateľov do našej "party", neskôr nám môžu pomáhať v súbojoch - medzi hlavnou postavou a ostatnými budú vznikať rôzne zaujímavé interakcie, napríklad možnosti vetvenia dialógov. Rozvíjanie dialógov medzi postavami by mohlo viesť k lepšiemu porozumeniu a empatii s postavami.



Obrázok 5: Child of Light.

Zdroj: Vlastné spracovanie. Screenshot. *Child of Light*. [Digitálna hra]. Ubisoft : 2019.

4.3 Finančný rozpočet a monetizácia hry

4.3.1 Rozpočet

Položka	Cena x Počet	Cena	Celkovo
Programovanie			
Lead Programmer	3 500 € x 3	10 500 € x 12	126 000 €
Assistant Programmer	1 745 € x 2	3 490 € x 12	41 880 €
Tester	1 150 € x 4	4 600 € x 12	55 200 €
Art and Game Design			
Producent	1 500 € x 1	1 500 € x 12	18 000 €

Game Designer	1 700 x 2	3 400 € x 12	40 800 €
Concept Artist	1 650 € x 2	3 300 € x 12	39 600 €
2D Artist	1 700 € x 5	8 500 € x 12	102 000 €
Level Designer	1 250 € x 2	2 500 € x 12	30 000 €
Animátor	1700 € x 2	3 400 € x 12	40 800 €
Manažment			
Business Manažér	2 100 € x 1	2100 € x 12	25 200 €
Accounting	1 300 € x 2	2 600 € x 12	31 200 €
Právnik	1 800 € x 2	3 600 € x 12	43 200 €
Engine - Unity	200 € x 1	200 € x 12	2 400 €
Zvuk			
SFX	1 200 € x 2	2 400 € x 12	28 800 €
Hudba	1 800 € x 1	1 800 x 12	21 600 €
Hardware			
iOS zariadenia	1 200 € x 5		6 000 €
Android zariadenia	800 € x 5		3 200 €
Mac Workstations	3 500 € x 10		35 000 €
Windows Workstations	2 500 € x 10		25 000 €
Software			
Adobe Creative Cloud	70 € x 1	70 € x 12	840 €
Office			
Office Výbava	5 750 € x 1		5 750 €
Prenájom	2 000 € x 1	2 000 € x 12	24 000 €
Spolu			1 070 470 €

Tabuľka 2: Rozpočet.

Zdroj: vlastné spracovanie.

Údaje v rozpočte boli získané zo stránok *platy.sk* a *payscale.com*.

4.3.2 Monetizácia

Keďže je naša hra „free-to-play“ (na hranie zadarmo), tak využijeme možnosti monetizácie. Firma IBM pre svojich klientov a svoje klientky uprednostňuje pohodlie a zážitky, to chceme docieľiť aj pri monetizácii. Preto sme

sa rozhodli použiť "product placement" (umiestnenie produktu), čo hráča/hráčku nevyvedie z atmosféry digitálnej hry.

Vyberieme značku, ktorá nájde uplatnenie vo futuristickej budúcnosti kde všetci rozmýšľajú čo najproduktívnejšie - má v našej realite istý rešpekt, má schopnosť vyvíjať každým rokom lepšie technológie (Tesla, Microsoft, Apple). Využijeme herný systém, kde hlavná postava nachádza staré relikvie z nášho sveta - použijeme ikonické produkty, ktoré všetci dobre poznáme (značky oblečenia, jedla).

4.4 Game Design Document

Názov hry: **No Dog's Land: Digital Crysis**

Naša hra slúži ako subverzívne naratívne médium, ktorého cieľom je expresívne distribuovať myšlienky ekologického a politického aktivizmu. Jej cieľom je dosiahnuť u používateľiek a používateľov, hráčov a hráčov pocit imerzie, v rámci problematiky ekologických otázok a ich súvislostí, kontextualizovaných v oslobudzujúcom dialógu rámcovanom subjektom a naratívom.

Táto hra sa od iných hier líši svojou anagažovanou náturou, ktorá pramení z obrazov post-faktuálnej doby, kde je kritické myslenie dôležitejšie ako kedykoľvek predtým. Kladie dôraz na občiansku uvedomelosť a priamu dialektiku v rámci in-game sveta, je analógiou skutočnej pravicovo-ľavicovej dichotómie, ktorá má vplyv na súčasný stav environmentálnej legislatívy a jej formovanie.

Príbeh sa odohráva v Európe. Je zasadený do dystopickej budúcnosti, kde sa moci zmocnila krajná pravica a zaviedla fašistický režim. Tento mocenský aparát funguje na úrovni medzinárodného subjektu, ktorý ovláda vedomie všetkých ľudí, je tak vďaka neobmedzenému prístupu k ich informatizovanému vedomiu.

Hráč/hráčka bude hru ovládať z perspektívy robotizovaného psa, ktorý má v sebe nahrané informácie, tie sú však cenzúrované. Je pripojený k lokálnemu networku, ktorý nie je napojený na celosvetovú informačnú databázu. Táto databáza je vo výhradnom vlastníctve medzinárodnej organizácie, monopolu na informácie. Tento monopol podlieha krajne-pravicovej ideológii.

Hlavným cieľom hry je poraziť fašizmus a ľavicovou subverziou vytvoriť slobodnú spoločnosť. Táto spoločnosť už nebude podliehať kapitalizmu a bude fungovať na vzájomnej pomoci. Centralizácia vedomia sa stane minulosťou a ľudia začnú hľadať nové cesty záchrany sveta. Hra je prioritne určená pre jednu hráčku alebo hráča, ktorý a ktorá však budú môcť interagovať s priateľkami a priateľmi v rámci redistribúcie rôznych materiálov z in-game sveta. Môžu si vzájomne pomáhať, požičiavať si rôzne suroviny a spolupracovať v budovaní lepšej budúcnosti.

Hlavná príbehová línia bude pomerne krátka, bude mať priemernú dĺžku trvania približne 8 hodín. Vedľajšie príbehové časti budú dopĺňať segmenty, kde protagonista pomáha riešiť vedľajším charakterom rôzne osobné problémy, tie taktiež reflektujú humanistické hodnoty a politickú agitáciu.

Naše podmienky pre víťazstvo v hre sú:

- Riešenie puzzles (puzzle system)
- Vyhrávanie v dueloch (fight system)
- Napĺňanie príbehových aktivít (story)
- Subverzifikovanie spoločnosti v naratívnom rámci digitálnej hry (subversion)

4.4.1 Príbeh

Spoločnosť v roku 2100 je "perfektne" informatizovaná. Geopolitické vzťahy a vývoj technológií vytvorili prístupnú možnosť digitalizácie vedomia. Po opakovaných rokovaníach ekonomicko-politických gigantov dochádza k uzatvoreniu dohôd o centralizácii informačných systémov. Databázy sú sústredené pod záštitou obrovskej nadnárodnej spoločnosti, ktorej súbor ideológií pramení z politickej situácie v strede 21. storočia. Európa sa dostala do rúk krajnej pravice, ktorá zničila "sen" slobody, spolupatričnosti a empatie.

V Amerike koncom 21. storočia zavládla diktatúra a štáty boli zlúčené v ekonomicko-informačné impérium. Blízky východ padol do rúk Rusku, ktoré v druhej polovici 21. storočia vynaložilo obrovskú snahu na prechod z prevažne industriálne orientovaného hospodárstva, na nové technológie v oblasti výpočtovej techniky, vedy a vzdelávania. Svet sa ocitol v imperialistickom zovretí krajnej pravice, ktorá mala monopol na informácie a dáta. Ľudia už nespoliehajú na svoju pamäť. Všetko je na cloude. Takto môžu mať oveľa viac spomienok, v surovej forme - na rozdiel od "chybných", rekonštrukčných princípov ľudskej pamäte.

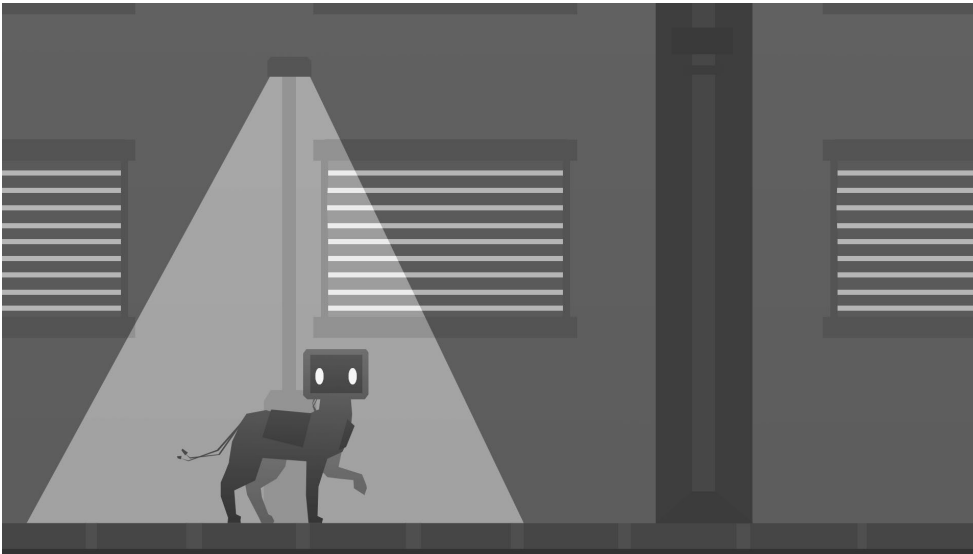
Krajná pravica, ktorá ovláda databázu spomienok sa rozhodla cenzurovať poznatky z prírodných vied. Najväčšou hrozbou je globálne otepľovanie a skleníkové plyny, ktoré stáli v ceste pokroku ekonomických mocností. Pre technologickú budúcnosť, ktorá je plne v rukách krajne-pravicovej politiky je kritika jej hospodárenia neprijateľná. Z pamäte populácie bola vymazaná akákoľvek zmienka o ekologických katastrofách, tieto koncepcie boli nahradené preludmi o "nahnevaných bohoch", ktorí od ľudstva žiadajú "krok" a "poslušnosť".

Stali sa z nás veľké počítače, spojené v kolektívnom networku. Spravované jedným subjektom a ten na nás projektuje jeho vlastné vedomie. Hrdinom hry je pes... Vlastne počítač.. Pes, počítač. (!) Počítač, pes? Pes v počítači?? V tejto dystopickej budúcnosti zvieratá už neexistujú. Neboli "potrebné" pre vysoko konzumnú spoločnosť. Z informácií je nový (ne)vzácný zdroj. IBM v roku 1981 priviedlo na trh osobný počítač "IBM Personal Computer (model 5150)", známy ako IBM PC. Počas politicko-spoločenských nepokojov v roku 2052 sa etický hacker rozhodol nahráť skúšobnú verziu vedomia svojho psa do "tela" upravenej verzie klasického technologického artefaktu. Digitalizované vedomie upravil o veľké množstvo informácií z rôznych oblastí ľudského poznania. Bol prívržencom rastúcej filozofie, ktorá mala v novom svete len veľmi malé zastúpenie. Veril v konečnosť bytia a koncepcia nekonečnosti mu bola "proti srsti". Zväčnenie vedomia svojho psa ho trápilo, jeho interný systém nastavil na spánkový režim a dátum zobudenia nastavil na 1. november 2100, kedy on už nebude nažive. Mal predtuchy o nepriaznivom rozpoložení spoločenských síl, o raste medziľudskej nerovnosti a dystopickej hrôze. Veril, že jeho pes môže tento svet zachrániť.

Pes sa prebúdzá v prvý novembrový deň, v roku 2100. Jeho externá pamäť, implementovaná hackerom (poznatky z prírodných vied a náboženstiev, ľudské poznanie vo všeobecnosti, porozumenie kultúram) je perfektná. Zobúdzá sa v tele počítača IBM. Jeho vlastná pamäť je však poškodená.. pamätá si len určité záblesky zo

života psa. Nevie kde je a nevie prečo. Zoznamuje sa so svetom a zisťuje, že svetu rozumie inak oproti tomu, ako mu rozumejú súčasníci.

Úlohou hráča/hráčky je pomáhať ostatným NPC na úrovni medziľudských vzťahov, vytvárať ekologicky orientovanú aktivitu prostredníctvom subverzie, v technologicky podmienenom svete plnom nástrah a dobrodružstva. Postupne odhalovať príbeh IBM psa a jeho konfrontácie s minulosťou a súčasným bytím. Subverzívne narúša a mení spoločensko-politické konvencie krajne-pravicového sveta a jeho pravicového radikalizmu podmieneného vlastníctvom technologického kapitálu.



Obrázok 6: IBM Pes v exteriéri - ilustrácia.
Zdroj: vyhotovenie – Viktor Kocsis.

4.4.2 Postavy

Hacker

Je druhou najdôležitejšou postavou v hre. V detstve vlastnil počítač *IBM Personal Computer (model 5150)*, ktorý ho sprevádzal dospievaním. Ocítá sa v post-informatickej dobe, v roku 2052 žije na okraji technologickej spoločnosti ako outsider. Informatizovanie vedomia je súčasným štandardom a cloudovanie informácií je spoločenská norma.



Obrázok 7: Hacker - concept art.

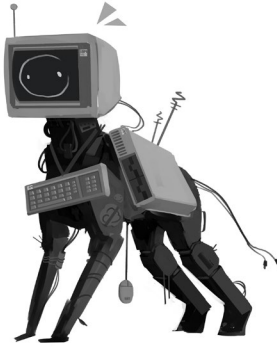
Zdroj: vyhotovenie – Martin Liška.

V disidentskom živote mu robí spoločnosť jeho pes, ktorého získal z útulku krátko pred tým, ako sa vláda rozhodla, že udržiavanie útulkov je neekonomické a neefektívne. Ľudia majú implementované domáce zvieratá vo svojej virtualizovanej predstavivosti, ktorá nevytvára “nadbytočné” náklady pre medzinárodnú správu sveta. Snaží sa proti súčasnej politike bojovať a podvratnými spôsobmi narúša spoločenskú infraštruktúru. Hackuje terminály, nahráva do nich revolučné motívy a správy, ktoré volajú po odtrhnutí sa od cloudu. Útočí na centralizované databázy a získava systémové informácie, aby zväčšil spoločenské povedomie o autoritatívnom režime, ktorý vládne svetu.

V úvode príbehu vie, že sa jeho čas kráti a tak sa rozhodne nahráť vedomie svojho psa do tela počítača *IBM PC*. Vedomie upravil o databázy rôznych ľudských atribútov, skúseností, prirodzenosti a poznania. Verí, že jeho pes dokáže tento svet zachrániť.

IBM Pes

IBM Personal Computer (model 5150) je telo hackerovho psa, ktorý sa zobúdzia 1. 11. 2100. Je značne dezorientovaný, nerozumie prečo je jeho telo zložené z mechanických komponentov, počítačovej bedne a obrazovky. Hacker ho oslobodil z útulku a robil mu spoločnosť v depresívnych rokoch politických zmien. Bol jeho jediným priateľom.



Obrázok 8: IBM Pes - concept art.

Zdroj: vyhotovenie – Martin Liška.

Svet v ktorom sa prebudil je úplne iný, na aký bol zvyknutý. Ľudia medzi sebou už vôbec fyzicky neinteragujú, nestretávajú sa, nehádzu mu loptičku. Svet je hegemonny, je v moci autoritatívnej entity, ktorá ovláda všetko a všetkých.

Pamätá si len útržky zo života psa, má však predprogramovanú databázu informácií, ktoré sú v spoločnosti cenzúrované, mazané a ich distribúcia je trestná. Snaží sa nadviazať komunikáciu s akoukoľvek bytosťou, ktorá by mu aspoň trochu podkryla jeho skutočný zmysel.

Nevie veľa odpovedí na svoje otázky, ale jednu vec vie určite; tento svet je potrebné zachrániť, širokoďaleko nie je nikto, kto by sa tejto úlohy ujal. V jeho vnútri horí oheň, ktorý ho motivuje pokračovať v snahách jeho majiteľa, Hackera.

Citizen

Obyvatelia podľahli konformite a svoje životy trávajú prevažne vo virtuálnej realite. Majú v nej všetko čo potrebujú. Je postarané o nekonečnú zábavu, systém presne vie čo im ponúknuť a kedy im to ponúknuť. Každá nová technológia však prichádza so svojou daňou, v tomto prípade je to strata slobody.



Obrázok 9: Citizen - concept art.

Zdroj: vyhotovenie – Martin Liška.

Myslia si, že sú slobodní a žijú v ekonomicko-konzumnej slobode, kde si môžu dovoliť tráviť hodiny stimulácie vo svojej vlastnej hlave, simulácie sprostredkúvanej svetovým korporátnym politickým gigantom, ktorý si veľmi dobre sleduje svoje záujmy.

Ľudia nevedia o skutočných hrozbách. Vládnuca entita získava vzácne zdroje z krajín globálneho Juhu, deforestuje posledné zelené územia a ropou dehonestuje oceány a moria. Robí tak bez toho, aby jej ktokoľvek stál v ceste.

Obyvatel'ka Citizen je však zaujatá predstavou dávnej spoločnosti, je nútená ku konformite diktatúrou informatickej cenzúry. Chce sa však odpojiť. V industriálnej časti mesta natrafí na **IBM Psa** a snaží sa mu pomôcť v hľadaní odpovedí. Najprv je prekvapená jeho samotnou existenciou, neskôr je zmätená z informácií, ktoré jej sprostredkúva. **IBM Pes** má v sebe zabudovanú aplikáciu, pomocou ktorej dokáže ľudí z cloudového networku odpojiť a edukovať ich obsahom svojej databázy.

Citizen v sebe cíti volanie po dobrodružstve. Konformistická realita podmienená politickou mocou ju irituje a je pripravená prispieť k radikálnej zmene. Musí však zachrániť aj svojich najbližších a neprísť o svoje spomienky, ktoré autorita vymazáva ako trest za neposlušnosť voči režimu.

Server Guardian

Pôvodne príkladný správca informačných systémov v štátnom sektore. Po štúdiu na univerzite sa šťastne oženil, krátko na to sa mu narodila malá dcérka. Vo svete sa diali celospoločenské zmeny a práca so servermi sa zdala ako stabilná v čase vrcholiacej informatizácie. Takto mohol zabezpečiť živobytie pre svoju rodinu, jeho manželka bola však veľmi nešťastná z toho, koľko času v práci trávi.



Obrázok 10: Server Guardian - concept art.
Zdroj: vyhotovenie – Martin Liška.

Mala podozrenie, že tento čas svojmu remeslu nevenuje čisto z ekonomickej motivácie. Často domov nosil propagačné materiály novej technologicko-politickej entity, ktorá odkúpila štátny sektor a bola na ceste vládu nahradit'.

Celé dni čítal spisy, protokoly, výstupy, správy, dátové reťazce a svojej rodine venoval minimum času. Pozeranie večerných filmov, alebo akákoľvek spoločenská aktivita v rámci rodiny bola minulosťou, práca Server Guardiania úplne pohltila. Jeho manželka počas rokov nešťastne nadobudla psychické problémy, trpela ťažkými depresiami. Jedného dňa sa rozhodla zobrať ich dcérku a obe sa utopili v rieke, blízko ich domova. Server Guardian začal tráviť v práci ešte viac času, stala sa z neho súčasť serveru, ktorá pre server dýcha, ktorá pre server žije.

Najbližšie uchováva spomienky na svoju rodinu, ktoré sú uložené hlboko v dátových slučkách. Nikto sa k nim nikdy nesmie dostať, ani vláda. Uchováva v ňom aj ich vedomie, ktoré odmieta vymazať, uchováva v ňom aj depresiu, ktorá jeho manželku donútila k tomu deštruktívnemu kroku.

Plač jeho dcéry a výkriky jeho manželky však ďalej nepočuje, tie manuálne stíšil. To bolo niečo, čo počas ich života nikdy takto dokonale urobiť nemohol. Vždy sa snažil iba ignorovať všetky podnety ostatných ľudí, svojho vlastného svedomia nevynímajúc. Navonok ochraňuje server ako jeho zamestnanec, no ochraňuje ho aj ako jeho vlastné srdce. Je úplným opakom **Hackera**, ktorý považuje udržiavanie vedomia nažive a redistribuovanie informácií ako zlo, ktorého jediné ospravedlnenie je boj proti väčšiemu zlu. Boj za lepšie zajtrajšky, bez akejkoľvek výnimky s použitím akýkoľvek prostriedkov.

4.4.3 Level a prostredie

Príbeh sa odohráva vo fiktívnom meste Arcadia. Toto mesto je po architektonickej stránke ovplyvnené prvkami futurizmu a európskeho brutalizmu. Sterilná atmosféra je budovaná absenciou medziludskej interakcie vo verejných priestoroch. Izometrická kamera v pochmúrnom dialekte komentuje, z časti výsmešnými inotajami nemeckú expresionistickú kinematografiu. Desaturovaná farebná schéma signalizuje, že svet je monotónny a ľudia obývajúci ho, stále viac a viac s metropolou splývajú. Symbolizmus revolúcie, v podobe pomáhania ľuďom, v rámci príbehových a vedľajších úloh je prezentovaný zmenou farebenej škály rôznych objektov, postáv a dejov.

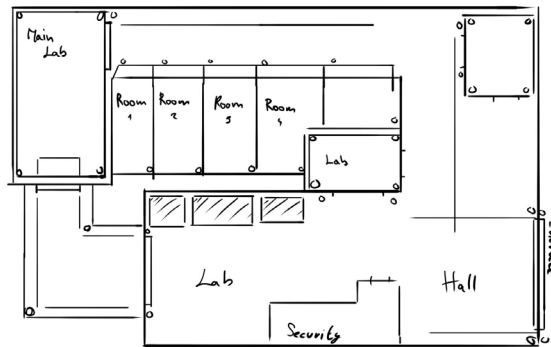


Obrázok 11: IBM Pes v exteriéri 2 - ilustrácia.

Zdroj: vyhotovenie – Viktor Kocsis.

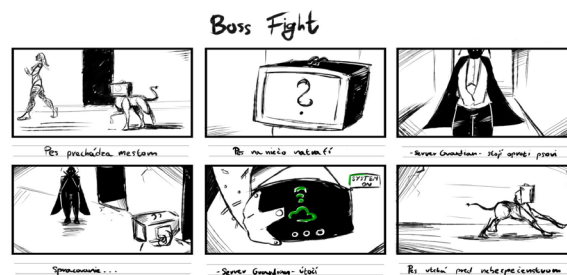
IBM Pes snaží bojovať proti systému a zachraňovať svet, no v jeho ceste stojí opresívna politická moc, ktorá nikomu nechce dovoliť nezávislosť na cloudovom networku. Prichádza tak do mnohých konfliktov, ktoré musí riešiť svojou inteligenciou a agilitou. Je vždy pripravený, dokáže adekvátne reagovať na vonkajšie vplyvy. Strategicky plánuje najbližší útok, uvažuje nad ideálnou cestou ako pomôcť občanom. Budovu (level) neskôr IBM

Pes využíva ako svoje útočisko, kde alokuje občanov odpojených od cloudu a snaží sa vytvoriť komunitu, ktorá mu pomáha v boji proti autoritatívnej vláde.



Obrázok 12: Level - pôdorys.
Zdroj: vyhotovenie – Kristína Šenšelová.

Počas plánovania stratégií však nezáspáva, aktivizuje sa a jedná. Útočí na serverové úložiská, brázdí mestom a získava intímne informácie o rôznych vysoko postavených politikoch, zachraňuje ľudí, ktorí sú na okraji plne-informatizovanej spoločnosti. Držať sa v tomto tempe mu pomáhajú aj jeho dynamické vlastnosti, ktoré k jeho prirodzenosti jednoducho patria. Dokáže skákať, utekať a nepriateľovi zmizne zo zorného poľa ako nič. Je však aj vysoko inteligentný, dokáže hackovať mikrosystémy a veľké dátové úložiská. Zachraňuje spomienky a získava informácie. Pre spoločnosť je škodnou, ktorú sa fašistická mocnosť snaží odstrániť. Posielajú na neho strážcov, agentov a ozbrojených vykonávateľov štátnej moci. Nedokážu s ním však držať krok, vždy je krok vopred a tento prístup si za každých okolností udržiava. Pokúšajú sa ho dostať, no on si vždy nájde spôsob ako zlo prebehnúť a poraziť.



Obrázok 13: Boss Fight - storyboard.
Zdroj: vyhotovenie – Kristína Šenšelová.

4.4.4 Zariadenia (pre aké je hra určená)

IOS – Hra bude optimalizovaná pre zariadenia s procesorom A12 Bionic a novšie. Toto rozhodnutie zaručuje, že aplikácia bude fungovať plynulo a môžu si ju bez problémov zahrať aj hráči a hráčky so starším modelom smartfónu, či tabletu značky Apple.

Android – Pri platforme Android hru optimalizujeme pre zariadenia vyrobené v roku 2019 a neskôr. Väčšina populárnych Android zariadení by nemala mať problém s plynulým chodom hry a ak by sa nejaké komplikácie objavili, tak hráč/hráčka má možnosť znížiť grafické nároky aplikácie. Lacnejšie a staršie zariadenia či budgetové zariadenia popredných výrobcov by s hrou však stále mohli mať problém, kvôli grafickej náročnosti.

4.4.5 Hudba a zvuk

Zvuk je organickou súčasťou audiovizuálnej kultúry, je prítomným prvkom pri tvorbe témy a atmosféry akéhokoľvek audiovizuálneho diela. Filmový zvuk môže slúžiť ako vyplnenie ticha, zaistiť komplexné vnímanie filmu. Môže však aktívne ponúkať interpretačný rámec pre obraz. To, čo počujeme môže výrazne ovplyvniť naše vnímanie videného.²³

Hry na priereze 70. a 80. rokov minulého storočia, ktoré boli vyvíjané pre prvé komerčne dostupné počítače a herné konzoly ponúkajúce len veľmi malú výpočtovú kapacitu, mali problém s uveriteľnou reprezentáciou zvuku. Vizuálny charakter média, ktorý bol v tomto ohľade dôležitejší, ako je v našej kultúre už zvykom, bral potenciál hier ponúkať bohaté auditívne zážitky. Neskôr sa s komerčnou dostupnosťou stretli aj pokrokové zvukové karty, ktoré priniesli hernému médiu skok, zrovnateľný s tým vizuálnym. Na prácu so zvukom v hrách už nestačil jeden programátor, práca zvukového dizajnéra hier sa začala podobať práci zvukového dizajnéra filmov.²⁴ Naša hra využíva prvky ambientnej hudby, kombinovanej z diegetickou reminiscenciou industriálnej moderny. Jednotlivé zvuky sú priame, viscerálne a prispôbené zvukovému outputu mobilných zariadení. Konkrétne hudobné kompozície sú rozmiestnené podľa dejových segmentov (story), priestorových vymedzení (level) a špeciálnych príležitostí (boss fight, ending, f. e.).

Intro (Úvod) - Dystopická kakofónia, ktorú sprevádzajú rôzne industriálne zvuky.

Early In-Game (Skorý progres v hre) - Ambient s nízkou atmosférou, sprevádzajú ho arytmičné drum & bass slučky.

Fully In-Game (Stredný progres v hre) - Hudobná kompozícia nadobúda plný prejav drum & bass slučiek, vracia sa industriálny charakter nástrojov a zvuk zažíva rekontextualizáciu plným exponovaním výšok.

- a) **FIGHT! (Boj!)** - Táto téma je sprevádzaná rytmom tupých nástrojov, ktoré majú mierny delay a rezonujú počas trvania zápasu. Základnou esenciou témy je variácia drum & bass slučky (**Fully In-Game**), ktorá symbolizuje zmenu správania hráčky alebo hráča v kontexte prítomnosti nepriateľa a následnej akcii.
- b) **RUN! (Útek!)** - V prípade, že charakter nemá dostatočnú úroveň skúsenosti, alebo dostatok životnej energie, prichádza možnosť úteku. Tento akt je definovaný opakovanou sirénou, prudkým vanutím vetra a absenciou rytmu.

²³ GREGOR, L.: *Filmový zvuk*. [online]. [2007-10-25]. Dostupné na: <<http://25fps.cz/2007/filmovy-zvuk/>>.

²⁴ *Zvuk ve hrách: Evoluce srovnatelná s grafickou*. [online.] [2020-11-30]. Dostupné na: <<http://www.kulturakriplu.net/zvuk-ve-hrach-evoluce-srovnatelna-s-grafickou/>>.

Flashback (Spomienka) - K vysvetleniu príbehovej štruktúry používame formát flashbackov, čo sú isté náhľady do minulosti konkrétnych charakterov a dejov. Sprevádzajú ich ambientné, melodické kompozície, tvorené syntetizátormi s vysokou fidelitou a prirodzenou moduláciou.

Story Dialogue (Príbehový dialóg) - Počas bežnej komunikácie v rámci In-Game rámca je prítomná štandardná **Fully In-Game** hudba, ak však dochádza k príbehovému dialógu, ktorý je prezentovaný dočasným "únikom" z prostredia In-Game sveta do dialógovej šablóny.

Tu máme 3 variácie:

- a) Unknown (Neznámo) - Hudba vytvára napätie za pomoci silnej perzistencie tónov, hutných basových akordov, ktoré rezonujú v dynamickej symfónii. Táto variácia je prítomná, ak sa hráčka alebo hráč stretáva s neznámym charakterom v rámci príbehu.
- b) Friendly (Priateľské) - Idylické tóny a akordy hrané štýlom arpeggio prezentujú prítomnosť známeho a bezpečného. Hudobná skladba svojím charakterom vyvoláva pocity nostalgie a cnenia za domovom. Táto variácia je prítomná, ak sa hráčka alebo hráč stretáva so známym charakterom v rámci príbehu.
- c) Foe (Nepriateľské) - Zvuková kvalita orgánových píšťal prináša svojim pátosom atmosféru absolútnej prítomnosti. Tónový rozsah registra poskytuje ťažké basové tóny, ale aj priame a ostré výšky, ktoré rezonujú kovovým dialektom industriálnej depresie. Molová kadencia vykresluje pochmúrnú energiu a strach z centralizovanej sily protivníka. Táto variácia je prítomná, ak sa hráčka alebo hráč stretáva s nepriateľským charakterom v rámci príbehu.

Late In-Game (Neskorší progres v hre) - Repetícia základného drum & bass rytmu sa spomaľuje, prevládajú ambientné prvky, ktoré syntetizujú s diegetickými zvukmi prostredia a tvoria živú panorámu, v ktorej prevláda melanchólia a smútok.

Boss Fight (Súboj s finálnym nepriateľom) - Veľkolepé vyvrcholenie, kedy dochádza ku konfliktu medzi protagonistom a antagonistom. Zvuk je prítomný v chaotickej amplitúde industriálnych vplyvov a glitch-noisu, ktoré definujú nefunkčnosť štruktúry a následný pád pomyselného veľkého obra, ktorým je v tomto prípade politická moc. Disharmónia a surový jazyk neúszniacej tonality komunikujú dlhodobý problém nekontrolovaného konzumu a hegemonie moci.

Ending (Ukončenie) - Prichádza uvoľnenie, obrazy kvitnúcej flóry a idylický život zvierat v prostredí rozmanitej vegetácie tu však absentujú. Naratív sa stretáva s dôsledkami ekologickej katastrofy a mizantropie. Príbehy kladných a záporných postáv sprevádza melancholické rallentando, ktoré modifikuje ich katarzný obsah duchom stoického ústupu, svojou melodickou abstrakciou maľuje absentujúce obrazy vyššie spomínaného uvoľnenia na šedé plátno.

4.4.6 UI a herné ovládanie

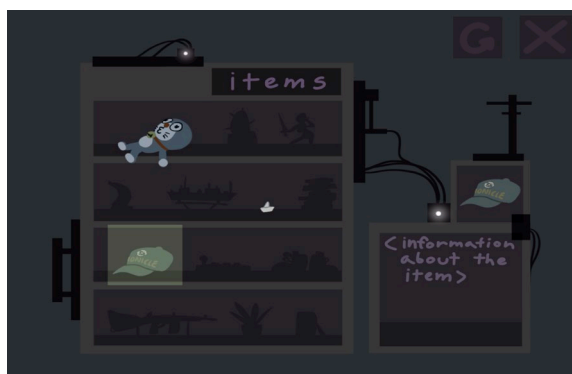
Čo sa týka používateľského rozhrania hry, tak chceme docieľiť, aby bolo všetko viditeľné a graficky spracované pre mobilné zariadenia a tablety, ktoré sú v tomto projekte kľúčové. Preto sme sa rozhodli

optimalizovať našu hru tak, aby ju vedeli spustiť bez problémov aj staršie zariadenia. Názorne si ukážeme príklady „UI“, v tomto prípade textové okno, ktoré sa ukáže hráčke alebo hráčovi pri konverzácii s iným charakterom alebo pri monológu hlavnej postavy.



Obrázok 14: In-Game 1 - UI dizajn.
Zdroj: vyhotovenie – Martin Liška.

Druhou dôležitou časťou je okno, v ktorom sa môžeme pozrieť na predmety, ktoré sme v hre našli, alebo nám ich niekto daroval. Tieto predmety sú uložené v skrinke, v ktorej si môžeme všimnúť aj siluety predmetov, s ktorými sa hráčka, alebo hráč ešte nedostali do priameho kontaktu. Naopak veci ktoré sú už zaregistrované a boli súčasťou istej interakcie v hre, sa zobrazia v plnom farebnom zobrazení.



Obrázok 15: In-Game 2 - UI dizajn.
Zdroj: vyhotovenie – Martin Liška.

Dôležitou súčasťou hrania je aj systém energie, ktorý je znázornený vo forme batérie. Hráčke, alebo hráčovi napovedá, kedy by sa mali pokúsiť nájsť zdroj energie a dobiť zásoby na ďalšie preskúmavanie sveta.



Obrázok 16: Aplikovanie In-Device 1 - UI dizajn.

Zdroj: vyhotovenie – Martin Liška.



Obrázok 17: Aplikovanie In-Device 2 - UI dizajn.

Zdroj: vyhotovenie – Martin Liška.

Herné ovládanie je veľmi jednoduché, je vo forme point-and-click adventúry, pri ktorej je dôležitejšie aké rozhodnutia spravíte a ktorou cestou sa vydáte. Tento druh ovládania vyžaduje minimálne vedomosti čo sa týka ovládania hier a je vhodné aj pre príležitostné hráčky a hráčov.

Klik, dvojitý klik a chytenie-pustenie predmetov sú všetky mechaniky, ktoré hráčka alebo hráč potrebujú vedieť. Interakcia s okolitým svetom pozostáva hlavne s konverzácií, hľadania indícií, riešenia hádaniek a používaním daných predmetov.

4.4.7 Veková prístupnosť

Podľa kategorizácie PEGI môžeme hru zaradiť do kategórie PEGI 12. Táto kategória zahŕňa hry v ktorých sa môže objaviť násilie voči realistickým, neľudským či fantasy charakterom, použitie ľahkých vulgarizmov a gambling bez využitia reálnej meny. Naša hra nebude obsahovať žiadnu formu gamblingu, ten je už vyradený zo spoločnosti, keďže v kontexte herného sveta nezefektívňuje spoločnosť v žiadnom smere. Využitie vulgarizmov by malo byť minimálne, jazyk v našom svete je čistý a vulgarizmy sa objavujú len v relikviách starého sveta. Násilie sa v hre objaví, avšak charaktery sú štylizované a bojový systém by nemal obsahovať žiadnu formu extrémneho násilia. Kategorizácia PEGI 12 je teda ideálna pre tento projekt keďže sprístupňuje túto aplikáciu aj mladším deťom a zároveň chráni IBM pred akoukoľvek asociáciou s kontroverznými produktmi.

5 DISKUSIA

Navrhovanie ekologickej digitálnej hry nám otvorilo niekoľko otázok v oblasti spoločenskej zodpovednosti a politického záujmu. Pri procese návrhu prichádzajú do úvahy rôzne kontexty nesúce obrazy spoločenských zmien; musíme si teda vždy položiť otázku, kto z týchto súborov ideí benefituje a aké vytvárajú prostredie?

Pomáhajú demokratizovať spoločnosť? Vytvárajú prostredie rovných podmienok a príležitostí? Aké majú vplyv na životnú úroveň ľudí a stav životného prostredia?

Musíme predchádzať falošným snahám o zlepšenie situácie, musíme brať ohľad na skrytý, ale aj viditeľný vplyv subjektov. Aká je budúcnosť ekologicky udržateľného života a do akej miery je podpora zo strany štátnych a súkromných politík ekonomicky podmienená?

Politický vplyv na tvorbu ekologického a trvalo udržateľného diskurzu v 21. storočí pretrváva - je prítomný v mediálnych artefaktoch, ktorých obsah každý deň prijímame a interagujeme s ním. Je preto dôležité zostať voči tejto politickej ambivalencii kritický a sledovať záujmy kapitálu.

ZÁVER

Počas tvorby práce sa nám podarilo uchopiť základné teoretické súvislosti tvorby hier a ich dizajnu, pokúsili sme sa o reprezentáciu našej súčasnosti a nášho vzťahu k nej, k problémom, ktoré predstavuje pre budúcnosť a snažili sme sa ich prezentovať formou návrhu expresívneho digitálneho média, ktorým digitálna hra je. Proces nás priviedol na rôzne etické, morálne a technické rázcestia, ktoré sme individualizovaným prístupom vyriešili a navrhli tak štandardizované vzorce, ktoré sme ďalej používali pri riešení podobných zákulisných problémov.

Pri realizácii našich myšlienok nám pomohli prezentácie ľudí z praxe, ktoré nám otvorili dvere do sveta tvorivosti a výskumu. Pomohli nám realizovať naše teoretické ciele, ktoré boli východiskové pre realizáciu tejto projektovej činnosti a jej úspešného výstupu. V najvyššej miere nám pomohli vedúci projektu, ktorým ďakujeme za pravidelnú spätnú väzbu a kontrolu priebežných zadaní.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH PRAMEŇOV

ADORNO, W., T., WEIß, V.: *Aspekty nového pravicového radikalizmu*. Slovensko, Bratislava. : Hadart, 2019, s. 17 - 18. ISBN 978-80-999411-1-4.

BOWN, A.: *Playstation Svet Snov*. Slovensko, Bratislava : OZ KPTL, 2020, s. 26 - 27. ISBN 978-80-973477-1-0.

HARTMANN, K.: *Zelené klamstvo*. Slovensko, Bratislava : Premedia, 2020, s. 100. ISBN 978-80-8159-815-9.

ČLÁNOK V ČASOPISE

ŠVELCH, J.: *Co nám říká hra?*. In *Illuminace*. 2012, roč. 24, č. 2 (86), s. 36. [online]. [2020-10-18]. Dostupné na: <https://www.academia.edu/14504634/Co_nám_řiká_hra_Teoretické_a_metodologické_přístupy_k_počítačové_hře_jako_expresivnímu_médiu>. ISSN 2570-9267.

ČLÁNOK Z INTERNETU S UVEDENÍM AUTORA

GONZALEZ, L.: *How to Write a Game Design Document*. [online]. [2016-07-26]. Dostupné na: <https://www.gamasutra.com/blogs/LeandroGonzalez/20160726/277928/How_to_Write_a_Game_Design_Document.php>.

GREGOR, L.: *Filmový zvuk*. [online]. [2007-10-25]. Dostupné na: <<http://25fps.cz/2007/filmovy-zvuk/>>.

HALL, Ch.: *Tom Clancy's The Division 2 'is not making any political statements'*. [online]. [2018-06-12]. Dostupné na: <<https://www.polygon.com/e3/2018/6/12/17451688/the-division-2-is-not-making-any-political-statements>>.

HUNICKLE, R., LeBlanc M., Zubek R.: *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. [online]. [2020-11-30]. Dostupné na: <<https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>>.

HUSSEY, R., D.: *Reading into Cold War in Videogames*. [online]. [2013-10-01]. Dostupné na: <<https://www.playthepast.org/?p=4101>>.

LEES, M.: *What Gamergate should have taught us about the 'alt-right'*. [online]. [2016-12-01]. Dostupné na: <<https://www.theguardian.com/technology/2016/dec/01/gamergate-alt-right-hate-trump>>.

LEVY, A.: *The most liberal and conservative tech companies, ranked by employees' political donations*. [online]. [2020-07-02]. Dostupné na: <<https://www.cnn.com/2020/07/02/most-liberal-tech-companies-ranked-by-employee-donations.html>>.

RISTVEJ, J.: *Vedecké metody*. [online]. [2010-05-31]. Dostupné na: <<http://trilobit.fai.utb.cz/vedecke-metody>>.

RUIZ, J.: *What is SoLoMo and why is it important?* [online]. [2021-02-24]. Dostupné na: <<https://nealschaffer.com/solomo/>>.

SHEN, A.: *How IBM Took Over As The Greenest Company In America*. [online]. [2011-11-18]. Dostupné na: <<https://www.businessinsider.com/the-top-10-us-companies-green-rankings-2011-11>>.

WEBOVÁ STRÁNKA ALEBO ČLÁNOK Z INTERNETU BEZ UVEDENIA AUTORA

Environment: FAQs. [online]. [2020-10-17]. Dostupné na: <<https://www.ibm.com/ibm/environment/information/faq.shtml>>.

IBM product design and ISO 14001. [online]. [2020-10-17]. Dostupné na: <https://www.ibm.com/ibm/environment/iso14001/product_iso.shtml>.

IBM: Number of Employees 2006 - 2020. [online]. [2020-10-17]. Dostupné na: <<https://www.macrotrends.net/stocks/charts/IBM/ibm/number-of-employees>>.

Myšlenkové klobouky. [online]. [2020-10-25]. Dostupné na: <<https://100metod.cz/post/156258126399/4myslenkoveklobouky>>.

Products. [online]. [2020-10-17]. Dostupné na: <<https://www.ibm.com/sk-en>>.

SMART. [online]. [2019-04-28]. Dostupné na: <<https://managementmania.com/sk/smart>>.

Zvuk ve hrách: Evoluce srovnatelná s grafickou. [online.] [2020-11-30]. Dostupné na: <http://www.kulturakriplu.net/zvuk-ve-hrach-evoluce-srovnatelna-s-grafickou/>.

DIGITÁLNE HRY

Lucas Pope 2013. *Papers Please*. 3909.

Taito 1978. *Space Invaders*. Midway.

Ubisoft 2019. *Tom Clancy's The Division 2*.

REFLEXIA TRADIČNEJ SPOLOČNOSTI VIKINGOV V TITULE ASSASSIN'S CREED: VALHALLA

Mária Šmilňáková, Miroslav Macák

ABSTRAKT

Hlavným cieľom práce je kritická reflexia rozdielov medzi tradičnou a masovou spoločnosťou. Prácu delíme na tri kapitoly. V prvej prostredníctvom komparácie medzi tvrdeniami viacerých autorov definujeme tradičnú i masovú spoločnosť a produkt masovej kultúry. V druhej kapitole približujeme metodiku práce a spôsob výskumu. V tretej kapitole prechádzame k empirickej časti práce, kde sa zameriavame na detekovanie definovaných prvkov tradičnej i masovej spoločnosti v digitálnej hre Assassin's: Creed Valhalla. Následne v diskusii prinášame postrehy a v závere zhrňujeme výsledky našej práce.

Kľúčové slová:

Assassin's: Creed Valhalla. Digitálne hry. Masová spoločnosť. Prvky tradičnej a masovej spoločnosti. Tradičná spoločnosť.

ABSTRACT

The main objective of the thesis is a critical reflection of the differences between traditional and mass society. The work is divided into three chapters. In the first, through a comparison between the statements of several authors, we define traditional and mass society and the product of mass culture. In the second chapter we present the methodology of work and the method of research. In the third chapter we move on to the empirical part of the work, where we focus on detecting defined elements of traditional and mass society in the digital game Assassin's: Creed Valhalla. Subsequently, in the discussion we bring observations and in the end, we summarize the results of our work.

Keywords:

Assassin's: Creed Valhalla. Digital games. Elements of traditional and mass society. Mass society. Traditional society.

POĎAKOVANIE

Veľmi by sme sa chceli poďakovať Mgr. Miroslavovi Macákovi, s ktorým sme prácu konzultovali. Mimoriadne si ceníme jeho čas, prínosné odporúčania a ochotu pomôcť pri písaní týchto strán. Počas tvorby práce by sme sa nezaobišli ani bez cenných rád od doc. PhDr. Jany Radošinskej, PhD., ktorej touto cestou taktiež veľmi pekne ďakujeme.

ÚVOD

Hlavným cieľom práce je kritická reflexia rozdielov medzi tradičnou a masovou spoločnosťou v aplikácii na konkrétny titul digitálnej hry. V teoretickej časti práce analyzujeme základné pojmy a komparujeme definície viacerých autorov. Prvá podkapitola bližšie nahliada na tradičnú spoločnosť, v tej druhej plynulo prechádzame

k vzniku modernej a masovej spoločnosti. Druhá kapitola reflektuje charakteristiku empirických metód a špecifikáciu výskumného materiálu. V tretej kapitole prechádzame ku kriticko-analytickej časti, kde zistené teoretické poznatky aplikujeme na vybraný komunikát – digitálno-herný titul *Assassin's Creed: Valhalla*. Tento výskumný materiál sme si vybrali preto, lebo hranie digitálnych hier nás baví a je to spôsob, akým trávime svoj voľný čas. Zároveň sa príbeh titulu odohráva počas éry Vikingov, ktorá je v titule veľmi presvedčivo vykreslená, a čo je najdôležitejšie, obsahuje prvky tradičnej spoločnosti.

Skúmanie tejto problematiky je dôležité, pretože niektoré mediálne obsahy vyobrazujú historické udalosti nesprávne. V súčasnosti vznikajú produkty masovej kultúry ako napríklad filmy, seriály či herné tituly, ktoré sú inšpirované historickými udalosťami. Ich tvorcovia si však reálne historické poznatky často prispôbujú svojim záujmom a tomu, čo vyžaduje recipient. Vikinské legendy sa v minulosti šírili tradovaním, pretože boli fascinujúce a veľmi zaujímavé aj pre mnohé iné kultúry než tie škandinávске. Je preto prirodzené, že tieto rozprávania tak dlho prežili a v súčasnosti sa téma Vikingov premieta napríklad aj do rôznych diel. Položila základy vskutku významným literárnym príbehom, ale aj divadelným hrám, filmom, seriálom, hudobným žánrom i digitálnym hrám.

Za veľmi prínosné zdroje považujeme najmä monografiu *Determinanty kreovania mediálnej kultúry* od H. Pravdovej a publikáciu od L. Urbana a kol. s názvom *Masová komunikace a veřejné mínění*. S tematikou Vikingov nám značne pomohli prednášky z herného festivalu UniCon 2021 a tiež bakalárske a diplomové práce zverejnené na portáli Centrálného registra záverečných prác.

1 TEORETICKÉ VÝCHODISKÁ PROBLEMATIKY

Podľa A. Zelovej je spoločnosť najväčšia jednotka viacgeneračnej populácie, ktorá sa spája s určitým územím, utvára sa okolo spoločnej kultúry a spoločného sociálneho systému.

¹ Rovnakého názoru je aj K. Vančíková: „*Formujú ju spoločné hodnoty a normy, podľa ktorých sa jej príslušníci viac menej riadia. Spoločnosť je tvorená jedincami a ich vzťahmi, ktoré by mali byť založené na solidarite s ostatnými členmi.*“² A. Kusá upriamuje pozornosť na skupiny, ktoré podľa nej tvoria každú spoločnosť, keďže život v skupinách patrí k normálnemu správaniu sa ľudí: „*Jednotlivé skupiny sú tvorené na základe spoločných cieľov, uznávania podobných alebo dokonca rovnakých hodnôt, či vzájomnej závislosti a pomáhajú jednotlivcom v ich rozvoji.*“³ Definície spoločnosti sa v rámci vedeckej obce rôznia a pri analýze odbornej literatúry zistujeme, že v sociológii sa môžeme stretnúť s mnohými jej deleniami. Vzhľadom na obmedzený rozsah práce využívame členenie podľa L. Urbana s kol. Tí v publikácii *Masová komunikace a veřejné mínění* z chronologického hľadiska delia spoločnosť na archaickú, tradičnú, modernú, postmodernú a informačnú.⁴ Konkrétne sa zameriavame na pojmy „tradičná spoločnosť“, „moderná spoločnosť“ a „masová spoločnosť.“

¹ ZELOVÁ, A.: Makrosociálne javy a procesy. In: VÝROST, J., SLAMĚNÍK, I. (eds.): *Sociální psychologie – Sociální psychologie*. Praha : ISV, 1997, s. 399.

² VANČIKOVÁ, K.: *Výchova a společnost. Kapitoly zo sociológie výchovy*. Zvolen : Pedagogická fakulta UMB v Banskej Bystrici, 2011, s. 27.

³ KUSÁ, A.: *Spotřebitel' a spotřebitel'ské správanie v kontexte psychológie a sociológie trhu*. Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2015, s. 61.

⁴ URBAN, L., DUBSKÝ, J., MURDZA, K.: *Masová komunikace a veřejné mínění*. Praha : Grada Publishing, 2011, s. 19-24.

1.1 Definície tradičnej spoločnosti

Tradičná spoločnosť sa od tej masovej líši napríklad spôsobom usporiadania moci, typom ekonomiky či sociálnymi štruktúrami. Mala prevažne agrárny charakter s limitovanou priemyselnou výrobou, nižší stupeň delby práce, uzavretý trh a existovali v nej sebestačné rody, kmene a iné spoločenské skupiny. Podľa J. Jandourka zakladá svoje istoty a inštitúcie na náboženských princípoch; autorita pána, kňaza či hlavy rodiny mala rozhodujúci význam. Záujem jednotlivca sa podriaďoval záujmom celku. Ľudia v tradičnej spoločnosti príliš necestovali, celý svoj život strávili na jednom mieste, väčšinou v dedine, kde sa narodili.⁵ L. Urban s kol. nazývajú tradičnú spoločnosť aj spoločnosťou ranej moderny či gutenbergovskou epochou, keďže v rámci nej došlo k zdôrazneniu vizuálnej zložky komunikácie.⁶ V dôsledku vzniku písma a osvojenia si čítania i písania sa mohli efektívnejšie uchovávať, opakovať i prenášať informácie. V spoločnosti sa objavili gramotní jednotlivci, ktorí patrili do elity. Okrem úcty a dobrého spoločenského postavenia mali pre svoje schopnosti písať a čítať zaručený aj určitý podiel na moci. Pre neskorší príchod kníhtlače a vzdelanost' širšej spoločnosti začali elity tento monopol strácať. Medzi charakteristické znaky tradičnej spoločnosti patria homogenita, uniformita, kontinuita a opakovateľnosť. Jednotlivec tiež získal rozvoj teoretického myslenia a racionality.⁷

Tradičné spoločnosti sú podľa J. Kellera také, ktoré zanikli v súvislosti s nástupom priemyselnej revolúcie, kvôli ktorej stratili schopnosť kontrolovať konanie svojich členov.⁸ V dôsledku Veľkej francúzskej revolúcie v roku 1789 a európskej priemyselnej revolúcie prišlo k viacerým prevratným zmenám. Pôvodný spoločenský systém feudalizmu sa začal rozpadávať a v spoločnosti prestali platiť základné morálne a náboženské normy, ktoré držali skupiny dovedy pohromade. Spoločnosť sa dostala do stavu sociálnej anómie.⁹ K. Vančíková tento stav opisuje ako proces, v ktorom dochádza k redukcii sociálnej kontroly a k oslabovaniu sociálnej regulácie: „(...) *ide o sociálny stav, charakteristický oslabeným kolektívnym vedomím na úkor individuálnych záujmov a potrieb, zníženou schopnosťou sledovať vyššie spoločenské ciele, oslabením schopnosti prispôbiť sa a rešpektovať autority, (...)*“¹⁰ Výsledkom novej situácie bol vznik modernej spoločnosti.

1.2 Vznik modernej a masovej spoločnosti

Pod vplyvom zmien nastal prerod organizácie štátnej moci či inovácií v rôznych odvetviach: „*Moderná (industriálna) spoločnosť je produktom radikálnych zmien. Začína vznikať po priemyselnej revolúcii, ktorá priniesla strojovú veľkovýrobu, rast produktivity práce, prehĺbenie delby práce a špecializáciou sociálnych rolí, sústredovanie obyvateľstva do miest (...)*“¹¹ Tradičné a relatívne stabilné usporiadanie života sa transformovalo do omnoho zložitejších foriem. V dôsledku týchto modernizačných procesov vznikla v západnej Európe a Severnej Amerike v priebehu 19. storočia masová spoločnosť.¹² Podľa P. Rankova ide o pojem, ktorý sa spravidla používa na definovanie modernej spoločnosti vtedy, keď sa zaoberáme masovou spotrebou ako jedným z jej aspektov: „*Masová spoločnosť je dôsledok sociálnych vzťahov, ktoré priniesla priemyselná revolúcia a urbanizácia. Vyznačuje*

⁵ JANDOUREK, J.: *Úvod do sociologie*. Praha : Portál, 2009, s. 20.

⁶ URBAN, L., DUBSKÝ, J., MURDZA, K.: *Masová komunikace a veřejné mínění*. Praha : Grada Publishing, 2011, s. 20.

⁷ Tamže, s. 21.

⁸ KELLER, J.: *Úvod do sociologie*. Praha : Sociologické nakladatelství, 1992, s. 2.

⁹ HRUŠKOVÁ, R.: *Sociológia učebné texty*. [online]. [2020-12-11]. Dostupné na: <https://www.academia.edu/9451342/SOCIOL%C3%93GIA_U%C4%8CEBN%C3%89_TEXTY>.

¹⁰ VANČÍKOVÁ, K.: *Výchova a spoločnosť. Kapitoly zo sociológie výchovy*. Zvolen : Pedagogická fakulta UMB v Banskej Bystrici, 2011, s. 103.

¹¹ HRUŠKOVÁ, R.: *Sociológia učebné texty*. [online]. [2020-12-11]. Dostupné na: <https://www.academia.edu/9451342/SOCIOL%C3%93GIA_U%C4%8CEBN%C3%89_TEXTY>.

¹² URBAN, L., DUBSKÝ, J., MURDZA, K.: *Masová komunikace a veřejné mínění*. Praha : Grada Publishing, 2011, s. 39.

sa nivelizáciou neorganizovaných a navzájom odcudzených občanov. Hoci sú títo občania izolovaní, zároveň sú navzájom od seba závislí, pretože del'ba práce vedie k vysokej špecializácii.“¹³

H. Pravdová uvádza, že masová spoločnosť je výsledok procesu, v ktorom jednotlivci pod vplyvom spoločensko-politických, technicko-technologických a ekonomických faktorov opúšťajú tradičný spôsob života a podriaďujú sa tomu novému.¹⁴ Jedným z charakteristických rysov masovej spoločnosti bolo podľa L. Urbana vytrhnutie jedincov z dovtedajšieho prehľadného prostredia hraníc a ich následným vstupom do účelových, formalizovaných, neosobných a efektivitou riadených väzieb, v ktorých začali mať pocity samoty a izolácie.¹⁵ Rovnakého názoru je aj H. Pravdová: „V masovej spoločnosti sa jedinec nachádza osamotený, odtrhnutý od svojich pôvodných väzieb.“¹⁶ Okrem toho sa tento typ spoločnosti vyznačuje aj prevahou formálnosti a účelovosti v medziľudských kontaktoch a faktom, že emócie – ako napríklad osobitosť, empatia a solidarita – sa vo všeobecnosti považujú za neefektívne. Dôležitým znakom je aj voľný čas, ktorý sa objavuje v súvislosti s právnou ochranou zamestnanca po prvýkrát v histórii.¹⁷

1.3 Produkt masovej kultúry

Spôsobov, akými môže človek v masovej spoločnosti vyplňať svoj voľný čas, je veľké množstvo. Medzi možnosti patria šport, návšteva prírody, výlet, ale aj čítanie kníh, sledovanie filmov i seriálov, počúvanie podcastov či hranie digitálnych hier. Na vyplnenie svojho voľného času tak môže jedinec využívať produkty masovej kultúry. H. Pravdová sa pri jej definícii odvoláva na H. Arendtovú, podľa ktorej diskusie o masovej kultúre vychádzajú z nevysloveného predpokladu, že logicky a nevyhnutne ide o kultúru masovej spoločnosti. Zároveň upozorňuje na rozdiel medzi tým, ako kultúru vnímali tradičná a masová spoločnosť: „Zatiaľ čo tradičná spoločnosť kultúru chcela, vyhodnotila ju, a častokrát aj znehodnotovala a využívala k vlastným, skôr egoistickým cieľom, masová spoločnosť kultúru nechce, zaujíma ju iba zábava.“¹⁸ Ďalej uvádza, že takáto spoločnosť masovo organizuje i produkuje vlastnú kultúru.¹⁹

Tak vznikajú mediálne produkty, ktoré chápeme ako štandardizované a komercializované obsahy masovej komunikácie určené pre mnohonásobnú reprodukciu. Väčšinou nie sú určené konkrétnym osobám, sú však adresované na špecifické cieľové skupiny, čo určuje parametre týchto obsahov.²⁰ L. Čábyová vo všeobecnosti definuje „produkt“ ako všetko, čo môže uspokojiť potrebu zákazníka na mediálnom trhu: „Produktom na spotrebiteľskom trhu (...) je niečo, čo uspokojuje potreby a požiadavky zákazníkov na mediálnom trhu, teda požiadavky čitateľov, poslucháčov, divákov.“²¹ V našom prípade je takýmto produktom digitálna hra *Assassin's Creed: Valhalla*.²²

2 METODIKA PRÁCE A METÓDY SKÚMANIA

¹³ HALAMIČEK, R.: *Masová komunikácia Masmédiá a informačná spoločnosť*. [online]. [2020-12-11]. Dostupné na: <<http://edu.fmph.uniba.sk/~winczer/SocialneAspekty/halamicsek.html>>.

¹⁴ PRAVDOVÁ, H.: *Determinanty kreovania mediálnej kultúry*. Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2020, s. 72-73.

¹⁵ URBAN, L., DUBSKÝ, J., MURDZA, K.: *Masová komunikace a veřejné mínění*. Praha : Grada Publishing, 2011, s. 37.

¹⁶ PRAVDOVÁ, H.: *Determinanty kreovania mediálnej kultúry*. Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2020, s. 73.

¹⁷ URBAN, L., DUBSKÝ, J., MURDZA, K.: *Masová komunikace a veřejné mínění*. Praha : Grada Publishing, 2011, s. 39.

¹⁸ PRAVDOVÁ, H.: *Determinanty kreovania mediálnej kultúry*. Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2020, s. 63-64.

¹⁹ Tamže, s. 75.

²⁰ URBAN, L., DUBSKÝ, J., MURDZA, K.: *Masová komunikace a veřejné mínění*. Praha : Grada Publishing, 2011, s. 73.

²¹ ČÁBYOVÁ, L.: *Marketing a marketingová komunikácia v médiách*. Łódź : Księży Młyn Dom Wydawniczy Michał Koliński, 2012, s. 41-42.

²² UBISOFT MONTREAL: *Assassin's Creed: Valhalla*. [digitálna hra]. Montreal : Ubisoft, 2020.

V nasledujúcich podkapitolách determinujeme spôsob, akým skúmame predkladanú problematiku. Vymedzujeme hlavný cieľ a vedľajšie ciele a presnejšie určujeme, aké konkrétne časti vybraného mediálneho produktu podliehajú empirickému skúmaniu.

2.1 Cieľ a metodika práce

Hlavným cieľom predkladanej práce je kritická reflexia rozdielov medzi tradičnou a masovou spoločnosťou vo vzťahu k digitálnej hre *Assassin's Creed: Valhalla*. Znaky tradičnej spoločnosti analyzujeme v rámci vopred určeného obsahu digitálnej hry. Na druhej strane vlastnosti masovej spoločnosti skúmame na vybranom komunikáte, ktorý je jej produktom. Na dosiahnutie hlavného cieľa práce musíme v prvom rade dosiahnuť naplnenie tých čiastkových:

1. vymedzenie teoretických východísk viazaných na problematiku tradičnej spoločnosti,
2. reflexiu masovej spoločnosti z teoretického hľadiska,
3. identifikáciu prvkov tradičnej spoločnosti vo vybranej digitálnej hre.

Všetky informácie čerpáme z odborných zdrojov a od autorov, ktorí sa zaoberajú problematikou spoločnosti, digitálnych hier a kultúry Vikingov. V záujme prezentácie kvalitných definícií porovnávame tvrdenia viacerých autorov. V empirickej časti práce podrobne analyzujeme vopred určené oblasti menovanej digitálnej hry so zreteľom na dosiahnutie hlavného cieľa.

2.2 Charakterizácia metód a špecifikácia výskumného materiálu

Teoretickú a empirickú časť práce realizujeme na základe výskumných metód získavania údajov. Analýza nám umožňuje dôkladne preskúmať odbornú literatúru a vybrané obsahy v skúmanom médiu. Komparáciou vytvárame závery o definíciách základných pojmov. V empirickej časti nám tento postup umožňuje lepšie reflektovať vlastnosti jednotlivých druhov spoločnosti v digitálnej hre. Syntézu využívame najmä v závere práce, pričom zhŕňame získané informácie o problematike a navrhujeme riešenia pre vývojárov titulu.

Výskumný materiál tvorí digitálna hra *Assassin's Creed: Valhalla*. Znaky tradičnej a masovej spoločnosti skúmame na základe nasledujúcich analytických kategórií. Zároveň uvádzame, či a na akých konkrétnych úsekoch média rekognoskujeme jednotlivé kategórie:

- A **Spôsob cestovania** (v hre vo všeobecnosti a v misii *Burgh Castle*),
- B **Spôsob obživy** (na základe misií s názvom *Food of the Gods* a *Ledecestrescire Sauce*),
- C **Súdnicstvo** (na základe misií *Mane and Tail* a *Blame and Sail*),
- D **Náboženstvo** (v hre vo všeobecnosti),
- E **Rozdelenie spoločnosti** (v hre vo všeobecnosti),
- F ***Assassin's Creed: Valhalla* v úlohe produktu masovej spoločnosti.**

V súvislosti s uvedeným analytickým postupom formulujeme nasledovné výskumné otázky:

VO1: Aké spôsoby cestovania sú používané v digitálnej hre *Assassin's Creed: Valhalla*?

VO2: Aké spôsoby obživy sú prezentované v digitálnej hre *Assassin's Creed: Valhalla*?

VO3: Aké typy dosahovania spravodlivosti sú zahrnuté v digitálnej hre *Assassin's Creed: Valhalla*?

VO4: V akých formách je v digitálnej hre *Assassin's Creed: Valhalla* prezentované náboženstvo, resp. vierovyznanie?

VO5: Ako je v digitálnej hre *Assassin's Creed: Valhalla* rozdelená spoločnosť?

VO6: V akých ohľadoch digitálna hra *Assassin's Creed: Valhalla* plní rolu produktu masovej kultúry?

3 EMPIRICKÁ ČASŤ

Aby sme mohli hlbšie porozumieť problematike, priblížime si škandinávске spoločenstvo ľudí, ktoré je zobrazené v digitálnej hre. Podľa M. Kučeru pochádza názov vikinskej éry zo slova *Víkingr*, čo znamená lúpežný výjazd.²³ Ich éra sa podľa historikov začína v roku 793 prvým zaznamenaným nájazdom nórskej flotily na nechránený kláštor v Lindisfare na ostrove severovýchodného Anglicka a končí v 11. storočí po prechode všetkých škandinávskych zemí ku kresťanstvu.²⁴ Vikingovia boli negramotní, preto neexistuje veľmi veľa priamych písomných informácií; aktívne sa o nich začalo písať od 12. storočia. Nóri, Švédci a Dáni sídlili najmä v nížinách v prímorských oblastiach.²⁵ Prví obyvatelia Škandinávie boli kočovníci. Ich obživou bol lov, rybolov a zber plodín. Obývali pobrežia morí, riek a jazier, ktoré boli zdrojom ich potravy. Boli to roľníci, obchodníci, moreplavci, výborní staviteľia a kolonizátori. Vyššie uvedené znaky spôsobu života Vikingov jednoznačne dokazujú, že išlo o tradičnú spoločnosť. Vykresľuje ju ale správne aj vybraný komunikát?

3.1 Spôsob cestovania

Ako sme zistili v teoretickej časti práce, ľudia v tradičnej spoločnosti necestovali a väčšina z nich strávila celý svoj život na mieste, kde sa narodila. Obyvatelia severských krajín však mali na cestovanie dobré dôvody. Vzhľadom na preľudnenosť a nedostatok ornej pôdy absolvovali nájazdy do iných oblastí. Tieto výpravy mali rovnaké príčiny ako veľké sťahovanie národov. Rozdiel bol len v tom, že Vikingovia podnikali svoje výpravy po vodných cestách a v rozsahu pohybu obyvateľstva. „*Ich dlhé lode, ktoré im umožňovali rýchle pirátske nájazdy, dodnes považujú historici za najlepší výdobytok techniky,*“²⁶ píše vo svojej práci S. Valčuhová.

Na *Drakkar*, základnú bojovú loď, ktorá je vyobrazená aj v skúmanom komunikáte, sa reálne zmestilo približne 60 mužov, čo nebolo veľa. Aby bolo plavidlo na vode čo najefektívnejšie, nesmeli na ňom prevážať ťažký náklad. Z toho dôvodu si so sebou Vikingovia nebrali veľa vecí a lode nemali ani lavice. Ich úlohu nahradili debny, ktoré obsahovali osobné veci cestujúcich.²⁷ Inak to nie je ani v skúmanom titule. V misii *Burgh Castle* hráč priamo

²³ JUROVEC, J. (moderátor): *PLOT-TALK #ŠPECIÁL UNICON 2021 LIVE I. – Vikingovia: Hry vs. história*. Vysielané dňa 20. 2. 2021. [online]. [2021-03-20]. Dostupné na:

<<https://www.facebook.com/unicon/tv/videos/244433210631892>>.

²⁴ VALČUHOVÁ, S.: *Vikingovia v škandinávskom kultúrnom dedičstve*. [Bakalárska práca]. Žilina : Žilinská univerzita v Žiline, 2018, s. 10. [online]. [2020-12-12]. Dostupné na:

<<https://opac.crzp.sk/?fn=detailBiblioForm&sid=ECDBE5517CC8B19C5797A393C33D>>.

²⁵ JUROVEC, J. (moderátor): *PLOT-TALK #ŠPECIÁL UNICON 2021 LIVE I. – Vikingovia: Hry vs. história*. Vysielané dňa 20. 2. 2021. [online]. [2021-03-20]. Dostupné na:

<<https://www.facebook.com/unicon/tv/videos/244433210631892>>.

²⁶ VALČUHOVÁ, S.: *Vikingovia v škandinávskom kultúrnom dedičstve*. [Bakalárska práca]. Žilina : Žilinská univerzita v Žiline, 2018, s. 10. [online]. [2020-12-12]. Dostupné na:

<<https://opac.crzp.sk/?fn=detailBiblioForm&sid=ECDBE5517CC8B19C5797A393C33D>>.

²⁷ JUROVEC, J. (moderátor): *PLOT-TALK #ŠPECIÁL UNICON 2021 LIVE I. – Vikingovia: Hry vs. história*. Vysielané dňa 20. 2. 2021. [online]. [2021-03-20]. Dostupné na: <<https://www.facebook.com/unicon/tv/videos/244433210631892>>.

z mora napadne hrad. S hlavným hrdinom ale môže organizovať aj iné nájazdy na lodiach (viď. príloha A). Plavidlá sú navyše vernou kópiou lodí z éry Vikingov. V prílohe B sa nachádza snímka jednej z nich v hernom titule. Vzhľad plavidla veľmi pripomína fotografiu vikingskej lode *Drakkar*, ktorá je vyobrazená v prílohe C. Ide o hodnovernú repliku z roku 1893 a obe lode sa veľmi podobajú.

Za spomenutie stojí aj sklápajúci sťažeň, ktorý mali vikingské lode v reálnej histórii, ale aj tie v digitálnej hre. Z dôvodu šetrenia miesta mali Vikingovia práve sťažeň, ktoré sklápali, ak prechádzali popod nízky most alebo ak začal fúkať nepriaznivý vietor. V predmetnej digitálnej hre sa recipient mohol prevážať na dlhé vzdialenosti aj na koňoch (viď. príloha D) či dokonca vlkoch (viď. príloha E). Vikingovia aj v skutočnosti používali na svojich výjazdoch kone pre zvýšenie mobility, na prepravu nákladu alebo rýchlejšiu cestu z miesta na miesto. Zvyčajne ich však nepoužívali priamo v boji.²⁸

3.2 Spôsob obživy

Vikingská strava podľa historikov pozostávala z mäsa, rýb, zeleniny a ovocia. Lovili zvieratá ako jelene, kačice, husi a tulene. Vedeli, ktoré lesné ovocie a bobule môžu konzumovať a svoj jedálny lístok dopĺňali chlebom, mliekom a syrom. Boli to tiež šikovní pivári. Zvyčajne si pivo vychutnávali z dutých kravských rohov.²⁹ Vo vybranom komunikáte sa hlavný hrdina či hlavná hrdinka – Eivor – (viď. Príloha F) môže prechádzať po mestách a dedinách, ktoré obývajú rôzni predavači, rybári, stavitelia, roľníci, veštice či bojovníci (viď. Príloha G). Môže s nimi interagovať, kupovať si produkty alebo sa „dať ozdobiť“ miestnym tetovačom (viď. Príloha H). V súvislosti s druhou analytickou kategóriou je však dôležité povedať, že Eivor dokáže aj loviť zver.

Ako prvý príklad uvádzame misiu s názvom *Food of the Gods*, v ktorej má za úlohu zabiť diviaka. V závislosti od skúseností hráča môže naháňačka divej zveri trvať rôzne dlho, najjednoduchší spôsob je zviera zabiť lukom. Túto zbraň však podľa M. Kučeru Vikingovia v skutočnosti nevyužívali až v takej veľkej miere, uprednostňovali skôr sekery či meče. Na lov zveri bol však vhodnejší práve luk.³⁰

Ako druhý príklad uvádzame misiu s názvom *Ledecestrescire Sauce*. V nej hráč v úlohe Eivor/a stretne muža, ktorý mu prezradí, že v Ledecestrescire už ulovil všetko okrem úhora. Jeho úlohou je jedného chytiť a doniesť mu ho, aby mohol dovariť svoju pochúťku. Je teda zjavné, že okrem hlavného hrdinu lovia aj iní jednotlivci v hre. Hoci ide o vedľajšie postavy, dotvárajú hodnoverný celok. Za spomenutie jednoznačne stoja aj pivné súťaže, ktorých sa môže hráč zúčastniť. Spočívajú v tom, že kravským rohom si obaja súťažiaci trikrát zo suda naberú pivo. Ten, kto ho vypije skôr, vyhráva. Výsledok závisí od pohotovosti a reflexov hráča. Vizualna reprezentácia typickej hostiny v skúmanej digitálnej hre, je viditeľná v Prílohe I.

3.3 Súdniectvo

Pre každú komunitu Vikingov boli v minulosti typické stretnutia v prírode, takzvané *thing*, ktoré boli akýmsi druhom lokálneho súdniectva a legislatívy. Stretávali sa na nich všetci slobodní muži a spolu tak tvorili zhromaždenie s právnou a politickou mocou.³¹ Vikingovia kládli veľký dôraz na právny systém, ktorý tvoril

²⁸ Tamže.

²⁹ JOVINELLY, J., NETELKOS, J.: *The Crafts and Culture of the Vikings*. New York : The Rosen Publishing Group, 2002, s. 7.

³⁰ JUROVEC, J. (moderátor): *PLOT-TALK #ŠPECIÁL UNICON 2021 LIVE I. – Vikingovia: Hry vs. história*. Vysielané dňa 20. 2. 2021. [online]. [2021-03-20]. Dostupné na: <<https://www.facebook.com/unicontt/videos/244433210631892>>.

³¹ HAJNOVIČOVÁ, J.: *Mediálny obraz Vikingov v kontexte historického seriálu BBC Posledné kráľovstvo*. [Diplomová práca]. Nitra : Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre FF UKF KZU, 2019 s. 16-17. [online]. [2020-12-12]. Dostupné na: <<https://opac.crzp.sk/?fn=detailBiblioForm&sid=84DA70B0936AC25018971ED20994>>.

podstatnú časť ich života. Zákony sa však šírili skôr ústnym podaním, pretože vikinské písmo – zvané runy – sa používalo iba zriedkavo. Ďalším významným znakom vikinskej spoločnosti bola aj autorita ľudí z vyššej triednej vrstvy či dôležité postavenie rodiny v spoločnosti. Rozsudky zo súdov, ktoré viedla šľachta a zhromaždenie *thing*, mala totiž právo vynášať iba poškodená strana – rodina alebo jednotlivec.

Aj hráč si má možnosť vyskúšať podobné zhromaždenie a súd v digitálnej hre *Assassin's Creed: Valhalla*. V misii s názvom *Mane and Tail* mala hlavná postava za úlohu rozsúdiť dvoch mužov (viď. Príloha J). V súvislosti s novými poznatkami, ktoré sme nadobudli pri tvorbe tejto práce, však prichádzame k názoru, že spomínaný súd nie je v súlade s historickými faktami. Rozsudok totiž nevyniesla poškodená strana, ale hlavná postava v role sudcu. V súlade s históriou bola ale sankcia v podobe pokuty, ktorú mal vinník v príbehu zaplatiť poškodenej strane. Šlo totiž o najtypickejší druh sankcie v reálnej histórii analyzovanej spoločnosti. Ak v minulosti šlo o príliš krutý zločin alebo ten, kto ho spáchal, nezaplatil pokutu, páchatel stratil ochranu zákona a bolo legálne ho zabiť.³² „Prostriedkom na vyriešenie sporov kvôli urážke cti, či už medzi jednotlivcami, alebo rodinami, bol súboj, nazývaný *hólmgang*. Tým však bola záležitosť prenechaná právu silnejšieho, alebo ako verili Vikingovia, vôli bohov.“³³ Ďalšieho súdu sa Eivor zúčastňuje v misii *Blame and Sail*. Spočiatku pôsobí ako sudca, neskôr ho nahrádza Sigurd, ktorý je v danom čase vodca klanu. Ide o postavu, ktorú hráč nemôže ovládať (angl. *nonplayable character*, v skratenej forme NPC), a tak ani ovplyvniť jej rozhodnutie. Ani v tomto prípade nevynáša rozsudok poškodená strana, ale sudca, konkrétne Sigurd. Ani v jednej z misií nie je počas súdu prítomné zhromaždenie slobodných mužov; *thing*.

3.4 Náboženstvo

Tradičná spoločnosť zakladala svoje istoty a inštitúcie na náboženských princípoch. Otázka viery bola výrazným prvkom tejto spoločnosti. Predtým, ako koncom desiateho storočia konvertovali na kresťanstvo, boli Vikingovia pohania a verili vo viacerých bohov. Ich náboženstvo však nemalo systematickú teológiu ani absolútny koncept zla, dobra alebo posmrtného života. Podľa vikinských legiend bohovia pokojne prebývali v nebeskej pevnosti zvanej Asgard. Verilo sa, že ak vikinský bojovník zahynie v bitke, vystúpi do Valhally – veľkej haly v Asgarde a Odinovej siene mŕtvych.³⁴ Tam spolu mali ráno bojovať a večer hodovať, až pokiaľ nepríde koniec sveta. Na bojovníkov to malo silný psychologický efekt. Keďže umrieť v boji bola pre nich akási „vstupenka do neba,“ nemali zo smrti strach.

Na druhej strane tí, ktorí prišli o život inou smrťou, sa dostali do podsvetia temnej bohyně Hel.³⁵ Silný náboženský kontext nachádzame aj v digitálnej hre. Nájazdy na rôzne oblasti s virtuálnou družinou sa nesú v duchu nebojácnosti. Miestami môže hráč začuť bojové výkriky spojené s vierou v to, že bojovník padlý v boji sa okamžite dostane do Valhally. Počas hrania môže recipient naraziť aj na opustenú pôdu prekliatú zaklínadlami a čiernou mágiou. Jeho úlohou je vyslobodiť túto oblasť od negatívneho pôsobenia zlých síl. Pri prechádzke

³² HAJNOVIČOVÁ, J.: *Mediálny obraz Vikingov v kontexte historického seriálu BBC Posledné kráľovstvo*. [Diplomová práca]. Nitra : Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre FF UKF KZU, 2019 s. 16-17. [online]. [2020-12-12]. Dostupné na: <<https://opac.crzp.sk/?fn=detailBiblioForm&sid=84DA70B0936AC25018971ED20994>>.

³³ KRAJNÁK, M.: *Spoločnosť a kultúra Vikingov v dobovej severskej literatúre*. [Diplomová práca]. Bratislava : Univerzita Komenského v Bratislave, 2016, s. 26-27. [online]. [2020-12-12]. Dostupné na: <<https://opac.crzp.sk/?fn=detailBiblioForm&sid=A067BA41CFE566E7BD87163B6C3F>>.

³⁴ JOVINELLY, J., NETELKOS, J.: *The Crafts and Culture of the Vikings*. New York : The Rosen Publishing Group, 2002, s. 8.

³⁵ HAJNOVIČOVÁ, J.: *Mediálny obraz Vikingov v kontexte historického seriálu BBC Posledné kráľovstvo*. [Diplomová práca]. Nitra : Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre FF UKF KZU, 2019 s. 19. [online]. [2020-12-12]. Dostupné na: <<https://opac.crzp.sk/?fn=detailBiblioForm&sid=84DA70B0936AC25018971ED20994>>.

dedinami a mestami nachádza hráč aj rôzne mystické artefakty spojené so škandinávskymi bohmi, napríklad náhrdelník s Thorovým kladivom. V skutočnosti bol najpopulárnejším bohom vikinského „náboženstva“ práve Thor – vládca hromu a neba, ale aj roľníkov a bežných ľudí. Bol taký obľúbený, že symbol jeho kladiva Vikingovia často vyrezávali do šperkov, lodí a nábytku. Medzi ďalších bohov, ktorých uctievali, patril aj Odin – boh vojny, múdrosti, jazyka a poézie. Trojicu najobľúbenejších bohov uzatvára Frey, boh lásky, plodnosti, slnka a dažďa.³⁶

3.5 Rozdelenie spoločnosti

Silným dôkazom, že v hre je vyobrazená tradičná spoločnosť, je aj jej hierarchické usporiadanie. Tá vikinská sa delí na tri vrstvy – otroci, slobodný ľud a aristokrati. K vykorisťovanému ľudu patrili nielen otroci, ale aj ochudobnené slobodné obyvateľstvo, ktoré bolo ekonomicky závislé od šľachty.³⁷ Príslušníci slobodného ľudu boli väčšinou poľnohospodári, ale aj lovci či profesionálni bojovníci. Počtom najväčšiu triedu tvorili práve statkári. Hoci bol kráľ v hierarchii najvyššie, nemal neobmedzenú moc. Medzi aristokratov totiž patrili aj *jarlovia*, ktorí mu robili tvrdú opozíciu.³⁸ Často sa z nich stávali vodcovia na konkrétnom území, niekedy mohli dosiahnuť aj post kráľa.³⁹ Triedenie spoločnosti je citeľné aj v skúmanom komunikáte. Podľa oblečenia či príbytkov postáv v titule je možné jednoducho odhadnúť, do akej vrstvy patrí tá-ktorá postava. V niektorých mestách tiež môže hráč natrafiť na cely s väzňami z iných národov či na otrokov. V úvode príbehu digitálnej hry chvíľu patril do vrstvy otrokov dokonca aj hlavný hrdina.

Ďalším znakom, ktorý dokazuje, že v titule *Assassin's Creed: Valhalla* je zobrazená tradičná spoločnosť, je napríklad nízka sociálna mobilita. Jednotlivci v minulosti totiž nemohli prechádzať z jednej sociálnej vrstvy do druhej, a ak áno, šlo skôr o výnimku. Podľa J. Jovinelly a J. Netelkosa si otroci mohli kúpiť slobodu výmenou za tovar, ktorý získali alebo ukradli. Šlo však skôr o výnimku a sociálny status bol zväčša dedičný.⁴⁰ Navyše, na rozdiel od masovej spoločnosti, v ktorej sú občania vytrhnutí zo zaužívaných hraníc a prežívajú pocity izolácie, členovia tradičnej spoločnosti vo vybranom komunikáte poznajú svoje miesto. Ľudí združujú základné morálne a náboženské normy a authority.

3.6 *Assassin's Creed: Valhalla* v úlohe produktu masovej kultúry

Titul *Assassin's Creed: Valhalla* vyvinula spoločnosť *Ubisoft* v roku 2020 a žánrovo ho radíme medzi akčné adventúry s množstvom prvkov hier hrania rolí (angl. *role-playing games*, v skrátenej forme RPG). Na rozdiel od predošlých podkapitol sa v tejto zameriame na digitálnu hru ako na produkt masovej kultúry. Podľa L. Urbana s kol. sa novonadobudnutý voľný čas, ktorý súvisí s príchodom masovej spoločnosti, paradoxne stáva aj problémom. Niektorí ľudia ho totiž vnímajú ako ťaživo prázdny. Na to, aby ho vyplnili, potrebujú pomoc. Tu sa preto naskytá priestor práve pre produkty masovej kultúry.⁴¹

³⁶ JOVINELLY, J., NETELKOS, J.: *The Crafts and Culture of the Vikings*. New York : The Rosen Publishing Group, 2002, s. 8-9.

³⁷ JUROVEC, J. (moderátor): *PLOT-TALK #ŠPECIÁL UNICON 2021 LIVE I. - Vikingovia: Hry vs. história*. Vysielané dňa 20. 2. 2021. [online]. [2021-03-20]. Dostupné na:

<<https://www.facebook.com/unicontt/videos/244433210631892>>.

³⁸ KRAJNÁK, M.: *Spoločnosť a kultúra Vikingov v dobovej severskej literatúre*. [Diplomová práca]. Bratislava : Univerzita Komenského v Bratislave, 2016, s. 24. [online]. [2020-12-12]. Dostupné na:

<<https://opac.crzp.sk/?fn=detailBiblioForm&sid=A067BA41CFE566E7BD87163B6C3F>>.

³⁹ JOVINELLY, J., NETELKOS, J.: *The Crafts and Culture of the Vikings*. New York : The Rosen Publishing Group, 2002, s. 5.

⁴⁰ JOVINELLY, J., NETELKOS, J.: *The Crafts and Culture of the Vikings*. New York : The Rosen Publishing Group, 2002, s. 5.

⁴¹ URBAN, L., DUBSKÝ, J., MURDZA, K.: *Masová komunikace a veřejné mínění*. Praha : Grada Publishing, 2011, s. 39.

Hranie digitálnych hier patrí medzi vyhľadávaný druh zábavy. V súčasnosti je trh na tieto produkty bohatý a mnohé z nich sú inšpirované práve témou Vikingov. Tí sú podľa historika S. Trafforda prítiažlivé preto, lebo boli búrliví, antiautoritárski, ale s kódom bojovníka, ktorý si cení česť a lojalitu. Sú to podľa neho témy, ktoré sľubujú človeku taký veľký zážitok, aký mu neposkytne bežný deň v modernej spoločnosti.⁴² Hráč si tak virtuálnym spôsobom môže skúsiť loviť zver, riadiť loď, jazdiť na koni, bojovať mečom či sekerou a cestovať po svete ladenom na motívy spred 11. storočia. Simuluje tak aktivity, ktoré si človek v reálnom živote nemá možnosť vyskúšať. Pokiaľ sú znaky historickej spoločnosti v produktoch masovej spoločnosti vykreslené v súlade s históriou, vo svojom voľnom čase sa navyše aj vzdeláva, a to spôsobom, aký ho baví.

Podľa definície masového produktu v teoretickej časti práce môžeme povedať, že vybraný komunikát je produktom masovej kultúry. Je totiž štandardizovaný, komercializovaný, určený pre mnohonásobnú reprodukciu a je adresovaný cieľovej skupine hráčov, nie konkrétnym osobám. Spĺňa tak základné znaky produktu masovej kultúry. Na druhej strane konzumenti digitálnej hry ako členovia masovej spoločnosti hľadajú v tomto produkte práve zábavu. Fanúšikovia si navyše môžu okrem hry zakúpiť aj licencované produkty – takzvaný *merchandise* – ako napríklad oblečenie, šperky či iné predmety na motívy titulu *Assassin's Creed: Valhalla*.

4 DISKUSIA

Hlavným cieľom práce bola kritická reflexia tradičnej a masovej spoločnosti v titule *Assassin's Creed: Valhalla*. Dosiahnuť svoj zámer sme chceli prostredníctvom analytických kategórií, na základe ktorých v tejto kapitole prinesieme zhrnutie zistených poznatkov. Spôsob cestovania zobrazený v hre vo veľkej miere odráža realitu vikinskej spoločnosti. Vývojári umožňujú hráčom cestovať prostredníctvom lodí, ktoré sú inšpirované skutočnými plavidlami z éry Vikingov. Vyzdvihujeme fakt, že lode v hre disponujú sklápacím sťažňom. S postavou môže hráč cestovať aj na koni, čo tiež odráža realitu. Za nevhodné z hľadiska historických súvislostí však považujeme možnosť cestovať na vlkovi (či inom tvorovi, napríklad vznešene pôsobiacom jeleňovi). Hoci pre masovú spoločnosť môže byť takýto prvok prítiažlivý, v skutočnosti neexistujú dôkazy o tom, že by Vikingovia na vlkoch naozaj jazdili. V tomto prípade však prevažujú referencie na severskú mytológiu, nie na reálne historické udalosti.

Spôsob obživy je v hre vykreslený v súlade s historickými súvislosťami tradičnej vikinskej spoločnosti. Niektoré bobuľovité plody pomáhajú postave v hre rýchlejšie sa uzdraviť. Hoci v skutočnom živote by človek potreboval na ošetrenie niektorých zranení lekára a oddych, pre funkčnosť hrania je tento aspekt dôležitý najmä pri boji. Periférne sme spomenuli možnosť dať svoju postavu tetovať, v skutočnosti však neexistujú dôkazy, že by sa Vikingovia tetovali trvalými farbami. Sú však dohady o dočasných farbách, vývojári preto mohli zväziť variant, že tetovanie by na postave po čase zmizlo.

Systém súdництва je v titule obsiahnutý len okrajovo, našli sme v ňom ale nezrovnalosti, ktoré by tvorcovia mohli dodatočne upraviť. Rozsudok v prípade misie *Mane and Tail* totiž nevyniesla poškodená strana tak, ako to v reálnej histórii Vikingovia praktizovali, ale hlavná postava v role sudcu. V úlohe *Blame and Sail* vyniesol rozhodnutie Sigurd v úlohe *jarla*. Pre zachovanie realistického vyobrazenia vikinskej histórie mohli tvorcovia herného titulu vykonštruovať tieto dve misie tak, aby rozsudok mala možnosť stanoviť poškodená strana. Rovnako malo byť počas súdu prítomné aj zhromaždenie slobodných mužov, ktoré by rozhodlo, kto je vinný.

⁴² MCMAHON, J.: *Thrills and Gut-spills: Why Have Vikings Taken over Pop Culture?* [online]. [2021-03-20]. Dostupné na: <<https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2021/feb/20/why-have-vikings-taken-over-pop-culture>>.

Pohanské prvky škandinávskej spoločnosti pred 11. storočia môže hráč nachádzať počas celého príbehu. Prirodzene, ide o jeden z najvýraznejších prvkov tejto society, ktoré sa v podobe produktov masovej kultúry tvoria aj dnes. Tvorcovia v titule zobrazujú mnoho náboženských prvkov, ako napríklad spomínané Thorovo kladivo (dá sa získať do kolekcie zbraní po postupnom nájdení jednotlivých častí Thorovho brnenia, ktoré si následne oblieka hráčov avatar). Hráč môže ísť so svojou hlavnou postavou napríklad za vešticou (osobou s prorockými schopnosťami, angl. *seer*). Absentujú však krvavé a brutálne zvieracie či ľudské obety, ktoré Vikingovia praktizovali. Hoci tvorcovia hry túto problematiku načrtli, nešli do podstaty a vykreslili tieto zvyky pomerne mierne. Uvítali by sme preto aspoň jednu misiu, v ktorej by sa hráč zúčastnil náboženskej tradície v súlade s historickými poznatkami.

Rozdelenie spoločnosti je v titule zobrazené presne. Obchody s otrokmi však sú v hre o čosi miernejšie, než je známe z historických prameňov. Preto by mohli vývojári zvážiť zvýraznenie tejto spoločenskej triedy a tým upozorniť na danú problematiku.

Digitálna hra *Assassin's Creed: Valhalla* je produktom masovej spoločnosti. Téma vikinskej society je veľmi prítlačivá, preto je pochopiteľné, že mnohí tvorcovia mediálnych obsahov čerpajú práve z nej. Chceli by sme však upozorniť na reklamné obrázky, v ktorých má hlavný hrdina/hlavná hrdinka v oboch rukách sekeru. Podľa historických poznatkov totiž Viking bojoval s jednou sekerou, nie s dvoma.

ZÁVER

V teoretickej časti práce sme analyzovali základné pojmy – spoločnosť, tradičná spoločnosť, moderná spoločnosť a masová spoločnosť. Porovnávali sme názory viacerých autorov a nedá nám nepoznamenať, že tvrdenia vedcov sa niekedy rozchádzali. Odborníci pri definícii masovej spoločnosti používajú pojmy ako moderný svet, modernita, moderná či industriálna spoločnosť. Názory sa líšili aj v chronologických typológiách jednotlivých druhov spoločností.

V empirickej časti práce sme pojmy tradičná spoločnosť a masová spoločnosť aplikovali priamo na zobrazené spoločenstvo ľudí v najnovšej časti série digitálnych hier s názvom *Assassin's Creed*. Prostredníctvom analytických kategórií, ktoré sme definovali v druhej kapitole, sme analyzovali znaky tradičnej spoločnosti. Zamerali sme sa tak na spôsob cestovania a obživy, súdnictvo, náboženstvo a rozdelenie spoločnosti. Znaky masovej spoločnosti sme rozoberali vo vzťahu k digitálnej hre, ktorá zastáva úlohu produktu masovej spoločnosti.

Hlavným cieľom práce bola kritická reflexia rozdielov medzi tradičnou a masovou spoločnosťou v rámci predmetného herného diela. Zistené teoretické poznatky nám po aplikovaní na výskumný komunikát priniesli výsledky. Zistili sme, že titul zobrazuje tradičnú spoločnosť a spĺňa jej základné charakteristiky: ľudia sa zväčša zdržiavali vo väčších komunitách a boli to roľníci, obchodníci, mnohí z nich stavetelia, moreplavci či bojovníci. Ich obživou bol lov, rybolov a zber plodín. Spoločnosť bola hierarchicky usporiadaná s nízkou sociálnou mobilitou a lokálnym súdntvom. Ľudia z vyššej triednej vrstvy boli vnímaní ako autorita a dôležité postavenie mala aj rodina. Tradičná spoločnosť si zakladala svoje istoty na náboženských i morálnych normách a princípoch.

Hoci sa masová spoločnosť vo vybranom komunikáte ako takom nenachádza, za produkt masovej spoločnosti považujú mnohí odborníci masovú kultúru – sekundárny dôsledok pôsobenia priemyselnej revolúcie, industrializácie, urbanizácie a masových médií. Za takýto produkt môžeme považovať práve herný titul *Assassin's Creed: Valhalla*, ktorého autori sa inšpirovali tematikou kultúry Vikingov. Vytvorili tak digitálnu hru, ktorá si, podobne ako jej priame predchodkyne, našla fanúšikov po celom svete.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH PRAMEŇOV

- ČÁBYOVÁ, L.: *Marketing a marketingová komunikácia v médiách*. Łódź : Księży Młyn Dom Wydawniczy Michał Koliński, 2012.
- JANDOUREK, J.: *Úvod do sociologie*. Praha : Portál, 2009.
- JOVINELLY, J., NETELKOS, J.: *The Crafts and Culture of the Vikings*. New York : The Rosen Publishing Group, 2002.
- KELLER, J.: *Úvod do sociologie*. Praha : Sociologické nakladatelství, 1992.
- KUSÁ, A.: *Spotrebiteľ a spotrebiteľské správanie v kontexte psychológie a sociológie trhu*. Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2015.
- PRAVDOVÁ, H.: *Determinanty kreovania mediálnej kultúry*. Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2020.
- URBAN, L., DUBSKÝ, J., MURDZA, K.: *Masová komunikace a veřejné mínění*. Praha : Grada Publishing, 2011.
- VANČÍKOVÁ, K.: *Výchova a spoločnosť. Kapitoly zo sociológie výchovy*. Zvolen : Pedagogická fakulta UMB v Banskej Bystrici, 2011.
- ZELOVÁ, A.: Makrosociálne javy a procesy. In VÝROST, J., SLAMĚNÍK, I. (eds.): *Sociální psychologie – Sociální psychologie*. Praha : ISV, 1997, s. 389-425.

ELEKTRONICKÉ ZDROJE

- HAJNOVIČOVÁ, J.: *Mediálny obraz Vikingov v kontexte historického seriálu BBC Posledné kráľovstvo*. [Diplomová práca]. Nitra : Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre FF UKF KZU, 2019. 80 s. [online]. [2020-12-12]. Dostupné na: <<https://opac.crzp.sk/?fn=detailBiblioForm&sid=84DA70B0936AC25018971ED20994>>.
- HALAMIČEK, R.: *Masová komunikácia Masmédiá a informačná spoločnosť*. [online]. [2020-12-11]. Dostupné na: <<http://edu.fmph.uniba.sk/~winczer/SocialneAspekty/halamicsek.html>>.
- HRUŠKOVÁ, R.: *Sociológia učebné texty*. [online]. [2020-12-11]. Dostupné na: <https://www.academia.edu/9451342/SOCIOL%C3%93GIA_U%C4%8CEBN%C3%89_TEXTY>.
- JUROVEC, J. (moderátor): *PLOT-TALK #ŠPECIÁL UNICON 2021 LIVE I. – Vikingovia: Hry vs. história*. Vysielané dňa 20. 2. 2021. [online]. [2021-03-20]. Dostupné na: <<https://www.facebook.com/unicontt/videos/244433210631892>>.
- KRAJŇÁK, M.: *Spoločnosť a kultúra Vikingov v dobovej severskej literatúre*. [Diplomová práca]. Bratislava : Univerzita Komenského v Bratislave, 2016. 56 s. [online]. [2020-12-12]. Dostupné na: <<https://opac.crzp.sk/?fn=detailBiblioForm&sid=A067BA41CFE566E7BD87163B6C3F>>.
- MCMAHON, J.: *Thrills and Gut-spills: Why Have Vikings Taken over Pop Culture?* [online]. [2021-03-20]. Dostupné na: <<https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2021/feb/20/why-have-vikings-taken-over-pop-culture>>.
- UBISOFT MONTREAL: *Assassin's Creed: Valhalla*. [digitálna hra]. Montreal : Ubisoft, 2020.
- VALČUHOVÁ, S.: *Vikingovia v škandinávskom kultúrnom dedičstve*. [Bakalárska práca]. Žilina : Žilinská univerzita v Žiline, 2018. 48 s. [online]. [2020-12-12]. Dostupné na: <<https://opac.crzp.sk/?fn=detailBiblioForm&sid=ECDBE5517CC8B19C5797A393C33D>>.
- Viking Drakkar (Dragon Ship)*. [online]. [2021-03-17]. Dostupné na: <<http://www.hellenicaworld.com/Images/Exploration/en/VikingDrakkar.html>>.

ZOZNAM PRÍLOH

PRÍLOHA A

Fotografia nájazdu na lodi v titule *Assassin's Creed: Valhalla*.

Zdroj: UBISOFT MONTREAL: *Assassin's Creed: Valhalla*. [digitálna hra]. Montreal : Ubisoft, 2020.

PRÍLOHA B

Fotografia lode v titule *Assassin's Creed: Valhalla*.

Zdroj: UBISOFT MONTREAL: *Assassin's Creed: Valhalla*. [digitálna hra]. Montreal : Ubisoft, 2020.

PRÍLOHA C

Fotografia repliky vikinskej lode Drakkar.

Zdroj: *Viking Drakkar (Dragon Ship)*. [online]. [2021-03-17]. Dostupné na: <<http://www.hellenicaworld.com/Images/Exploration/en/VikingDrakkar.html>>.

PRÍLOHA D

Fotografia jazdy na koni v titule *Assassin's Creed: Valhalla*.

Zdroj: UBISOFT MONTREAL: *Assassin's Creed: Valhalla*. [digitálna hra]. Montreal : Ubisoft, 2020.

PRÍLOHA E

Fotografia jazdy na vlkovi v titule *Assassin's Creed: Valhalla*.

Zdroj: UBISOFT MONTREAL: *Assassin's Creed: Valhalla*. [digitálna hra]. Montreal : Ubisoft, 2020.

PRÍLOHA F

Fotografia ženskej a mužskej postavy Eivor (sprava) v titule *Assassin's Creed: Valhalla*.

Zdroj: UBISOFT MONTREAL: *Assassin's Creed: Valhalla*. [digitálna hra]. Montreal : Ubisoft, 2020.

PRÍLOHA G

Fotografia usadlosti v titule *Assassin's Creed: Valhalla*.

Zdroj: UBISOFT MONTREAL: *Assassin's Creed: Valhalla*. [digitálna hra]. Montreal : Ubisoft, 2020.

PRÍLOHA H

Fotografia spôsobu získavania tetovania v titule *Assassin's Creed: Valhalla*.

Zdroj: UBISOFT MONTREAL: *Assassin's Creed: Valhalla*. [digitálna hra]. Montreal : Ubisoft, 2020.

PRÍLOHA I

Fotografia typickej hostiny v titule *Assassin's Creed: Valhalla*.

Zdroj: UBISOFT MONTREAL: *Assassin's Creed: Valhalla*. [digitálna hra]. Montreal : Ubisoft, 2020.

PRÍLOHA J

Fotografia z misie *Mane and Tail* v titule *Assassin's Creed: Valhalla*.

Zdroj: UBISOFT MONTREAL: *Assassin's Creed: Valhalla*. [digitálna hra]. Montreal : Ubisoft, 2020.

PRÍLOHY

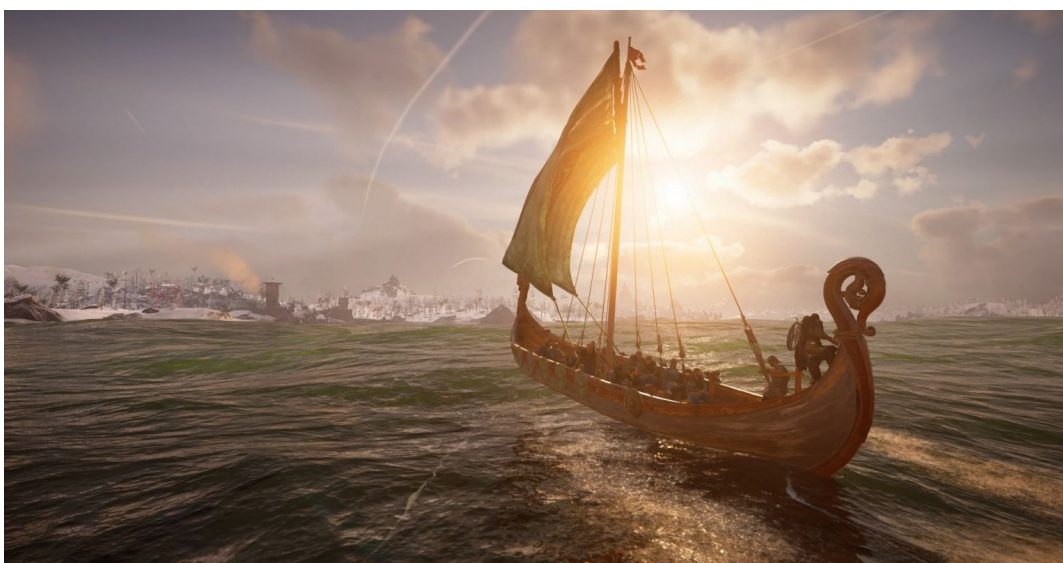
Príloha A



Fotografia nájazdu na lodi v titule *Assassin's Creed: Valhalla*.

Zdroj: UBISOFT MONTREAL: *Assassin's Creed: Valhalla*. [digitálna hra]. Montreal : Ubisoft, 2020.

Príloha B



Fotografia lode v titule *Assassin's Creed: Valhalla*.

Zdroj: UBISOFT MONTREAL: *Assassin's Creed: Valhalla*. [digitálna hra]. Montreal : Ubisoft, 2020.

Príloha C



Fotografia repliky vikinskej lode Drakkar.

Zdroj: *Viking Drakkar (Dragon Ship)*. [online]. [2021-03-17]. Dostupné na:
<<http://www.hellenicaworld.com/Images/Exploration/en/VikingDrakkar.html>>.

Príloha D



Fotografia jazdy na koni v titule *Assassin's Creed: Valhalla*.

Zdroj: UBISOFT MONTREAL: *Assassin's Creed: Valhalla*. [digitálna hra]. Montreal : Ubisoft, 2020.

Príloha E



Fotografia jazdy na vlkovi v titule *Assassin's Creed: Valhalla*.

Zdroj: UBISOFT MONTREAL: *Assassin's Creed: Valhalla*. [digitálna hra]. Montreal : Ubisoft, 2020.

Príloha F



Fotografia ženskej a mužskej postavy Eivor (zl'ava) v titule *Assassin's Creed: Valhalla*.

Zdroj: UBISOFT MONTREAL: *Assassin's Creed: Valhalla*. [digitálna hra]. Montreal : Ubisoft, 2020.

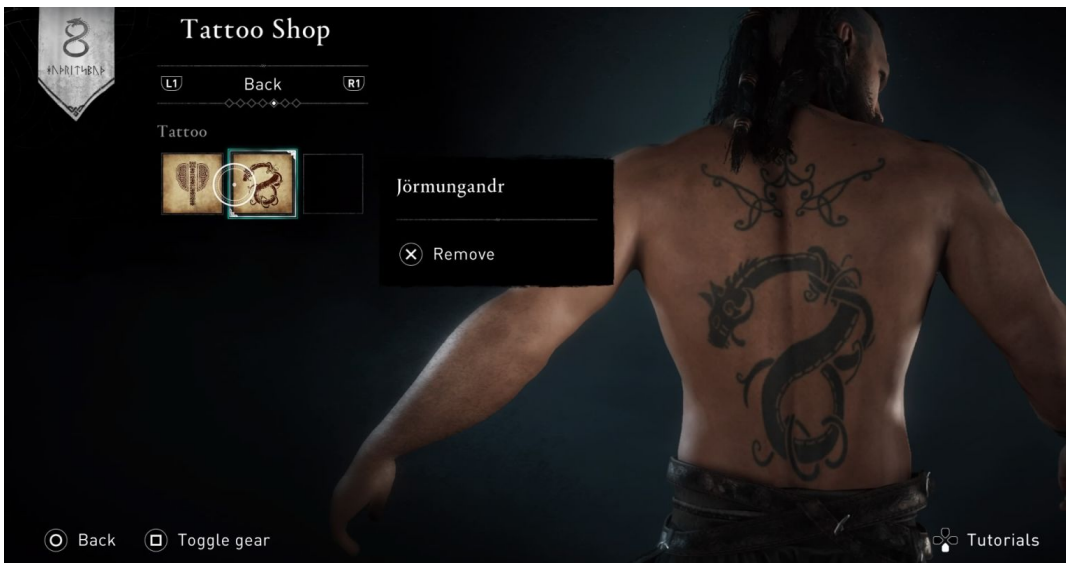
Príloha G



Fotografia usadlosti v titule *Assassin's Creed: Valhalla*.

Zdroj: UBISOFT MONTREAL: *Assassin's Creed: Valhalla*. [digitálna hra]. Montreal : Ubisoft, 2020.

Príloha H



Fotografia spôsobu získavania tetovania v titule *Assassin's Creed: Valhalla*.

Zdroj: UBISOFT MONTREAL: *Assassin's Creed: Valhalla*. [digitálna hra]. Montreal : Ubisoft, 2020.

Príloha I



Fotografia typickej hostiny v titule *Assassin's Creed: Valhalla*.

Zdroj: UBISOFT MONTREAL: *Assassin's Creed: Valhalla*. [digitálna hra]. Montreal : Ubisoft, 2020.

Príloha J



Fotografia z misie *Mane and Tail* v titule *Assassin's Creed: Valhalla*.

Zdroj: UBISOFT MONTREAL: *Assassin's Creed: Valhalla*. [digitálna hra]. Montreal : Ubisoft, 2020.

ONLINOVÝ PUBLICISTICKÝ ROZHOVOR V SLOVENSKOM MEDIÁLNO M PROSTREDÍ

Šimona Tomková, Miroslav Kapec

ABSTRAKT

Príspevok sa zaoberá onlinovou žurnalistikou na Slovensku a jej súčasnými fenoménmi s dôrazom na publicistický rozhovor. Hlavným cieľom je identifikácia preferovaných tém a frekvencie využitia zvoleného žurnalistického žánru v onlinovej tvorbe slovenských médií, ako aj zistenie množstva, typu a vplyvu prvkov onlinovej žurnalistiky vyskytujúcich sa v onlinových mediálnych výstupoch slovenských médií vo forme publicistického rozhovoru. Autori skúmajú vzorku rozhovorov vybraných webových portálov kvantitatívne, mapovaním frekvencie tém a otázok rozhovorov za stanovené časové obdobie, a tiež kvalitatívne, pričom skúmajú a porovnávajú vybrané rozhovory s teoretickými východiskami týkajúcimi sa najnovších trendov onlinovej žurnalistiky.

Kľúčové slová:

Mediálny produkt. Onlinová žurnalistika. Onlinový portál. Publicistický rozhovor. Slovenské médiá.

ABSTRACT

The thesis deals with online journalism in Slovakia and its current phenomena with the emphasis on journalistic interview. The main aim is to identify preferred topics and the frequency of publication of journalistic interview in the online production of the Slovak media. The main aim also consists of finding out the amount, type and influence of elements of online journalism in journalistic interviews in Slovak online media. The theoretical part of the thesis deals with current phenomena of online journalism and its genre forms. The authors examine interviews published on selected web portals quantitatively, by mapping the frequency of topics and questions in interviews. They subsequently examine interviews qualitatively and compares them with theoretical background concerning the latest trends in online journalism.

Key words:

Journalistic interview. Media product. Online journalism. Online portal. Slovak media.

1 CIEĽ A PROBLEMATIKA

L. Manovich nazýva prerod tradičných médií do internetovej formy revolúciou. Je väčšia než akákoľvek iná predtým týkajúca sa médií. Ide o pretnutie trajektórií vývoja samotných počítačov a mediálnych technológií.

¹ Tento stret vnáša do onlinovej žurnalistiky úplne nové princípy a fenomény, ktoré sú dnes jej neoddeliteľnou súčasťou.

¹ MANOVICH, L.: *The Language of New Media*. [online]. [2019-11-26]. Dostupné na: <<http://www.manovich.net/LNM/Manovich.pdf>>.

1.1 Vlastnosti onlinej žurnalistiky

Veľkú časť vlastností dnešných nových médií zapríčinila ich *konvergencia*, čo je šírenie podobných obsahov cez rozličné mediálne platformy. Jenkins tvrdí: „*Vo svete konverencie je každý produkt predávaný prostredníctvom viacerých kanálov.*”² Povahu onlinej žurnalistiky formuje aj *dematerializácia*. Je to nahrádzanie pôvodných nosičov informácií ich digitálnymi substitúciami.³ V žurnalistike sa prejavuje aj postupným znižovaním predajnosti printových periodík.⁴ Ďalší z podstatných fenoménov je *deinštitucionalizácia* médií. Umožňuje publikovať informácie v podstate komukoľvek bez príslušnosti k oficiálnym médiám.⁵ Na to slúžia najmä blogy a sociálne siete.

Definované faktory tvarujú dominantné vlastnosti dnešnej internetovej žurnalistiky. V. Bednář medzi nich zaraďuje reálnosť času, interaktivitu, bezprostredné porovnanie s konkurenciou, hypertext a prelínanie formátov.⁶ Vymedzením deklaruje silné pôsobenie digitálnych technológií na charakter webového novinárstva. B. Ondrášik za ďalšie znaky označuje napríklad okamžitú opravu chýb súvisiacu s reálnosťou času, špecializované projekty, prehľadný dizajn či občiansku žurnalistiku,⁷ ktorú môžeme spájať s Bednářovou interaktivitou. Z uvedeného sumarizujeme päť dôležitých znakov onlinej žurnalistiky, a to reálnosť času, interaktivitu, nelineárnosť, bezprostredné porovnávanie s konkurenciou a multimedialitu. Bližšie vysvetľujeme každý z uvedených znakov.

1. reálnosť času

Na rozdiel od printových médií sú webové oveľa aktuálnejšie. Internet umožňuje publikovať informácie okamžite a priebežne ich aktualizovať. Dobrým príkladom je onlinej živý prenos, takzvaná minúta po minúte. Autori pomocou tohto žánru umožňujú čitateľovi sledovať priebeh významných udalostí, ktoré sa práve dejú. Reálnosť času súvisí aj s množstvom publikovaného obsahu. „*Je zaužívané, že ak web nepublikuje aspoň jeden článok denne, akoby neexistoval.*”⁸ Onlinej médiá teda fungujú v podstate nepretržite.

2. interaktivita

Digitalizácia prepojila nielen používateľov internetu medzi sebou, ale aj samotné médiá s ich publikom. Kým tradičné médiá sprostredkovali jednosmernú komunikáciu, dnes má vďaka internetu tento komunikačný kanál aj druhý smer. Interaktivita v onlinej žurnalistike má tiež ďalší rozmer. Samotný čitateľ sa podieľa na tvorbe mediálneho obsahu. K. Jakubowicz vysvetľuje rozdiel medzi participatívnou a občianskou žurnalistikou. Prvá pomenúva situáciu, kedy jednotlivec zasiela vlastné informácie do redakcie. Žurnalista sa rozhodne, či z nich vytvorí mediálny obsah. Naopak občianskou žurnalistikou nazývame zber informácií, ich redigovanie a publikovanie „amatérom“ bez zásahu profesionálneho novinára. Typickým príkladom je blog, kde autor vyjadruje svoj postoj k danej téme.⁹

² JENKINS, H.: *Convergence Culture*. New York : NY University Press, 2006. s. 77.

³ HOGG, N., JACKSON, T.: Digital Media and Dematerialization. In: *Journal of Industrial Ecology*, 2009, roč. 13, č. 1, s. 128.

⁴ ABC SR.: *Predajnosť*. [online]. [2019-11-20]. Dostupné na: <<https://medialne.etrend.sk/tlac-grafy-a-tabulky.html>>.

⁵ ŠVECOVÁ, M.: *Webová žurnalistika*. Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2017, s. 20-21.

⁶ BEDNÁŘ, V.: *Internetová publicistika*. Praha : Grada Publishing, 2011, s. 29-30.

⁷ ONDRÁŠIK, B.: Internetová tvorba (online). In: TUŠER, A. a kol.: *Praktikum mediálnej tvorby*. Bratislava : EUROKÓDEX, 2010. s. 309 - 316.

⁸ ŠVECOVÁ, M.: *Webová žurnalistika*. Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2017, s. 58.

⁹ HARCUP, T.: *Oxford Dictionary of Journalism*. New York : Oxford University Press, 2014, s. 38.

3. nelineárnosť

Vo všeobecnosti čítame texty tlačených periodík lineárne – od prvej vety po poslednú. Príjemca sleduje myšlienkovú líniu autora. Výsledkom práce onlinového žurnalistu nie je formálne a obsahovo ucelená jednotka, ale hypertext, respektíve multimedialny celok.¹⁰ Môžeme ho čítať súvisle ako v printe alebo s odskokmi na iné články či webstránky, teda nelineárne. I. Reifová definuje hypertext ako multilineárnu organizovanú sieť fragmentov a ich prepojenie pomocou hyperlinkov,¹¹ častí textu, na ktoré môžu čitatelia kliknúť, aby boli presmerovaní na iný webový materiál. Ten dopĺňa či vysvetľuje daný obsah.¹² O výslednej podobe textu teda nerozhoduje autor, ale sám čitateľ.

4. bezprostredné porovnanie s konkurenciou

Médiá na internete majú neporovnateľne podrobnejšie informácie o svojej konkurencii ako tie tradičné. V rámci printu síce vieme zistiť, koľko výtlačkov periodika bolo zhotovených a koľko sa predalo, ale nedokážeme určiť, ktorý článok bol najčítanejší či aký dlhý čas mu čitateľ venoval. Web to umožňuje a získavanie takýchto dát o vlastnom, ale i o konkurenčnom médiu, sa stalo bežnou praxou. Redakcie informácie využívajú napríklad na modifikovanie článkov titulnej strany webu či ich sponzorovanie na sociálnych sieťach.¹³

5. multimedialita

Rusnák za multimédiá považuje navzájom kooperujúce komunikačné technológie, predstavované prostredníctvom viacerých komunikačných zložiek (text, grafika, fotografia, zvuk, animácia, video) v jednom používateľskom prostredí.¹⁴ Hlavnými dôvodmi, prečo sa pôvodne textové médiá pokúšajú rozšíriť svoje multimedialne portfólio, je jednoduchšie prijímanie audiovizuálnych obsahov recipientmi a ich rozmach na sociálnych sieťach. Multimédiá slúžia tiež ako grafické prvky deliace text na menšie časti, čím ho robia dobre čitateľným.¹⁵ Môžeme ich rozdeliť do viacerých kategórií, a to vizuálne, auditívne a audiovizuálne médiá, prípadne aj newsgames.

1.2 Publicistický rozhovor v onlinej žurnalistike

Zatiaľ čo úlohou spravodajstva je stručne, vecne, objektívne a pravdivo informovať publikum, publicistika obsahuje okrem racionálnych aj emocionálne prvky, prostredníctvom ktorých bližšie rozoberá danú problematiku.¹⁶ V prostredí internetu sa však vplyvom opisovaných vlastností dnešnej onlinej žurnalistiky stretávame s ich prelínaním. Kým vo vydavateľských domoch sa ešte v niektorých sekciách novín zachovávajú žánrové štandardy,¹⁷ onlinej žurnalistika je charakteristická ich výraznou hybridizáciou, ktorá sa dotkla aj publicistického interview.

¹⁰ VIŠŇOVSKÝ, J.: *Aktuálne otázky teórie a praxe žurnalistiky v ére internetu*. Trnava : FMK UCM v Trnave, 2015, s. 56.

¹¹ REIFOVÁ, I.: *Slovník mediální komunikace*. Praha : Portál, 2004, s. 79.

¹² HARCUP, T.: *Oxford Dictionary of Journalism*. New York : Oxford University Press, 2014, s. 131.

¹³ ŠVECOVÁ, M.: *Webová žurnalistika*. Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2017, s. 60.

¹⁴ RUSNÁK, J.: *Textúry elektronických médií*. Prešov : Filozofická fakulta Prešovskej univerzity v Prešove, 2010, s. 151.

¹⁵ ŠVECOVÁ, M.: *Webová žurnalistika*. Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2017, s. 88.

¹⁶ BARTOŠEK, J.: *Základy žurnalistiky*. Zlín : Univerzita Tomáše Bati, 2002, s. 65.

¹⁷ KASARDA, M.: *Praktická príručka písania pre profesionálov*. Žilina : EUROKÓDEX, 2012, s. 17.

A. Tušer uvádza, že „*publicistický rozhovor sa nazýva publicistické interview. Má anglický pôvod, kde znamená poradu, rozhovor či schôdzku.*“¹⁸ Tento žáner analytickej alebo racionálnej publicistiky je jedným z čitateľsky najobľúbenejších. Nájdeme ho prakticky v každom periodiku a na každom webe. Interview chápeme ako žurnalistický dialogický materiál, v ktorom novinár kladie otázky s cieľom predstaviť názory osobnosti na najrôznejšie témy života. Partnerom novinára bývajú známe či kvalifikované osobnosti, ktoré môžu čitateľom poskytnúť originálne informácie z prostredia, v ktorom vynikajú alebo ho riadia. Zvyčajne sú z politickej či umeleckej, vedeckej a športovej sféry.¹⁹

Publicistické interview je relatívne široký pojem, ktorý sa podľa M. Kasardu dá ďalej deliť na profilové a analytické. V profilovom rozhovore ide o predstavenie osobnosti, jej názorov či prípadné nazretie do súkromného života. V analytickom rozhovore prináša novinár prostredníctvom odborníka hlbší pohľad do konkrétnej problematiky.²⁰ Onlinový priestor však umožňuje publikáciu rôznych foriem interview. Jedným z nich je onlinový rozhovor prebiehajúci v reálnom čase. Otázky, ktoré kladú používatelia webu v určitú vopred ohlásenú dobu, sa po skončení spolu s odpoveďami, titulkom a perexom uverejnia medzi ostatnými článkami.²¹ Ďalšími formami sú živý či prednahratý videorozhovor a podcast. V súčasnosti sa črtá aj nová forma živého audio rozhovoru prostredníctvom aplikácie Clubhouse. Najčastejšie sa vyskytujúcim typom rozhovoru je však stále písané publicistické interview. Tento žáner poznáme z tlače, webové prostredie ale zapríčinilo zmenu niektorých z jeho pôvodných znakov.

Cieľom práce je identifikácia preferovaných tém a frekvencie využitia zvoleného žurnalistického žánru v onlinej tvorbe slovenských médií, ako aj následné zistenie množstva, typu a vplyvu definovaných prvkov onlinej žurnalistiky v publicistických rozhovoroch. Zaujímajú nás osobitý obsahové i formálne prvky, z čoho vyplýva naša ambícia objasniť dôvody popularity daného žánru na základe kritickej reflexie teoretických poznatkov a kvantitatívnych i kvalitatívnych výskumných metód.

2 MATERIÁL A METODIKA

Autorka sa v príspevku venuje súčasným fenoménom onlinej žurnalistiky a skúma, do akej miery sa ich teoretické definície zhodujú s praktickým využitím najmä v publicistickom rozhovore v onlinej tvorbe. Vzhľadom na stanovené ciele volíme kombináciu kvantitatívnych a kvalitatívnych výskumných metód.

2.1 Metodika práce

Keďže kvantitatívne a kvalitatívne výskumné metódy majú svoje výhody aj nevýhody, využíva sa aj ich kombinácia, ktorú nazývame triangulácia. Môže byť simultánna alebo sekvenčná.²² Na naplnenie cieľa výskumu využívame sekvenčnú trianguláciu, keďže v rámci nej výsledky aplikácie jednej z metód usmerňujú použitie druhej metódy. V našom prípade najprv uplatňujeme kvantitatívnu obsahovú analýzu, ktorá odpovedá na otázku „Kofko?“ a je založená za zisťovanie frekvencie určitého javu. Vďaka nej získavame informácie o frekvencii publicistického

¹⁸ TUŠER, A.: *Ako sa robia noviny*. Bratislava : SOFA, 2003, s. 104.

¹⁹ Tamtiež s. 102.

²⁰ KASARDA, M.: *Praktiká príručka písania pre profesionálov*. Žilina : EUKODÉX, 2012. s. 103.

²¹ ČUŘÍK, J.: *Nové trendy v mediách. Online a tištěná média*. Brno : Masarykova univerzita, 2012, s. 25.

²² POLÁKOVÁ, E.: Uplatňovanie zmiešanej výskumnej stratégie. In: POLÁKOVÁ, E. (ed.) *Teoretické východiská masmediálnej komunikácie*. Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie, Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2011, s. 146.

rozhovoru v šiestich najčítanejších slovenských portáloch v určenom období, o preferenciách v oblasti témy a o množstve otázok v nich.

Na základe kvantitatívnych zistení následne vytvárame priestor pre ďalší výskum. Využívame diskurzívnu analýzu. Ide primárne o analýzu komunikačných aktov, pričom dôvodom analýzy vybraných textov nie je len samotná lingvistická stránka, ale ich komplexný efekt na jednotlivca, skupinu či inštitúciu v kontexte aktuálneho spoločenského prostredia.²³ Prostredníctvom nej nachádzame a rozoberáme prvky príznačné pre onlinovú žurnalistiku. Zistené znaky komparujeme s definíciami v teoretickej časti práce a analyzujeme ich dopad na celkový kontext mediálnej výpovede.

2.2 Výskumný materiál

Publicistický rozhovor je jedným z dlhodobu čitateľsky obľúbených žurnalistických žánrov.²⁴ Často totiž približuje zložité témy prostredníctvom, na prvý pohľad, jednoduchých otázok a odpovedí. Vďaka tomu môže mať adresát pocit, že prijímaným výpovediam správne rozumie, aj v prípade, že ich nereflektuje v súvislosti s použitými znakmi onlinovej žurnalistiky. Preto sme sa v práci rozhodli venovať vplyvu týchto fenoménov na obsah webového publicistického interview. Výskumný materiál stanovujeme na základe rebríčka najčítanejších onlinových portálov na Slovensku podľa portálu IAB monitor v období od 1. novembra 2019 do 30. novembra 2019. Snažíme sa zvoliť čo najaktuálnejšie obdobie, no zároveň vynechať mesiace, kedy sa konali spoločensky významné udalosti. Predpokladáme, že by skresľovali výsledky výskumu, keďže väčšina médií sa venovala práve im. Mesiace december 2019, kedy sú vianočné sviatky, január 2020 a február 2020, ktoré sa niesli v znamení parlamentných volieb, a nasledujúce mesiace, kedy sa médiá zameriavali prevažne na pandémiu koronavírusu, považujeme za nevhodné na výber výskumného materiálu práce.

IABmonitor v rebríčku čítanosti za november 2019 uvádza tieto dáta:

Údaje o čítanosti za mesiac november 2019					
Poradie	Portál	Počet reálnych používateľov ²⁵	Poradie	Portál	Počet reálnych používateľov
1.	Aktuality.sk	2 685 191	4.	Pluska.sk	1 930 081
2.	Sme.sk	2 583 891	5.	Čas.sk	1 917 157
3.	Pravda.sk	1 936 764	6.	Topky.sk	1 608 660

Tabuľka 1: Rebríček najčítanejších slovenských portálov za november 2019.

Zdroj: *Dáta IABmonitor online*. [online]. [2020-03-04]. Dostupné na: <<https://monitor.iabslovakia.sk/>>.

Z kvantitatívne a kvalitatívne skúmaných rozhovorov z portálov umiestnených na prvých šiestich priečkach vybraného rebríčka získavame potrebné informácie o počte interview, o množstve otázok v nich, ako aj o oblasti, ktorej sa venujú. Rozdel'ujeme ich do dvoch druhov kategórií na tematické a podľa počtu otázok. 12 tematických kategórií zahŕňa témy cestovanie, cudzinci, mafia, politika, problémy v spoločnosti, súkromie,

²³ *Diskurzívna analýza*. [online]. [2020-04-20]. Dostupné na: <<http://hyperlexikon.sav.sk/sk/pojem/zobrazit/autor/13/diskurzna-analyza>>.

²⁴ VELAS, P.: *Teória a prax novinárskych žánrov II*. Bratislava : Univerzita Komenského, 2000, s. 23.

²⁵ Počet reálnych používateľov označuje množstvo skutočných osôb (nie zariadení), ktoré v meranom období navštívili daný portál. Zdroj: *Metodika výskumu IABmonitor*. [online]. [2020-03-03]. Dostupné na: <https://www.iabslovakia.sk/wp-content/uploads/2019/11/NEW_Metodika-OverNight_december2019.pdf>.

školstvo, šport, umenie a tvorba, veda a technika, zdravie a životné prostredie. Štyri kategórie podľa počtu otázok v rozhovore delíme na krátky rozhovor (do 10 otázok), stredne dlhý rozhovor (10-19 otázok), dlhý rozhovor (20-29 otázok), veľmi dlhý rozhovor (30 a viac otázok).

Zhromaždené dáta ďalej využívame pri voľbe výskumného materiálu na kvalitatívnu analýzu. Vyberáme šesť rozhovorov, po jeden z každého zo šiestich portálov, každé z nich musí patriť zároveň do oboch najpočetnejších kategórií podľa témy i podľa počtu otázok.

2.3 Výskumné otázky

Použitím uvedených výskumných metód pri kvalitatívnom skúmaní definovaného materiálu sa snažíme odpovedať na tieto výskumné otázky:

1. Akým spôsobom je spracovaná a zobrazená daná téma na typologicky rozličných webových portáloch?
2. Akým spôsobom využívajú skúmané portály prvky súčasnej onlinej žurnalistiky?

Stanovujeme tiež predpoklady ku kvantitatívnej časti výskumu:

1. Medzi skúmanými rozhovormi sa najčastejšie vyskytuje tematická kategória politika.
2. Najviac rozhovorov patrí do kategórie stredne dlhý rozhovor.

3 VÝSLEDKY VÝSKUMU

Výsledky výskumu delíme na tri podkapitoly, prvé dve podľa použitej výskumnej metódy, v tretej sa venujeme stanoveným výskumným otázkam a predpokladom:

3.1 Kvantitatívny výskum

Kvantitatívny výskum práce spočíva v analýze publicistických rozhovorov na šiestich najčítanejších slovenských portáloch a ich podstránkach zahrnutých v rebríčku výskumu IABmonitor za november 2019.²⁶ Skúmame počet interview v danom období, počet otázok v každom z nich a zároveň ich zaraďujeme do stanovených kategórií podľa počtu otázok a použitej témy.

Každý z portálov najprv analyzujeme osobitne, zisťujeme údaje v rámci stanovených kategórií a následne sumarizujeme a vyhodnocujeme vyskúmané dáta. Zobrazujeme ich v tabuľkách.

Portál Aktuality.sk

Aktuality.sk, s počtom reálnych používateľov 2 685 191, sú najnavštevovanejším žurnalistickým webom za november 2019 na Slovensku. Za dôvody považujeme najmä absenciu tlačeneho vydania a bezplatný seriózny obsah.

²⁶ Dáta IABmonitor online. [online]. [2020-03-04]. Dostupné na: <<https://monitor.iabslovakia.sk/>>.

OTÁZKY					
Krátky rozhovor (do 10)	8	Priemerný počet otázok			15
Stredne dlhý rozhovor (10-19)	25	Maximálny počet otázok			36
Dlhý rozhovor (20-29)	5	Minimálny počet otázok			7
Veľmi dlhý rozhovor (30 a viac)	1				
TÉMY					
Umenie a tvorba	8	Veda a technika	7	Cudzinci v SR	2
Problémy v spoločnosti	7	Šport	6	Zdravie	2
Cestovanie	7	Životné prostredie	5	Školstvo	0
Politika	7	Mafia	3	Súkromie	0

Tabuľka 2: Výsledky kvantitatívnej analýzy portálu Aktuality.sk.
Zdroj: vlastné spracovanie.

Portál Sme.sk

Počet reálnych používateľov portálu Sme.sk je 2 583 891, dosiahol teda druhé najvyššie číslo. V novembri 2019 publikoval 41 publicistických rozhovorov.

OTÁZKY					
Krátky rozhovor (do 10)	4	Priemerný počet otázok			17
Stredne dlhý rozhovor (10-19)	24	Maximálny počet otázok			43
Dlhý rozhovor (20-29)	12	Minimálny počet otázok			6
Veľmi dlhý rozhovor (30 a viac)	1				
TÉMY					
Umenie a tvorba	10	Veda a technika	4	Cudzinci v SR	2
Šport	8	Cestovanie	3	Mafia	1
Zdravie	7	Problémy v spoločnosti	3	Životné prostredie	0
Politika	7	Školstvo	3	Súkromie	0

Tabuľka 3: Výsledky kvantitatívnej analýzy portálu Sme.sk .
Zdroj: vlastné spracovanie.

Portál Pravda.sk

Podľa počtu reálnych používateľov, ktorých bolo 1 936 764, je portál Pravda.sk na tretej priečke v rebríčku čítanosti za november 2019. V tomto čase publikovali 30 publicistických interview.

OTÁZKY					
Krátky rozhovor (do 10)	4	Priemerný počet otázok			16
Stredne dlhý rozhovor (10-19)	18	Maximálny počet otázok			30
Dlhý rozhovor (20-29)	7	Minimálny počet otázok			6
Veľmi dlhý rozhovor (30 a viac)	1				
TÉMY					
Politika	10	Zdravie	3	Školstvo	0
Umenie a tvorba	9	Klíma	2	Zdravie	0
Šport	7	Cestovanie	1	Mafia	0
Problémy v spoločnosti	3	Cudzinci v sr	1	Súkromie	0

Tabuľka 4: Výsledky kvantitatívnej analýzy portálu Pravda.sk.
Zdroj: vlastné spracovanie.

Portál Pluska.sk

Na štvrtej priečke v poradí najčítanejších portálov je s 1 930 081 reálnymi používateľmi Pluska.sk. Za november 2019 tam nachádzame 33 publicistických interview.

OTÁZKY					
Krátky rozhovor (do 10)	9	Priemerný počet otázok			14
Stredne dlhý rozhovor (10-19)	18	Maximálny počet otázok			32
Dlhý rozhovor (20-29)	4	Minimálny počet otázok			6
Veľmi dlhý rozhovor (30 a viac)	2				
TÉMY					
Umenie a tvorba	10	Zdravie	4	Veda a technika	0
Súkromie	10	Problémy v spoločnosti	3	Cestovanie	0
Politika	5	Šport	3	Cudzinci v SR	0
Mafia	4	Školstvo	1	Životné prostredie	0

Tabuľka 5: Výsledky kvantitatívnej analýzy portálu Pluska.sk.
Zdroj: vlastné spracovanie.

Portál Čas.sk

S počtom 1 917 157 reálnych používateľov je Čas.sk piatym najčítanejším portálom za november 2019, kedy na ňom bolo publikovaných 14 publicistických rozhovorov.

OTÁZKY					
Krátky rozhovor (do 10)	4	Priemerný počet otázok			14
Stredne dlhý rozhovor (10-19)	7	Maximálny počet otázok			23
Dlhý rozhovor (20-29)	3	Minimálny počet otázok			6
Veľmi dlhý rozhovor (30 a viac)	0				
TÉMY					
Súkromie	3	Problémy v spoločnosti	2	Mafia	0
Umenie a tvorba	3	Politika	2	Cestovanie	0
Šport	3	Školstvo	1	Cudzinci v SR	0
Veda a technika	3	Zdravie	0	Životné prostredie	0

Tabuľka 6: Výsledky kvantitatívnej analýzy portálu Čas.sk.
Zdroj: vlastné spracovanie.

Portál Topky.sk

Šiestym v rebríčku najčítanejších portálov sú Topky.sk. V novembri 2019 mali 1 608 660 reálnych používateľov a publikovali 10 publicistických rozhovorov.

OTÁZKY					
Krátky rozhovor (do 10)	3	Priemerný počet otázok			17
Stredne dlhý rozhovor (10-19)	4	Maximálny počet otázok			37
Dlhý rozhovor (20-29)	1	Minimálny počet otázok			6
Veľmi dlhý rozhovor (30 a viac)	2				
TÉMY					
Umenie a tvorba	6	Veda a technika	0	Mafia	0
Politika	4	Problémy v spoločnosti	0	Cestovanie	0
Súkromie	1	Šport	0	Cudzinci v SR	0
Školstvo	1	Zdravie	0	Životné prostredie	0

Tabuľka 7: Výsledky kvantitatívnej analýzy portálu Topky.sk.
Zdroj: vlastné spracovanie.

Výsledky kvantitatívnej analýzy portálov

Šesť najčítanejších slovenských portálov za november 2019 spolu publikovalo 167 publicistických interview, pričom najviac, 41 z nich, uverejnil portál Sme.sk a najmenej, len desať, uverejnil portál Topky.sk. Najpočetnejšou skupinou podľa počtu otázok je kategória stredne dlhý rozhovor. Dominuje v každom z portálov a patrí do nej 96 interview, čo je 57 % zo všetkých analyzovaných. Naopak najmenšou skupinou je veľmi dlhý rozhovor s počtom 7, teda 4 %. Priemerný počet otázok je 16. Niektoré interview patria zároveň do viacerých tematických kategórií. Presné dáta uvádzame v tabuľke.

OTÁZKY					
Krátky rozhovor (do 10)	32	Priemerný počet otázok	16		
Stredne dlhý rozhovor (10-19)	96	Maximálny počet otázok	43		
Dlhý rozhovor (20-29)	32	Minimálny počet otázok	6		
Veľmi dlhý rozhovor (30 a viac)	7				
TÉMY					
Umenie a tvorba	47	Veda a technika	16	Mafia	8
Politika	35	Zdravie	16	Klíma	7
Šport	27	Súkromie	14	Cudzinci v SR	5
Problémy v spoločnosti	18	Cestovanie	11	Školstvo	5

Tabuľka 8: Výsledky kvantitatívnej analýzy portálov.
Zdroj: vlastné spracovanie.

3.2 Kvalitatívny výskum

Výskumná vzorka kvalitatívneho výskumu na základe stanovenej metodiky obsahuje šesť publicistických interview, pričom všetky patria do najpočetnejších kategórií podľa témy a množstva otázok – spadajú do tematickej oblasti umenie a tvorba a zároveň do kategórie stredne dlhý rozhovor. Z nich navyše vyberáme tie, v ktorých sa počet otázok najviac približuje celkovému priemeru, a to 16 otázok v rámci jedného interview.

Analyzujeme spracovanie otázok a odpovedí. Následne sa sústreďujeme najmä na použitie prvkov onlinej žurnalistiky, ako napríklad fotografie, videá, hypertext a ďalšie. V tretej časti analýzy sa venujeme prostrediu, v ktorom sa dané interview nachádza, teda aspektom portálu, ktoré môžu ovplyvňovať celkový kontext rozhovoru.

Na základe uvedených kritérií vyberáme tieto rozhovory:

Portál	Respondent	Téma	Počet
Aktuality.sk	herečka Zuzana Kanócz	umenie a tvorba, mafia	18
Sme.sk	spisovateľ Jozef Karika	umenie a tvorba, mafia	17
Pravda.sk	fotograf Martin Baláž	umenie a tvorba, živ. prostredie	14
Pluska.sk	moderátor Viliam Rozboril	umenie a tvorba, súkromie	13
Čas.sk	moderátor Martin Nikodým	umenie a tvorba, súkromie	17
Topky.sk	modelka Daniela Peštová	umenie a tvorba	14

Tabuľka 9: Výskumný materiál kvalitatívnej analýzy portálov.
Zdroj: vlastné spracovanie.

Aktuality.sk - rozhovor s herečkou Zuzanou Kanócz

Rozhovor so slovenskou herečkou Zuzanou Kanócz sa venuje jej účinkovaniu v televíznom seriáli *Za sklom* a vražde Jána Kuciaka a jeho snúbenice. Rozhovor teda zaradíme do kategórií umenia a tvorba a mafia. Má 18 otázok.

Otázky sú od odpovedí vizuálne odlišené tučným písmom. Autor viackrát používa tvrdenia, na ktoré nadväzuje jeho otázka, napríklad: *Do tímu, ktorý nakrúcal Za sklom, ste prišli až v druhej sérii. Váhali ste nad tým, či je to projekt pre vás?* Týmto spôsobom pýtania sa ukazuje dobrú orientáciu v danej problematike a pripravenosť na dialóg. Niekoľkými otázkami však jemne zasahuje do súkromia respondentky, čo môžeme považovať za prejav bulvarizácie onlinej žurnalistiky. Text je bohato členený, dlhšie odpovede sú rozdelené na viacero odsekov. Forma článku sa tak prispôsobuje mobilným telefónom.

Medzi ďalšie prvky dnešnej onlinej žurnalistiky patrí uvedenie autora článku. Meno je doplnené fotografiou a hypertextom, vďaka ktorému má čitateľ možnosť prejsť na profil autora. Interview tak pôsobí dôveryhodne. Jedným zo základných znakov onlinej žurnalistiky je multimedialita, prejavuje sa aj používaním vizuálnych médií, v tomto prípade sú to fotografie. Na titulnej fotografii je portrét Zuzany Kanócz, tento typ sa často používa práve pri rozhovoroch. Okrem nej sa v texte nachádzajú ďalšie tri fotografie z priebehu rozhovoru. Text tiež predeľuje odkaz na e-shop portálu. S monetizáciou žurnalistiky súvisí aj prvok, ktorý sa nachádza len na tomto zo šiestich skúmaných portálov. Je to okno s výzvou na dobrovoľnú podporu redakcie, keďže Aktuality.sk ponúkajú svoj obsah zdarma.

Ďalšie znaky, typické výlučne pre onlinej žurnalistiku, sa nenachádzajú priamo v texte. Na pohyblivej lište, ktorá sa zobrazuje počas celého čítania článku sú umiestnené ikony sociálnych sietí. Čitateľ má možnosť zdieľať rozhovor priamo prostredníctvom portálu. Taktiež vidí počet predchádzajúcich zdieľaní. Ide o formu neplatenej reklamy, vďaka ktorej portál zvyšuje svoju popularitu a rozširuje publikum. Čitateľ sa tiež môže zapojiť do onlinej diskusie k článku alebo nahlásiť chybu, ktorú v ňom našiel. S tým súvisia aj informácie v úplnom úvode interview. V tomto prípade sa vedľa pôvodného nachádza aj aktualizovaný dátum a čas, čo znamená, že článok bol po jeho publikovaní opäť upravovaný. To je možné len na internete, ako aj udržanie čitateľa na stránke vďaka zobrazovaniu odkazov na podobné, najčítanejšie a aktuálne články pod interview i vedľa neho. Podobne ako v tlači si popri čítaní rozhovoru všimame reklamné banery. Rozdiel nespočíva len v pohyblivej grafike s hyperlinkom, ale tiež v lepšom cílení na používateľa podľa jeho aktivity na internete.

Sme.sk - rozhovor so spisovateľom Jozefom Karikom

Interview so súčasným slovenským spisovateľom Jozefom Karikom na portáli Sme.sk zaradíme do tematických kategórií umenie a tvorba a mafia, má 17 otázok. Téma článku je vydanie knihy o slovenskej maffii a súčasný stav tejto problematiky na Slovensku.

Rozhovor s Jozefom Karikom – netypický titulok pre interview na serióznom portáli. Síce obsahuje meno respondenta, čo je bežné, avšak nedozvedáme sa z neho, o koho ide a čo je predmetom rozhovoru. To môžeme považovať za chybu, vzhľadom na primárny účel titulku článku, a to zaujať čitateľa a naznačiť, čo sa môže dozvedieť. Otázky sú opäť vizuálne oddelené tučným písmom. Mnohé z nich sú postavené na redaktorových tvrdeniach, čitateľ má možnosť vidieť, že sa v problematike vyzná. Využíva aj doplňujúce otázky a tiež otázky vo

forme oznamovacej vety, čo ozvláštňuje štylistiku textu. Tá však miestami pôsobí príliš neformálne, napríklad pri odpovedi *Teraz o dvadsať rokov neskôr si trúfam povedať, že sme v ešte väčších sračkách, ako sme boli...* Expresívny výraz je typický skôr pre texty publikované na bulvárnych portáloch. Dlhšie odpovede sú rozdelené na viacero odsekov kvôli lepšej prehľadnosti na menších zariadeniach.

K členeniu textu prispieva aj umiestnenie fotografií. V tomto interview sú tri bez možnosti prezretia si ich v samostatnej fotogalérii. Tieto fotografie majú netypický formát i umiestnenie. Sú otočené „na výšku“ a nachádzajú sa na kraji textu, ktorý ich obtieka. Nad titulnou fotografiou je meno redaktora vo forme hypertextu, pomocou ktorého sa čitateľ dostane na jeho profil. Fotografia autora i kontakt však chýbajú, čo môže znížiť dôveryhodnosť jeho textov. Multimedialita sa v tomto prípade prejavuje aj videoreklamou umiestnenou pod úvodom rozhovoru. Onlinová žurnalistika sa vyznačuje nelineárnosťou, ktorú možno dobre vidieť v tomto článku. Jeho súčasťou je totiž niekoľko hyperlinkov priamo v texte. Ide výlučne o odkazy na ďalšie články portálu Sme.sk. Hypertext sa tiež nachádza v takzvanom profile respondenta umiestneného na konci interview, kde vidíme základné informácie o ňom a odkazy na jeho predošlé knihy. Profil, nazývaný aj „bio“, býva graficky oddelený, v tomto prípade splýva s ostatným textom. Silný vplyv monetizácie onlinovej žurnalistiky sa prejavuje aj na tomto portáli. Iba predplatitelia denníka SME majú možnosť prečítať si celý publikovaný článok. Na začiatku článku je navyše funkcia, ktorá umožňuje zväčšovanie či zmenšovanie písma v texte podľa potreby.

Portál sa snaží prezentovať aj na sociálnych sieťach, pomocou ikon pod interview i v jeho úvode. Nechýba diskusia k článku a možnosť nahlásiť chybu. Okrem toho sa pod článkom nachádza okno na zadanie emailovej adresy, na ktorú bude čitateľovi prichádzať pravidelný „newsletter“, teda sumár noviniek od Sme.sk. Udržať si čitateľa na svojej doméne sa portál snaží odkazmi na najnovšie či tematicky príbuzné články, nachádzajúce sa vedľa i pod otvoreným rozhovorom. Pomedzi nich sú umiestnené reklamné banery.

Pravda.sk - rozhovor s fotografom Martinom Balážom

Slovenský fotograf Martin Baláž je respondentom v interview o jeho pracovnom pobyte v Afrike a spaľovaní elektroodpadu. Zaraďujeme ho do tematických oblastí umenie a tvorba a životné prostredie. Má 14 otázok.

Interview sa začína netypickým titulkom pre tento žáner: *Túžba po nových 'hračkách' nivočí Afriku*. Zvláštnosťou nie je len gramatická chyba týkajúca sa nesprávneho použitia úvodzoviek, ale tiež absencia mena či profesie respondenta. Za dôvod môžeme považovať to, že rozhovor sa z väčšej časti venuje enviromentálnemu problému a jeho vplyvom na prírodu a ľudské zdravie než samotnej tvorbe fotografa. Informácie o ňom, spolu s opisom kritickej situácie v Afrike, sú uvedené až v perexe pod titulnou fotografiou. V mnohých otázkach opäť nachádzame tvrdenia redaktora, ktoré demonštrujú jeho pripravenosť. Členenie textu sa však výrazne líši od predchádzajúcich dvoch rozhovorov. Každá odpoveď tvorí jeden samostatný odsek, pričom nezáleží na jej dĺžke. Dalo by sa teda predpokladať, že čitatelia portálu Pravda.sk sledujú jeho obsah najmä na počítači. Avšak podľa prieskumu IAB monitor v novembri 2019 navštívilo doménu prostredníctvom mobilu o 10 % viac používateľov než prostredníctvom počítača.²⁷ Dôveryhodnosť interview dodáva celé meno autora s odkazom na jeho profil. Multimedialita onlinovej žurnalistiky sa v rozhovore takmer neprejavuje. Redaktor použil len tri fotografie od

²⁷ *Dáta IABmonitor online*. [online]. [2020-25-04]. Dostupné na: <<https://monitor.iabslovakia.sk/>>.

respondenta. Zo všetkých titulných fotografií kvalitatívne skúmaných rozhovorov sa jedine na tejto nenachádza respondent. Nemáme ho možnosť vidieť nikde v interview, ani na konci textu.

Bohatšie na prvky onlinej žurnalistiky je prostredie, v ktorom sa interview nachádza. Aj tento portál umiestňuje nad titulnú fotografiu a pod článok ikony slúžiace na jeho zdieľanie. Cez uvedený hashtag #odpad sa čitateľ dostane k súvisiacemu obsahu. Celkový vzhľad portálu je takmer zhodný s predchádzajúcimi dvoma skúmanými stránkami. Okolo otvoreného interview sú odkazy na ďalšie články a reklamné banery. Rozdiel vidíme v absencii prvkov potvrdzujúcich trend monetizácie najmä serióznej onlinej žurnalistiky. Internetový obsah tohto portálu je úplne zadarmo, bez akejkol'vek výzvy na dobrovoľnú podporu webovej redakcie. Nachádzame iba ponuky predplatného tlačenej verzie denníka.

Pluska.sk - rozhovor s moderátorom Viliamom Rozborilom

Interview s moderátorom Viliamom Rozborilom na najčítanejšom bulvárnom portáli na Slovensku (štvrtý najčítanejší portál celkovo) za november 2019 zaradujeme do kategórií umenie a tvorba, súkromie a stredne dlhý rozhovor.

Už v titulku pozorujeme niekoľko prvkov potvrdzujúcich bulvárny charakter portálu Pluska.sk – *VELKÝ OTVORENÝ ROZHOVOR s Vilom Rozborilom: O depkách a o STRACHU, či ho v Jojke NAHRADIA!* Okrem nespisovného výrazu „depky“ používa autor veľké písmená a výkričník. To má u čitateľa vyvolať zvedavosť a senzáciu. Kvôli absencii doplňujúcich otázok pôsobí článok prvoplánovo, čitateľ môže mať pocit, že redaktor získal odpovede len prostredníctvom emailu. Samotný text je členený podobne ako na portáli Pravda.sk, každá odpoveď tvorí jeden odsek. Interview sa od ostatných výrazne líši rozdelením na časti publikované na troch stranách. Čitateľ sa na ne dostáva šípkami pod textom. Väčšina otázok sa týka moderátorovho súkromného života. Serióznosť rozhovoru uberá aj použitie slangových a hovorových výrazov, ako „sorry“, „frajerina“ či „motorečka“.

Jedine v tomto rozhovore zo všetkých kvalitatívne analyzovaných je použité video, kde moderátor s manželkou jazdia na skútri. Okrem portrétovej titulnej fotografie rozdeľujú text ďalšie dve. V úvode interview sa však nachádza fotogaléria, v ktorej je až 28 fotografií najmä z respondentovho súkromia. Uvedenie autora rozhovoru nepôsobí dôveryhodne. Iniciálky sa nachádzajú na poslednej strane pod článkom. Nie je možné si overiť totožnosť autora. V texte sa nenachádza žiaden hyperlink.

Na portáli sa tiež nevyskytujú prvky monetizácie, celý obsah stránky Pluska.sk je bezplatný. Pod článkom i na hornej pohyblivej lište sú umiestnené ikony slúžiace na zdieľanie, ako aj výzva na zaslanie tipu na článok do redakcie. Ďalším prejavom interaktivity onlinej žurnalistiky je možnosť zapojiť sa do diskusie, kde sa nachádza šesť emotikonov na rýchle vyjadrenie názoru na rozhovor. Vo využití reklamného priestoru nachádzame odlišnosti. Okrem banerov sú na stránke i videoreklamy s automatickým spúšťaním, ktoré sa objavujú v ľavom dolnom rohu obrazovky alebo sčasti prekrývajú text rozhovoru. Čitateľ si ich teda s určitosťou všimne, no môžu pôsobiť rušivo.

Čas.sk – rozhovor s moderátorom Martinom Nikodýmom

Interview s moderátorom Martinom Nikodýmom rozoberá jeho účinkovanie v relácii Tvoja tvár znie povedome a jeho súkromný život. Zaradujeme ho do kategórií umenie a tvorba, súkromie a stredne dlhý rozhovor.

Interview pôsobí prepracovanejšie než analyzovaný rozhovor na portáli Pluska.sk najmä vďaka použitiu doplňujúcich otázok a tvrdení, od ktorých sa odvíjajú niektoré otázky. Štylistiku textu ozvlášťujú aj otázky vo forme oznamovacej vety. Členenie článku je opäť slabé, každá odpoveď tvorí jeden odsek bez ohľadu na jej dĺžku. Lepšej prehľadnosti textu napomáhajú najmä tri fotografie umiestnené aj vo fotogalérii, kde je ich spolu sedem. Na väčšine vidíme moderátorovo súkromie, jedna, pre rozhovor typická portrétová, je použitá ako titulná fotografia. Zdrojmi sú Instagram, TV Markíza a tri rôzne mená alebo iniciály bez názvu portálu. Dá sa teda predpokladať, že Čas.sk nezhotovil žiadnu svoju fotografiu. Medzi odsekmi sa nachádza aj reklama a odkaz na iný článok o Martinovi Nikodýmovi. Celé meno autora rozhovoru je dole pod článkom bez odkazu na profil. Žiaden ďalší multimediálny prvok sa priamo v texte nenachádza, chýba video i hypertext.

Pod titulkom, za poslednou otázkou i na pohyblivej lište je umiestnená ikona na zdieľanie článkov a počet doterajších zdieľaní, čo vidíme aj na webe Aktuality.sk. Zo všetkých skúmaných portálov len na stránke Čas.sk chýba ikona sociálnej siete Twitter, naopak iba tu sa nachádza možnosť *Zapnúť upozornenia*, vďaka ktorej sa čitateľovi na obrazovke zobrazujú správy o novinkách portálu. Aj v tomto prípade je pod interview možnosť zapojiť sa do diskusie. Interaktivitu, ktorú umožňuje onlinové prostredie, tiež podnecujú výzvy na nahlásenie chyby a na zaslanie tipu redakcii. Pod článkom i vedľa neho nachádzame množstvo odkazov na ďalší obsah. Reklamné plochy sa okrem jednej v texte nachádzajú len nad a pod ním v relatívne malom množstve. Okrem toho má čitateľovu pozornosť upútať automaticky sa objavujúca videoreklama v spodnej časti obrazovky. Monetizácia onlinovej žurnalistiky sa neprejavuje ani na tomto bulvárnom portáli, obsah stránky je úplne bezplatný pre každého používateľa.

Topky.sk – rozhovor s modelkou Danielou Peštovou

Interview s modelkou Danielou Peštovou na podstránke portálu Topky.sk zaradujeme do tematickej oblasti umenie a tvorba a podľa počtu otázok do kategórie stredne dlhý rozhovor. Týka sa najmä respondentkinej kariéry a vývoju modelingu v súčasnosti.

Viacero otázok je postavených na tvrdeniach redaktora, čo svedčí o jeho dobrej orientácii v téme. Plynulosť interview však narúša absencia doplňujúcich otázok, čo, podobne ako v skúmanom rozhovore s Viliamom Rozborilom, vyvoláva dojem, že autor sa s respondentom osobne nestretol. Aj keď sa niekoľko otázok okrajovo dotýka súkromia modelky, stále prevažuje nosná téma modelingu, a teda obsah textu nepôsobí typicky bulvárne. Na druhej strane, nachádzame niekoľko anglicizmov, ako „wow“ a „self promo.“ Text je bohatý členený, dlhšie odpovede sú rozdelené na viacero odsekov.

Na titulnej fotografii je celá postava respondentky, okrem nej sa v interview vyskytujú ešte tri fotografie, ktoré sú zároveň súčasťou fotogalérie. V nej si môže čitateľ pozrieť 12 fotografií modelky zhotovených fotografom portálu. Rozhovor je tiež predelený videoreklamou a dvoma odkazmi na súvisiaci obsah stránky. V článku sa vyskytuje sedem hyperlinkov, čo je najviac zo všetkých kvalitatívne skúmaných rozhovorov. Každý odkazuje na príbuzné články portálu, redaktor teda používa len interné hyperlinky. Rovnako ako na webe Pluska.sk je autor podpísaný iniciálkami dole pod interview bez odkazu na profil.

Nad titulnou fotografiou sa opäť nachádzajú ikony, cez ktoré je možné článok zdieľať. Čitatelia tiež majú priestor na online diskusiu. Prostredie portálu sa podobá na ostatné skúmané weby, keďže sú v okolí rozhovoru umiestnené najmä reklamné banery a odkazy na odporúčané a najnovšie príspevky.

Kvalitatívnou analýzou šiestich rozhovorov, vybraných na základe vyhodnotenia kvantitatívnej analýzy, zisťujeme výskyt rozličných aspektov publicistického interview na internete. Zaznamenávame rozdiely medzi rozhovormi na seriózných a na bulvárnych portáloch. Taktiež nachádzame prejavy onlinej žurnalistiky, ako dematerializácia, monetizácia, multimedialita, interaktivita, nelineárnosť či bulvarizácia, charakterizované v teoretickej časti príspevku, a analyzujeme ich vplyv na kontextu článku. Výsledky nám umožňujú odpovedať na výskumné otázky.

3.3 Odpovede na výskumné otázky

Prvá výskumná otázka znie: „Akým spôsobom je spracovaná a zobrazená daná téma na typologicky rozličných webových portáloch?“ Za mesiac november 2019 bolo na skúmaných portáloch publikovaných 167 publicistických rozhovorov. Najčastejšou bola tematická oblasť umenie a tvorba, zaradili sme do nej 47 interview. Nepotvrdil sa teda náš prvý predpoklad, a to, že najviac zo skúmaných rozhovorov patrí do tematickej kategórie politika. V kategórii umenie a tvorba išlo najmä o rozhovory so známymi osobnosťami, ako herci, speváci či spisovatelia. Tento typ respondentov je vhodný na interview pre seriózne i bulvárne portály, čo môžeme považovať za dôvod takého početného zastúpenia. Avšak na týchto typologicky rozdielnych portáloch vidíme rozdielne spracovanie danej témy najmä v titulku, bulvárny sa snaží vyvolať senzáciu, v spôsobe kladenia otázok, ktoré nejdú príliš do hĺbky, absentujú doplnkové otázky, a tiež v častých tematických odklonoch od hlavnej témy do súkromia respondenta. Uvádzanie autora článku je na seriózných portáloch oveľa komplexnejšie a publikovanie multimédií, v tomto prípade fotografií, sa vzťahuje na tému článku, pričom na bulvárnych portáloch ide vo viacerých prípadoch aj o súkromné fotografie. Druhou najpočetnejšou témou je politika. K záujmu o túto oblasť v skúmanom období prispelo 30. výročie Nežnej revolúcie, až 49 %, teda takmer polovica politických rozhovorov, sa týka pádu komunistického režimu v novembri 1989. Najmenej, len päťkrát, sa v rozhovoroch hovorilo o cudzincoch a o školstve. Pri téme súkromie vidíme najvýraznejší rozdiel medzi serióznymi a bulvárnymi portálmi. V seriózných sa nenachádza vôbec, zatiaľ čo v bulvárnych je na prvom, druhom a treťom mieste.

Pri skúmaní počtu otázok v jednotlivých interview sa prejavuje dematerializácia onlinej žurnalistiky. Až 124 zo 167 rozhovorov má viac ako desať otázok, internet totiž ponúka priestor na publikáciu v podstate neobmedzene dlhého článku. Najviac, 57 % rozhovorov, zaradíme do kategórie stredne dlhý rozhovor. Najmenej početnou zo štyroch stanovených kategórií je veľmi dlhý rozhovor, kam zaradíme 7 interview, pričom ani jedno z nich sa nevyskytuje na portáli Čas.sk. Najrozsiahlejšie z analyzovaných rozhovorov publikoval portál Sme.sk, išlo o interview so 43 otázkami. Priemerný počet otázok na všetkých portáloch je 16. Potvrdil sa teda náš druhý predpoklad, že najviac zastúpenou kategóriou pri skúmaní počtu otázok je stredne dlhý rozhovor.

Druhá výskumná otázka znie: „Akým spôsobom využívajú skúmané portály prvky súčasnej onlinej žurnalistiky?“ V každom z analyzovaných rozhovorov sa prejavila realnosť času. Vo všetkých šiestich interview sme totiž, okrem dátumu publikovania, zaznamenali aj jeho presný čas. Rozhovor so Zuzanou Kanócz na portáli Aktuality.sk má dokonca dva časové údaje, jeden pôvodný, druhý hovorí o aktualizácii článku. Interaktivitu a bezprostredné porovnávanie sa s konkurenciou tiež potvrdzujú všetky analyzované rozhovory. Každý portál ponúka možnosť zdieľať článok na sociálnych sieťach. Okrem toho pod článkami prebieha diskusia, Pluska.sk

navyše ponúka šesť emotikonov na vyjadrenie názoru a tiež, podobne ako Čas.sk, vyzýva čitateľov, aby do redakcie zaslali svoje tipy. Na rozdiel od tlače teda môžeme hovoriť o forme obojsmernej interaktívnej komunikácie.

Autori článkov na portáloch Aktuality.sk, Sme.sk a Pravda.sk sú uvedení vždy celým menom v úvodnej časti rozhovoru s odkazom na svoj profil. Anonymita onlinového prostredia spôsobená deinštitucionalizáciou zapríčiňuje, že na bulvárnych portáloch išlo v dvoch prípadoch len o iniciály redaktorov. Monetizácia sa naopak prejavuje na väčšine serióznych portálov. Aktuality.sk vyzývajú na dobrovoľné podporenie portálu, Sme.sk odomyká väčšinu obsahu iba predplatiteľom. Na ostatných portáloch sme žiadne podobné prejavy monetizácie nenašli.

Digitalizácia a dematerializácia sa prejavujú v prispôbení sa obrazovke smartfónu. Členenie textu na kratšie odseky kvôli lepšej čitateľnosti sme pozorovali najmä na portáloch Aktuality.sk a Sme.sk. Multimedialitu v skúmaných rozhovoroch vnímame vo forme vizuálnych a audiovizuálnych médií. Každé interview má typologicky podobnú titulnú fotografiu, len na portáli Pravda.sk nejde o portrét respondenta. V texte všetkých rozhovorov sa tiež vyskytujú minimálne dve ďalšie fotografie. Skúmané webové stránky, okrem portálov Sme.sk a Pravda.sk, vložili do interview i fotogalériu. Video týkajúceho sa respondenta sme zaznamenali len na portáli Pluska.sk, na všetkých portáloch sú však v článku alebo v jeho okolí umiestnené automaticky sa spúšťajúce videoreklamy. Iné multimédiá, ako graf, tabuľka či infografika v skúmaných rozhovoroch nenachádzame. Nazdávame sa, že tieto prvky sú typickejšie pre analytické články investigatívnej žurnalistiky.

Nelineárny text, teda taký, ktorý obsahuje hyperlinky, sa vyskytuje len v rozhovoroch so spisovateľom Jozefom Karikom a modelkou Danielou Peštovou. Ide najmä o interné odkazy na iný obsah daného portálu. Podobné odkazy, ktoré nie sú súčasťou textu, na najaktuálnejšie či najčítanejšie články sa nachádzajú na všetkých šiestich portáloch.

4 DISKUSIA A ZÁVER

Na prvých troch priečkach najčítanejších slovenských portálov a ich podstránok podľa rebríčka IAB monitor za november 2019 sú tri seriózne weby (Aktuality.sk, Sme.sk, Pravda.sk), za nimi nasledujú tri bulvárne (Pluska.sk, Čas.sk, Topky.sk). Mohlo by sa zdať, že na Slovensku jednoznačne prevažuje čítanosť seriózneho obsahu, avšak je potrebné zohľadniť aj tlačené vydania niektorých zo skúmaných portálov. Prvé Aktuality.sk fungujú iba online. Denník SME ako tlačené periodikum zas zaostáva za printovými denníkmi Nový Čas a Plus 1 deň. Dominanciu bulváru medzi tlačenými titulmi dokazujú štatistiky, v skúmanom mesiaci november 2019 sa predalo len približne 30 % výtlačkov denníka SME z počtu predaných kusov denníka Nový čas.²⁸ V rámci onlinovej žurnalistiky však prevažujú seriózne portály s 57 % reálnych používateľov z celkového súčtu analyzovaných portálov.

Z výsledkov triangulácie vyplýva, že najvýraznejšie sa prejavujúcimi prvkami onlinovej žurnalistiky v rámci publicistických rozhovorov sú dematerializácia a digitalizácia – v rámci nich sledujeme veľké rozdiely v počte otázok jednotlivých rozhovorov. Najdlhší má až 43 otázok, najkratší šesť. Potvrdzujú sa tak teoretické východiská, ktoré hovoria, že onlinový priestor umožňuje publikáciu obsahov akejkoľvek dĺžky. Ďalšími častými prvkami sú reálnosť času a interaktivita. Na portáli Aktuality.sk nachádzame explicitný dôkaz reálnosti času

²⁸ *Archív výsledkov*. [online]. [2020-25-04]. Dostupné na: <<http://www.abcsr.sk/aktualne-vysledky/archiv-vysledkov/>>.

onlinovej žurnalistiky opisovaný aj v teoretickej časti príspevku, a to čas aktualizácie publikovaného článku. Interaktivita sa prejavuje na všetkých skúmaných portáloch možnosťou diskutovať pod rozhovorom a zdieľať. Bulvárne weby Čas.sk a Pluska.sk navyše ponúkajú čitateľom možnosť poselať vlastné tipy na článok. Znak monetizácie zaznamenávame len na dvoch serióznych portáloch, deinštitucionalizáciu vo forme uvedenia nedostatočného množstva informácií o autoroch interview zas len na portáloch bulvárneho charakteru. Nazdávame sa, že tento jav možno pripisovať miere náročnosti spracovania rozhovorov. Na bulvárnych portáloch vidíme čitateľsky nenáročné interview s presahom do respondentovho súkromia, na základe čoho môžeme predpokladať, že čitateľ nevyžaduje hlbšie informácie ani o autorovi obsahu. Navyše si za neho neplatí. Na serióznych portáloch zaznamenávame ambíciu venovať sa prostredníctvom rozhovoru náročnejším témam, navyše na dvoch z troch skúmaných serióznych weboch je povinná alebo dobrovoľná forma platby za obsah. Čitateľ teda pravdepodobne vyžaduje podrobnejšie informácie o autorovi, ktorý mu tento obsah ponúka. Multimedialita a nelineárnosť sa priamo v texte prejavili v menšej miere než v okolí článku, ktoré tvorí webové prostredie portálu. Z teoretických poznatkov vyplýva, že onlinové obsahy sú nelineárne, avšak výsledky nášho výskumu ukazujú, že hyperlinky priamo v texte sa nachádzali len na portáloch Sme.sk a Topky.sk. Tu však predpokladáme limity nášho výskumu, a teda, že v prípade skúmania početnejšieho materiálu a viacerých rozličných žánrov, by sa nelineárnosť onlinovej žurnalistiky potvrdila.

Na základe získaných výsledkov formulujeme odporúčania na správne pochopenie mediálneho obsahu onlinovej žurnalistiky publikom. Jedným z prvých a najdôležitejších krokov pri čítaní webového článku je nevytvárať si obraz o danej téme na základe titulkov či perexov. Tie sú, obzvlášť na bulvárnych portáloch, často vytvárané clickbait formou tak, aby upúťali najmä používateľov sociálnych sietí. Napriek tomu, že žijeme v rýchlej dobe internetu, pre získanie ucelených a pravdivých informácií o danej problematike je potrebné články otvoriť a prečítať si ich dokonca, aj keď vďaka dematerializácii bývajú rozsiahlejšie než v tlači. Okrem toho by mal prijímateľ pozorne sledovať nielen text, ale aj použité prvky onlinovej žurnalistiky. Odporúčame venovať pozornosť multimédiám, akými sú fotografie, fotogalérie či videá, ktoré nachádzame v skúmaných rozhovoroch, ale aj infografikám či tabuľkám typickým pre iné žurnalistické žánre. Čitatelia z nich totiž často môžu získať informácie dotvárajúce kompletný obraz o zmysle článku. Podobný význam majú aj hyperlinky v texte a mimo neho. Odkazy na tematicky podobný obsah publiku napomáhajú lepšie pochopiť pozadie rozoberanej problematiky. Výsledky výskumu rovnako potvrdzujú, že overovanie si zdroja prijímanej informácie je dnes obzvlášť dôležité. Na bulvárnych portáloch totiž boli autori rozhovorov podpísaní len iniciálami alebo chýbali doplňujúce informácie o nich a o ich ostatnej tvorbe. Najmä v takýchto prípadoch odporúčame overiť si získanú informáciu minimálne z dvoch rôznych portálov či iných médií, ideálne s podrobným uvedením jej autora.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH PRAMEŇOV

BARTOŠEK, J.: *Základy žurnalistiky*. Zlín : Univerzita Tomáše Bati, 2002, 108 s. ISBN: 80-7318-059-6.

BEDNÁŘ, V.: *Internetová publicistika*. Praha : Grada, 2011, 216 s. ISBN 978-80-2477322-3.

ČUŘÍK, J. a kol.: *Nové trendy v médiách I. Online a tištěná média*. Brno : Masarykova univerzita, 2012, 240 s. ISBN 978-80-210-5825-5.

HARCUP, T. : *Oxford Dictionary of Journalism*. New York : Oxford University Press, 2014, 368 s. ISBN 978-0199646241.

HOGG, N., JACKSON, T.: Digital Media and Dematerialization. In: *Journal of Industrial Ecology*, 2009, roč. 13, č. 1, s. 127-146. ISSN 1530-9290.

JAKUBOWICZ, K.: *Nová ekologie médií. Konvergenie a mediamorfóza*. Zlín : VeRBuM, 2013, 334 s. ISBN: 978-80-87500-38-5.

JENKINS, H.: *Convergence Culture*. New York : NY University Press, 2006. 318 s. ISBN: 978-0-8147-4281-5.

ONDRÁŠIK, B.: Internetová tvorba (online). In: TUŠER, A. a kol.: *Praktikum mediálnej tvorby*. Bratislava : EUROKÓDEX, 2010. 305-331 s. ISBN: 9788089447169.

POLÁKOVÁ, E.: Uplatňovanie zmiešanej výskumnej stratégie. In: POLÁKOVÁ, E. (ed.) *Teoretické východiská masmediálnej komunikácie*. Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie, Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2011, s. 145-148. ISBN 978-80-8105-270-5.

REIFOVÁ, I.: *Slovník mediální komunikace*. Praha : Portál, 2004, 328 s. ISBN 8071789267.

RUSNÁK, J.: *Textúry elektronických médií*. Prešov : Filozofická fakulta Prešovskej univerzity v Prešove, 2010, 296 s. ISBN 978-80-555-02000-7.

ŠVECOVÁ, M.: *Webová žurnalistika*. Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2017, 204 s. ISBN 978-80-8105-899-8.

TUŠER, A.: *Ako sa robia noviny*. Bratislava : SOFA, 2003, 164 s. ISBN 80-89033-26-1.

VELAS, Š.: *Teória a prax novinárskych žánrov II*. Bratislava : Univerzita Komenského, 2000, 68 s. ISBN 80-223-1493-5.

INTERNETOVÉ ZDROJE

Archív výsledkov. [online]. [2020-25-04]. Dostupné na: <<http://www.abcsr.sk/aktualne-vysledky/archiv-vysledkov/>>.

Dáta IABmonitor online. [online]. [2019-12-09]. Dostupné na: <<https://monitor.iabslovakia.sk/>>.

Diskurzna analýza. [online]. [2020-04-20]. Dostupné na: <<http://hyperlexikon.sav.sk/sk/pojem/zobrazit/autor/13/diskurzna-analyza>>.

MANOVICH, L.: *The Language of New Media*. Boston : MIT Press, 2001. [online]. [2019-09-26]. Dostupné na: <<http://www.manovich.net/LNM/Manovich.pdf>>.

Metodika výskumu IABmonitor. [online]. [2020-03-03]. Dostupné na: <https://www.iabslovakia.sk/wp-content/uploads/2019/11/NEW_Metodika-OverNight_december2019.pdf>.

SKÚMANÉ ZDROJE

BARÁT, A.: *Túžba po nových 'hračkách' nivočí Afriku*. [online]. [2020-02-05]. Dostupné na: <<https://zurnal.pravda.sk/rozhovory/clanok/531000-tuzba-po-novych-hrackach-nivoci-afriku/>>.

BARIAK, L.: *Zuzana Kanócz o Za sklom: Snažia sa to tutlat' a zakrývať nám oči. Ale to nestačí*. [online]. [2020-02-05]. Dostupné na: <<https://www.aktuality.sk/clanok/740012/z-kanocz-o-za-sklom-snazia-sa-to-tutlat-zaliepat-nam-oci-odstupeniami-ale-to-nestaci/>>.

Daniela Peštová: *Bola som rada, že môžem vycestovať z Československa, nepotrebovala som byť v klube vyvolených*. [online]. [2020-02-05]. Dostupné na: <<https://feminity.zoznam.sk/c/906541/daniela-pestova-bola-som-rada-ze-mozem-vycestovat-z-ceskoslovenska-nepotrebovala-som-byt-v-klube-vyvolenych>>.

KOTIAN, R.: *Rozhovor s Jozefom Karikom*. [online]. [2020-02-05]. Dostupné na: <<https://kultura.sme.sk/c/22264229/rozhovor-s-jozefom-karikom.html/>>.

STUDENIČOVÁ, M.: *Moderátor šou Tvoja tvár znie povedome Martin Nikodým: Kvôli deťom zostávam mladý*. [online]. [2020-02-05]. Dostupné na: <<https://www.cas.sk/clanok/895707/moderator-sou-tvoja-tvar-znie-povedome-martin-nikodym-kvoli-detom-zostavam-mlady/>>.

VELKÝ OTVORENÝ ROZHOVOR s Vilom Rozborilom: O depkách a o STRACHU, či ho v Jojke NAHRADIA!. [online]. [2020-02-05]. Dostupné na: <<https://www1.pluska.sk/soubiznis/domaci-soubiznis/velky-otvoreny-rozhovor-vilom-rozborilom-depkach-strachu-ho-jojke-nahradia/3>>.

ZOZNAM TABULIEK

Tabuľka č.1 : Rebríček najčítanejších slovenských portálov za november 2019.

Tabuľka č.2: Výsledky kvantitatívnej analýzy portálu Aktuality.sk.

Tabuľka č.3: Výsledky kvantitatívnej analýzy portálu Sme.sk.

Tabuľka č.4: Výsledky kvantitatívnej analýzy portálu Pravda.sk.

Tabuľka č.5: Výsledky kvantitatívnej analýzy portálu Pluska.sk.

Tabuľka č.6: Výsledky kvantitatívnej analýzy portálu Čas.sk.

Tabuľka č.7: Výsledky kvantitatívnej analýzy portálu Topky.sk.

Tabuľka č.8: Výsledky kvantitatívnej analýzy portálov.

Tabuľka č.9: Výskumný materiál kvalitatívnej analýzy portálov.

KONTRAFAKT

Adam Uherka, Dominik Mičuda

ABSTRAKT

Aftermovie z prvého auto-koncertu skupiny Kontrafakt zachytáva emóciu, pocity a celkovú atmosféru samotného koncertu. Celá produkcia takéhoto diela má svoje postupy. Od predprodukcie až po samotné nakrúcanie, strih a hudbu, ktorá dotvára výsledný efekt. Strih do hudby spojený s efektami majú v divákovi vyvolať pocit, aby sa nabudúce na takýto koncert prišiel pozrieť. Aftermovie vzniklo ako oficiálne video z koncertu, ktorý bol jediným na Slovensku počas pandémie.

Kľúčové slová:

Auto. Evency. Ego. Hudba. Koncert. Rytmus. Slovakiaring.

ABSTRAKT

The aftermovie from the first auto-concert of the Kontrafakt group captures the emotion, feelings and overall atmosphere of the concert itself. The whole production of such a work has its own procedures. From pre-production to the actual shooting, editing and music that completes the final effect. The cut into the music combined with the effects are supposed to evoke in the spectator the feeling that he will come to see such a concert next time. Aftermovie was created as an official video from a concert that was the only one in Slovakia during the pandemic.

Kľúčové slová:

Concert. Car. Music. Evency. Rhythm. Ego. Slovakiaring.

1 PRED-PRODUKCIA

K samotnému nakrúcaniu som sa dostal v podstate zhmotnením svojich myšlienok. S mojím kolegom Jakubom spolupracujem už dva roky a práve on dostal ponuku ísť natočiť after-movie z prvého auto-koncertu na Slovensku, ktorý organizovala skupina Kontrafakt v spolupráci s agentúrou Evency. V hlave mi prešlo, že by som chcel ísť taktiež niekedy točiť Kontrafakt, myslím, že to môže byť super zážitok, stretnúť sa s jednými zo svojich obľúbených interpretov. Času na prípravu nebolo práve najviac, najdôležitejšie je mať nabitú baterku a prázdne SD karty.

2 PRODUKCIA / KONCERT

V deň koncertu sme sa stretli u Jakuba v Bratislave, kde sme si ešte prešli koncept videa, a vybrali sme sa smerom Orechová Potôň. Na miesto sme prišli skôr, aby sme sa oťukali s lokáciou, dali sme si ďalší briefing spolu s účinkujúcimi aby sme vedeli kedy budú TOP momenty a začal som si robiť ilustračné zábery.



Obrázok 1: Backstage.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 2: Zvuková skúška.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.

Chalani mali medzitým zvukovú skúšku, kde som taktiež nakrúcal takmer všetko, pretože sa môže stať, že tieto zábery budú neskôr použité napríklad v dokumentoch. Dve hodiny pred koncertom začali púšťať do areálu autá, tie parkovali okolo hlavného pódia, ktorý tvorili dva spojené kontajnery po dĺžke za sebou. Kto prišiel skôr, ten mal lepšie miesto. Koncert bol vysielaný na frekvencii, ktorú si fanúšikovia v aute naladili chvíľu pred koncertom. Trúbenie áut odštartovalo koncert a pomedzi mraky sa začal ukazovať západ slnka. Atmosféra bola doslova dych berúca, ľudia veľmi nerešpektovali zákazy vystupovania z áut skrz pandémiu Covid-19. Niektorí tancovali popri autách, iní si zasa posadali na strechy a tí zodpovední podporovali interpretov trúbením. Pre mňa bolo najdôležitejšie urobiť všetky typy záberov, z každej strany. Pri tak veľkom areáli to bolo prakticky nemožné obehať pešo, tak som si na pomoc zobral skateboard, s ktorým som nakrúcal „rolling shoty“ a zároveň som sa vedel rýchlo presúvať z jednej strany parkoviska na druhú. Na pódium bola doslova „tlačienka.“ Kontajner nie je veľmi široký, takže sledovať si obraz, nezavádzať účinkujúcim a pozerat' sa kam stúpam bolo doslova umenie. Pri posledných skladbách už bola takmer tma a ľudia na autách pozapínali svetlá, čo vyvolalo efekt, ako keď sa svieta na koncerte s telefónmi. Bola to naozaj super podivná. Koncert navštívilo vyše 800 áut, bolo vypredané



Obrázok 3: Pohľad z pod pódia.

Zdroj: vlastné vyhotovenie.



Obrázok 4: Instastories z koncertu.

Zdroj: vlastné vyhotovenie.

3 POSTPRODUKCIA

Aftermovie chce väčšinou, každý hneď, čo sa samozrejme snažím splniť. Ráno po koncerte som si našiel mail s hudbou, ktorú som mal ako hudobný podklad k videu a pustil som sa do triedenia záberov. To zaberie dá sa povedať najviac času. Treba si pozrieť každý jeden záber a vystrihnúť z neho to, čo sa dá použiť. Deadline na video bol dva dni, výstup mal trvať do dvoch minút. Ideálne podmienky, s mojim workflowom toto hravo zvládam. Prvý deň som stihol spraviť hrubý strih, ktorý sa odosiela na kontrolu. Video sa vrátilo s tým, že treba pridať viac záberov z auta, a menej záberov ako sú ľudia vonku. Po odsúhlasení opraveného strihu som sa pustil do tvorby efektov. To je tá podstatná časť, ktorá videu dodá ten správny drive. Video sa následne nafarbí. Farby som ladil do štýlu staršej kamery, celé video prekrýva jemne zašumený obraz a poriadna vinetácia po krajoch. Video bolo odovzdané na druhý deň, s výsledkom som bol spokojný.



Obrázok 5: Postprodukcia v programe Adobe Premiere Pro.
Zdroj: vlastné vyhotovenie.

ZÁVER

Som rád, že som mal príležitosť prostredníctvom videa prezentovať prvý auto-koncert na Slovensku. Bolo to náročné natočiť prakticky bez prípravy no zároveň to bol veľký zážitok, nakoľko som taktiež fanúšikom skupiny Kontrafakt. Samotná post-produkcia bola pre mňa bez stresu, nakoľko strihávam takmer každý deň, rôzne typy projektov. Ak by bola znovu takáto príležitosť, neváhal by som a šiel by som do toho znovu. Video je uverejnené na platforme Vimeo.¹

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH PRAMEŇOV

Kontrafakt - aftermovie (Full Video) HD. [online]. [27.3.2021]. Dostupné na < <https://vimeo.com/522891811/d317f01bed>>.

¹ *Kontrafakt - aftermovie (Full Video) HD*. [online]. [27.3.2021]. Dostupné na < <https://vimeo.com/522891811/d317f01bed>>.

AKTUÁLNE PROBLÉMY MEDIÁLNEJ VÝCHOVY V KONTEXTE NOVÝCH TRENDOV DIGITÁLNEJ KULTÚRY

Bianka Verešová, Viera Kačínová

ABSTRAKT

Príspevok sa zaoberá problematikou aktuálnych trendov digitálnej kultúry v kontexte mediálnej výchovy. V tejto práci opíšeme problematiku hneď niekoľkých fenoménov spájajúcich sa s aktuálnymi trendmi digitálnej kultúry podnietenými vznikom webu 2.0 a konvergenciou médií. Medzi tie patrí kultúra participácie, hyperkonektivita, rozvoj sociálnych sietí, kultúra selfie, phubbing, netiketa a hate speech na sociálnych sieťach. V teoretickej práci sa zameriavame na prienik týchto trendov s potrebami jednotlivca a spoločnosti a poukazujeme tak na akútnu potrebu modernej mediálnej výchovy, ktorá by sa mala stať pevnou súčasťou vzdelávacieho systému na Slovensku. Na základe zistení navrhujeme zmenu koncepcie súčasnej mediálnej výchovy, aby sme ju tak prispôsobili súčasným trendom a adekvátnejšie zodpovedala individuálnym i spoločenským potrebám.

Kľúčové slová:

Digitálna kultúra. Mediálna výchova. Koncepcie. Konvergencia médií. Participatívna kultúra.

ABSTRACT

This paper is focused on current trends in digital culture in the context of media education. In this paper we describe several phenomena connected with current trends of the digital culture which were under the influence of the creation of web 2.0 and media convergence. We are speaking of the culture of participation, hyperconnectivity, evolution of social media, culture of selfies, netiquette and hate speech on social media. In the theoretical paper we are focused on the cross-section of these trends with needs of individual and society and we are pointing out the acute need for modern media education which should be fundamental part of the educational system in Slovakia. Based on these findings we will suggest the change of the conception of the current media education so we could adapt it to current trends and adequate fit to needs of individuals and society.

Key words:

Media education. Conceptions. Media convergence. Digital culture. Participatory culture.

1 DEFINOVANIE PROBLÉMU TEORETICKÉHO VÝSKUMU

Vznik Webu 2.0 a konvergencia médií podnietili vznik nových trendov digitálnej kultúry. Digitálna kultúra mení aj doposiaľ stanovené pravidlá, ktoré stáli v minulosti na pevných základoch. V dobe digitálnej kultúry sú v centre pozornosti už nielen informácie sprostredkované médiami, teda nie je už len kultúrou informácií. Táto kultúra maže hranice medzi tvorcom obsahu a prijímateľom. Dáva oveľa väčší priestor pre vyjadrenie sa, no v kontexte permanentne prebiehajúcej sociálnej akcie prosumentov zároveň aj otvára dvere rôznym negatívnym aspektom sociálnej komunikácie ako sú hate speech, šírenie konšpirácií, hoaxov alebo fake news a ďalších. Digitálna kultúra vznikla spolu s Webom 2.0 a má prednostne povahu participatívnej kultúry, ktorá je

prirodzeným vyústením konceptu internetu, kde už recipienti viac ako prijímateľmi informácií, sa stávajú aktívnymi tvorcami a šíriteľmi obsahu. Používatelia digitálnych médií sa zároveň stávajú: aktívnymi účastníkmi v procese dávania zmyslu informáciám; prijímajú a v tom istom čase menia, manipulujú a teda reformujú spôsoby ako rozumejú realite – zapájajú sa do tvorby a distribuujú vlastné vnímanie reality digitálnym spôsobom.

1

Participácia je hlavným znakom digitálnej kultúry a mala by byť budúcnosťou pri učení sa o médiách. Asimiláciu tohto trendu ako aj ďalších s nimi súvisiacich v koncepčnom nastavení mediálnej výchovy preto vnímame ako problém, ktorý je nutné aktívne riešiť.

Mediálna výchova musí na tieto zmeny reagovať úpravou svojich koncepčných východísk. Zisťovanie, o aké spôsoby koncepčného smerovania sa má jednať, bude predmetom nášho teoretického výskumu. Bude vychádzať z prehodnotenia tradičných a nových koncepcií mediálnej výchovy, a to najmä: kriticko-hermeneutickej koncepcie, koncepcie learning by doing, protekcionistickej, modelu povzbudzovania, resp. digitálno-ekologickej a participatívnej tak, aby bolo prostredníctvom nej možné nadobudnúť mediálne kompetencie jednotlivcovi v plnom rozsahu.

Ťažiskovým problémom, ktorý sa pokúsime objasniť v našom príspevku a hlavným cieľom príspevku je na základe analýzy a reflexie aktuálnych trendov digitálnej kultúry, jej charakteristických znakov a potrieb jednotlivca s tým spojených špecifikovať nové problémové oblasti mediálnej výchovy a načrtnúť potrebu zmeny jej koncepčného nastavenia.

Príspevok má priniesť komplexný pohľad na aktuálny stav úrovne teórie mediálnej výchovy v kontexte jej individuálneho a spoločenského významu.

Teoretický výskum sa zameriava na dôsledné objasnenie a zmapovanie javov, ktoré dosahuje na základe logických metód. Výsledkom teoretického výskumu sú teoretické závery, ktoré môžu efektívne poslúžiť ako podklady k ďalšiemu vedeckému bádaniu, poukazovať na zmeny či navrhnúť riešenia. V príspevku využívame nasledovné všeobecno-teoretické explanačné metódy spracovania informácií: analýza, syntéza, komparácia, induktívne a deduktívne usudzovanie, ako aj konceptualizáciu a generalizáciu vrátane uplatnenia kritického prístupu.

2 AKTUÁLNY STAV TEORETICKÉHO RIEŠENIA PROBLEMATIKY

2.1 Vznik Webu 2.0 a konvergencia médií

Vznik internetu a sociálnych sietí je výsledkom technologického rozvoja, ktorý ovplyvnil celú spoločnosť. V nasledujúcich podkapitolách sa budeme venovať aktuálnym trendom digitálnej kultúry, ktoré vznikajú, či sústredia sa práve na sociálnych sieťach. Najskôr si však musíme zadať, čo umožnilo týmto trendom taký rozmach.

Bol to práve príchod Webu 2.0. Pred Webom 2.0, bola prvá generácia Webu 1.0, ktorý môžeme definovať ako statický prehľad stránok bez akejkoľvek interakcie. Existovali stránky, ktoré si mohol používateľ prehliadať, no nemohol na internet pridávať žiaden obsah. To sa zmenilo s príchodom Webu 2.0.²

¹ JENKINS, H.: *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Cambridge, Massachusetts London, England : MIT Press, 2006, s. 12.

² *Web 1.0, Web 2.0, Web 3.0 - Čo To Je a Aký Je Medzi Nimi Rozdiel*. [online]. [2020-10-29]. Dostupné na: <<https://www.epodnikanie.sk/rozne/web-1-0-web-2-0-web-3-0-co-to-je-a-aky-je-medzi-nimi-rozdiel/>>.

Web 2.0 môžeme vnímať v používateľskej rovine, no zároveň aj ako technologickú paradigmu. Od Webu 1.0 sa líši najmä svojim využitím. Je viac dynamický, interaktívny a dovoľuje používateľovi nielen web prehliadať, ale aj pridávať obsah. Web 2.0 je taktiež prezývaný ako web múdrosti (wisdom web), web zameraný na ľudí (people-centric web), participatívny web alebo čítaj/píš web.³ Všetky tieto prívlastky prezentujú to, čo Web 2.0 dokáže. Je zameraný na ľudí, napríklad prostredníctvom sociálnych sietí, kde môžu ľudia navzájom komunikovať a prepájať sa na diaľku. Za pár sekúnd dokáže prostredníctvom vyhľadávачa Google nájsť milióny výsledkov vyhľadávania na akékoľvek zadané kľúčové slovo. Dovoľuje používateľom tieto informácie čítať/pozerať a zároveň ich môžu aj sami písať prostredníctvom blogov, rôznych článkov a podobne. Jeho používanie je výhodné nielen pre používateľov, ale aj vývojárov, ktorí dokážu vďaka pokročilým technológiám vyvíjať rýchlo a ľahko nové webové aplikácie čerpajúc z údajov, informácií alebo služieb dostupných na internete.⁴ Web 2.0 zastrešuje celý rad nových aplikácií, ktoré predošlý Web 1.0 nemal a to napríklad: **blogy, RRS (really simple syndication), mashups, tags, folksonomy, tag clouds**.

Vznik Webu 2.0 mal zásadný vplyv na médiá a v súčasnosti sa posunul na Web 3.0, ktorý umožňuje plnohodnotnú participáciu. To, čo sa dovtedy vnímalo ako tradičné médiá – televízia, rádio, noviny, sa navzájom prepojilo. Tento fenomén nazývame konvergenciou médií. Pojem vychádza z oblasti matematiky a prírodných vied, no veľmi dobre sa uchytil práve v súvislosti so zmenou vnímania médií.

Vo všeobecnosti môžeme konvergenciu definovať ako spojenie, či zblíženie samostatných fenoménov.⁵ Základnú definíciu vieme veľmi efektívne aplikovať aj na mediálnu konvergenciu, kde prichádza ku stieraniu rozdielov medzi počítačom, rozhlasom, televíziou a tlačenými médiami. Medzi základné vlastnosti konvergenzie patrí aj to, že komunikácia je previazaná a neprebíha len jedným smerom ako to bolo v prípade napríklad televízie alebo rozhlasu. Informácie prúdia cez rôzne mediálne platformy, ktoré sú navzájom poprepájané a jedinec dokáže cez tieto platformy plynule prechádzať a vybrať si obsah, ktorý preferuje.⁶

Konvergencia médií prináša aj redefinovanie rolí, ktoré sa zameriavajú na produkciu informácií. To znamená, že pokiaľ bol predtým novinár zameraný na tvorbu článkov len pre print, v súčasnosti zastáva viacero činností a stáva sa tak multimedialným. Zastáva okrem svojej úlohy pozíciu fotografa, sám si text nalieva, zalamuje, spravuje sociálne siete a podobne.⁷

Základné piliere konvergenzie médií a na akých úrovniach ju pozorujeme popísalo viacero autorov. R. Gordon definuje hneď niekoľko kategórií na ktoré sa pojem konvergenzie vzťahuje a to technologický vývoj, stratégia koncentrácie vlastníctva, marketing a propagácia, zadefinovanie práce novinárov a zmeny techniky tvorby a distribúcie správ.⁸ A. E. Grant zasa vymedzil osem dimenzií mediálnej konvergenzie medzi ktoré zaradil: technologickú, distribučnú, medziorganizačnú, novinársku, manažérsku, vlastnícku, konzumnú a koordinačnú.⁹ Niektoré kategórie sú totožné, čo značí, že autori vidia vplyv konvergenzie napríklad v technológiách veľmi jasne.

³ MURUGESAN, S.: *Understanding Web 2.0*. In: IT Professional. roč. 9, č. 4, 2007, s. 34. [online]. [2020-10-29]. Dostupné na: <10.1109/MITP.2007.78>.

⁴ Tamtiež, s. 34-35.

⁵ JIRKŮ, J.: Čtyři pilíře výzkumu médií v éře konvergence médií. In: HUBÁLEK, T.: *Sborník z V. mezinárodní vědecké konference studentů doktorských studijních programů v oblasti společenských věd*. Olomouc : Nakladatelství Epoque, 2016, s. 211. [online]. [2020-10-29]. Dostupné na: <http://konferenceksv.upol.cz/files/rocnik_2016.pdf>.

⁶ JENKINS, H.: *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York : New York University Press, 2008, s. 2.

⁷ ČUŘÍK, J. a kol.: *Nové trendy v médiích I : online a tištěná média*. Brno : Masarykova univerzita, 2012, p. 22.

⁸ KAWAMOTO, K. (ed.): *Digital Journalism: Emerging Media and the Changing Horizons of Journalism*. Lanham : Rowman & Littlefield Publishers, 2003, s. 57.

⁹ GRANT, A. E. – WILKINSON, J. S. (eds.): *Understanding Media Convergence: The State of the Field*. New York : Oxford University Press, 2009, s. 4.

Pri technologickej konvergencii sa jedná najmä o zmenu uchovávanía obsahu a veľký pokrok v smere digitalizácie. Taktiež je možné pri tejto konvergencii vnímať distribúciu obsahu prostredníctvom internetu a jeho dostupnosť na rôznych elektronických zariadeniach.¹⁰ J. Jirků porovnal rôzne teórie, vďaka ktorým zhrnul základné kategórie konvergenzie médií a tými sú: technologická, vlastnícka, medziorganizačná, novinárska, manažérska, koordinačná, distribučná, procesná, konzumná a reklamná konvergencia.¹¹ Tieto kategórie nám ukazujú a napovedajú ako veľmi sa vďaka vzniku Webu 2.0 zmenilo vnímanie médií vo viacerých rovinách. Nezasiahlo to preto len novinársku prácu ale celý priemysel, ktorý sa musel novým trendom prispôbiť a zmeniť tak celý proces sprostredkovania informácií. Konvergencia médií okrem iného prináša aj participatívnu kultúru a informačnú spoločnosť.

To, že pozorujeme konvergenciu v rôznych oblastiach a definujeme ju, neznamena, že desať vyššie spomínaných kategórií je striktných a samostatných fenoménov. Trend konvergenzie médií je v neustálom procese a každodenné zmeny prinášajú nejasnú, rýchlo sa meniacu štruktúru. Tieto kategórie preto slúžia iba ako oporné body pre lepšie pochopenie problematiky. Výskumníci najviac orientujú svoju pozornosť na štyri oblasti a to: mediálne a nemediálne organizácie, publikum, obsah správ a jeho dopad alebo účinky na jednotlivcov i spoločnosť. Typológia je práve pre tieto výskumy osožná ako pomoc pri neustále sa meniacich trendoch.¹²

H. Jenkins vníma konvergenciu a jej dopad v iných, menej teoretických rozmeroch. Vyššie sme definovali samotný pojem a to, kde môžeme konvergenciu pozorovať. H. Jenkins sleduje, čo všetko konvergencia zmenila. Zaujímavým faktom je to, ako konvergencia vplýva na jedinca žijúceho v terajšej informačnej spoločnosti. V súčasnosti si tínedžer pri robení domácej úlohy dokáže prepínať štyri až päť webových stránok, sledovať novinky na internet, počúvať hudbu a sťahovať MP3 súbory do počítaču, odpisovať priateľom na sociálnych sieťach, odpovedať na maily a to všetko v rapídnej rýchlosti.¹³ Takéto fungovanie poznáme pod označením multitasking. Slovník definuje tento pojem ako robenie viac vecí v ten istý čas.¹⁴ Vedieť vykonávať niekoľko funkcií naraz je pritom dôsledkom vzniku Webu 2.0, konvergenzie médií a zavedenia rýchlo sa meniaceho, nestáleho života.

Okrem toho, že konvergencia médií zasiahla do životov ľudí, vníma H. Jenkins aj ďalšie oblasti na ktoré mala konvergencia médií dopad: zmeny pri meraní publika, regulovanie mediálneho obsahu, predefinovanie digitálnej ekonomie, vlastníctvo médií a prehodnotenie estetiky médií, predefinovanie práv duševného vlastníctva, opätovné prerokovanie vzťahov medzi výrobcami a spotrebiteľmi, opätovné zmapovanie globalizácie a i.¹⁵

Všetky tieto faktory vplývajú tak, že sa mení vnímanie jedinca aj jeho fungovanie vo svete. Jedným z hlavných znakov, ktoré vyplynuli z prudkej zmeny, ktorú priniesol Web 2.0, ale aj Web 3.0 a konvergencia médií je zmena spoločnosti a jej myslenia, ktorej sa budeme venovať v nasledujúcej podkapitole.

¹⁰ KAWAMOTO, K. (ed.): *Digital Journalism: Emerging Media and the Changing Horizons of Journalism*. Lanham : Rowman & Littlefield Publishers, 2003, s. 60-61.

¹¹ JIRKŮ, J.: Čtyři pilíře výzkumu médií v éře konvergence médií. In: HUBÁLEK, T.: *Sborník z V. mezinárodní vědecké konference studentů doktorských studijních programů v oblasti společenských věd*. Olomouc : Nakladatelství Epoque , 2016, s. 216. [online]. [2020-10-29]. Dostupné na: <http://konferencexsv.upol.cz/files/rocnik_2016.pdf>.

¹² Tamtiež, s. 217.

¹³ JENKINS, H.: The cultural logic of media convergence. In: *International Journal of Cultural Studies*, 2004, roč.7, č. 1, s. 34. [online]. [2020-10-30]. Dostupné na: <DOI: 10.1177/1367877904040603>.

¹⁴ *Meaning of multitasking in English*. [online]. [2020-10-30]. Dostupné na: <<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/multitasking>>.

¹⁵ JENKINS, H.: The cultural logic of media convergence. In: *International Journal of Cultural Studies*, 2004, Vol.7, No. 1, s. 38-41. [online]. [2020-10-30]. Dostupné na: <DOI: 10.1177/1367877904040603>.

2.1.1 Zmena spoločnosti pod vplyvom vzniku internetu a konvergencie médií

Každé obdobie so sebou prináša špecifiká ako aj to, v ktorom momentálne žijeme. Zmeny priniesli nové vnímanie, postoje, zmenu charakteru a myslenia každého jedinca. Civilizačný proces preto nie je jednoduchou zmenou prvkov mimo človeka. Osobnosť človeka nezostáva v priebehu storočí nezmenená. Ide skôr o komplexný systém vzťahov, v ktorých je ľudská psychika, charakter a osobnosť ďalším faktorom medzi mnohými.

Keď hovoríme o technologickej civilizácii a mediálnej kultúre, je potrebné diskutovať o tomto komplexnom systéme faktorov a procesov, prostredníctvom ktorých sa ľudstvo buduje z hľadiska informácií a komunikácie. V ňom komunikačné zariadenia a nové médiá čoraz viac preberajú fyzickú a sociálnu osobnosť ľudí. Nové technológie sa stávajú extenziami nášho tela, rozširujú, zosilňujú a špecializujú naše zmysly.¹⁶

Nadčasové myšlienky ohľadom médií ako extenzií ľudského tela uvádza predovšetkým M. McLuhan. Uvádza, že spolu s elektronickými technológiami sme rozšírili celú centrálnu nervovú sústavu, a tak zrušili čas aj priestor. Médiá prirovnáva k rôznym extenziám tela: „Každá extenzia, či sa jedná o extenziu kože, ruky alebo nohy, ovplyvňuje celý psychický a sociálny komplex.“¹⁷ Extenziou našich zmyslov sú podľa M. McLuhana všetky médiá, no zároveň sú pre nás aj neustálou záťažou, berú nám energiu.¹⁸

Podobnú myšlienku uvádza aj C. Newport vo svojom diele o digitálnom minimalizme, kde hovorí o tom, že médiá sú neustálym signálom v šume.¹⁹ Nedokážeme nikdy vypnúť. Môžeme teda hovoriť o tom, že sú našimi trvalými extenziami.

Hoci M. McLuhan netušil, že internet sa stane súčasťou našich životov, už pred jeho vznikom a rozmachom použil koncept globálnej dediny, ktorý odkazuje na to, ako prepojení sme sa spolu so vznikom internetu stali. Toto prepojenie si rozvineme vo väčšej miere v podkapitole o hyperkonektivitě.

Zatiaľ, čo niektorí ľudia videli internet ako výlučne negatívne miesto, ktoré dopomôže ľuďom vykonávať zlo, mnohí ďalší ho vnímali ako možnosť vylepšiť doterajší spôsob edukácie, komunikácie a ďalších oblastí. V tejto súvislosti uvádza M. McLuhan, že médium nie je samo o sebe dobré ani zlé. Je neutrálne ako čistý papier.²⁰ Táto teória neutrality médií už v súčasnosti nemá také jasné kontúry, keďže sú mnohé nové technológie vyrábané so zámerom, aby sa na nich ľudia stali závislými. M. McLuhan bol svojho času nepochopený, ako väčšina nadčasových autorov, no je pravdepodobné, že jeho myšlienkami sa inšpirovali aj samotní tvorcovia internetu.

Aj v diele Gutenbergova galaxia M. McLuhan upozorňuje na zmenu myslenia, ktorá nastala pri prechode z hovoreného a písaného slova na tlačené. Spolu s vývojom kníhtlače sa zmenila centrálna nervová sústava človeka a vytvorila sa tak extenzia. Elektronické médiá sú však nielen extenziou človeka v metaforickom zmysle, doslova rozširujú nervové vlákna a menia naše myslenie.²¹ To môžeme pozorovať aj pri novodobom fenoméne hyperkonektivity.

¹⁶ TORNERO, J. M. P. – VARIS, T.: *Media literacy and new humanism*. Moscow : UNESCO Institute for Information Technologies in Education, 2010, s. 14-15.

¹⁷ MCLUHAN, M.: *Jak rozumět médiím*. Odeon : Praha, 1991, s. 15.

¹⁸ Tamtiež, s. 31.

¹⁹ NEWPORT, C.: *Digitálny minimalizmus*. Bratislava : Lindeni, 2019, s. 117.

²⁰ HVORECKÝ, J.: McLuhanizmus v deväťdesiatych rokoch. In: *Kritika & Kontext*, 1998, roč. 3, č. 1., s. 80-84. [online]. [2020-11-12]. Dostupné na: <http://kritika.sk/pdf/1_98/7.pdf>.

²¹ Tamtiež, s. 84-86.

2.1.2 Hyperkonektivita a jej dôsledky pre človeka

Spolu s vývojom doby a technologickými možnosťami sa vyvíjala aj spoločnosť. Stabilita a pevné koncepcie sveta sa zmenili na neustále sa meniace. K tomuto faktu prispel aj rýchly vývoj technológií, ktorý pre ľudí znamenal tzv. technologický šok. Technológie prenikli do ľudských životov natoľko, že si v súčasnosti nedokážeme predstaviť život bez nich. Nie je to iba subjektívna hypotéza, ale fakt, ktorý rozvíja aj dielo Digitálny minimalizmus.²²

Profesorka psychológie štátnej univerzity v San Diegu J. Twengeová sledovala generačné rozdiely u mladých Američanov vyše 25 rokov. Veľký zlom zaznamenala v roku 2012, keď nastala prudká emocionálna zmena u tínedžerov. Nebola však postupná, ale náhla. Generáciu narodenú od roku 1995 do 2012 nazýva táto profesorka aj i-Gen (i-generácia). Vyznačuje sa veľkými psychickými zmenami. V tomto období sa vyskytli u mladých ľudí úzkostné stavy, ktoré vyústili až do sebapoškodzovania a samovrážd. Zaujímavým a zároveň znepokojujúcim faktorom je, že tieto psychické zmeny prišli súčasne so začiatkom používania smartfónov u mladých ľudí v Amerike. Hlavnou črtou i-generácie je, že vyrástli s telefónmi a faktom je, že si nepamätajú časy pred konštantným prístupom k internetu. Novinár B. Denizet-Lewis pomenoval tento jav ako vytrvalý signál v šume. Aj samotná J. Twengeová pochybovala nad teóriou, že smartfóny takým závažným spôsobom ovplyvnili psychiku mladých ľudí. Neskôr jej to však potvrdili aj samotní študenti. Odborníci sa nakoniec zhodli, že jediným možným vysvetlením prudkého nárastu úzkostných porúch a samovrážd je nedostatok samoty spôsobený prítomnosťou smartfónov. Ľudia sa nedokážu odpojiť od spoločenských väzieb, netravia čas osamote s myšlienkami a to všetko vedie ku konštantnému stresu. Problémom je teda neustále pripojenie, na ktoré nie je nastavené ľudské telo ani myseľ.²³

Súčasná spoločnosť je nastavená na neustály tok informácií, ktoré prijímajú ľudia rôznymi spôsobmi. Informácie dokážeme prijímať prostredníctvom rôznych zariadení – cez mobilné telefóny, inteligentné hodinky, notebooky a podobne. Takisto ich vieme prijať z rôznych kútov sveta. Nie sme teda obmedzení na lokalitu. Charakteristickou črtou pre túto dobu je aj rýchla komunikácia. Odpísanie na mail, SMS správu, či telefonát býva okamžité. No hyperkonektivita nie je len o prepojení ľudí navzájom.

Ak chceme odborne opísať problematiku hyperkonektivity, je to zjednotená komunikácia, ktorá nemá obmedzené kapacity. Znamená to, že nech sa akokoľvek veľa zariadení pripojí, vždy prevyšuje dopyt. Má veľký počet komunikačných ciest a uzlov, takže dokáže prijať do svojho systému všetky zariadenia.²⁴ V. Ranadivé, ktorý v 80. rokoch digitalizoval Wall Street, opisuje hyperkonektivitu veľmi jednoducho. Hyperkonektivita podľa neho znamená, že všetko navzájom komunikuje a to človek s človekom, človek so strojom a stroj so strojom.²⁵ Hyperkonektivita je budúcnosťou v mnohých smeroch. Ako príklad uvádza viacero oblastí, v ktorých je a bude hyperkonektivita užitočnou.²⁶

G. Blank z Oxford Internet Institute skúmal dopady hyperkonektivity na spoločnosť. Vyzdvihuje fakt, že prepojenie medzi ľuďmi uľahčuje komunikáciu, podporuje priateľstvá na diaľku a zlepšuje udržiavanie vzťahov. Hyperkonektivita je najmä doménou mladých ľudí, je však súčasťou života takmer každého jedinca na svete. Medzi

²² NEWPORT, C.: *Digitálny minimalizmus*. Bratislava: Lindeni, 2019.

²³ NEWPORT, C.: *Digitálny minimalizmus*. Bratislava: Lindeni, 2019, s. 115-119.

²⁴ ROUSE, M.: *Hyperconnectivity*. [online]. [2020-11-10]. Dostupné na: <<https://searchunifiedcommunications.techtarget.com/definition/hyperconnectivity>>.

²⁵ RANADIVÉ, V.: *Hyperconnectivity: The Future is Now*. [online]. [2020-11-10]. Dostupné na: <<https://www.forbes.com/sites/vivekranadive/2013/02/19/hyperconnectivity-the-future-is-now/?sh=6958a46230ad>>.

²⁶ Tamtiež.

dôležité faktory, ktoré hyperkonektivita ovplyvňuje sa radí aj vzdelávanie. Tvrdí, že je dôležité investovať peniaze do učiteľov, technológií a školení, ktoré pripraví mladých ľudí na vykonávanie pozícií, ktoré sú moderné a vysoko súvisia s hyperkonektivitou.²⁷

Tri spôsoby komunikácie, ktoré vo svojom článku spomína V. Ranadivé prvýkrát opísali vedci A. Quan-Haase a B. Wellman. V rámci svojho výskumu poukazovali na používanie komunikácie rôznymi spôsobmi ako sú mail, neustále posielanie správ, telefonovanie a v neposlednom rade Web 2.0 informačný servis.²⁸

Tak ako sa píše autori v diele *Media Literacy and New Humanism*, je dôležité vedieť pozeráť na technologické možnosti kritickým pohľadom. Namiesto neobmedzeného používania technológie a neustále prijímania nových informácií, musíme vedieť selektovať a prejsť aj do offline, čiže reálneho sveta.²⁹ Využívanie technológií bez nastavenia hraníc môže mať na ľudí veľký a trvalý dopad.

2.2 Aktuálne trendy digitálnej kultúry v prieniku s potrebami jednotlivca

2.2.1 Sociálne siete – ich funkcie pre spoločnosť a jednotlivca

Sociálne siete sú veľmi pevnou súčasťou života väčšiny populácie. Slovo sociálny predstavuje existenciu sociálnych väzieb, ktoré vedú ku zdravému správaniu a výchove. Poslaním sociálnych sietí je vytvárať väzby medzi ľuďmi a poskytovať im prostredníctvom sietí sociálnu podporu.³⁰ Samotná sociálna sieť je online stránka, prostredníctvom ktorej si ľudia vytvárajú a udržiavajú medziľudské vzťahy.³¹

Medzi základné štrukturálne charakteristiky sociálnych sietí patrí reciprocita (symetrická a asymetrická), intenzita sociálnych vzťahov, formálnosť, komplexnosť, homogenita (demografia, vek, rasa, sociálno-ekonomický stav), geografický rozptyl a hustota. Vznik sociálnych sietí viedol k rôznym sociálnym funkciám ako napríklad sociálny vplyv, kontrola, porovnávanie či podpora.³²

Sociálne siete prinášajú do života ľudí pozitíva aj negatíva. Možno práve to, čo je v jednom rozmere považované za pozitívum, môže byť z iného uhla pohľadu negatívom. C. Newport medzi hlavné faktory radí najmä potrebu spoločenského uznania a návykového správania sa. Sociálne siete využívajú to, že človek je spoločenský tvor a potrebuje komunikovať. Všetky faktory ľudskej psychológie v súvislosti so vzťahmi a interakciami vytvorili veľmi účinné a v mnohých prípadoch aj návykové sociálne siete. Už nefungujú vzťahy len v blízkom okolí, dokážeme ich udržiavať naprieč celým svetom.³³

Tak ako však uvádza C. Newport, tento trend je nebezpečný keďže náš mozog nebol usposobený na to, aby udržiaval veľké množstvo vzťahov. To znamená, že sociálne siete sú v jednom momente prostriedkom udržiavania

²⁷ SWABEY, P.: *The social impact of hyperconnectivity*. [online]. [2020-11-10]. Dostupné na: <<https://eiuerspectives.economist.com/technology-innovation/hyperconnected-economy/video/social-impact-hyperconnectivity>>.

²⁸ *Hyper connectivity – How Charged are You?* [online]. [2020-11-10]. Dostupné na: <<https://www.mindforest.com/hyperconnectivity-how-charged-are-you/>>.

²⁹ TORNERO, J. M. P. – VARIS, T.: *Media literacy and new humanism*. Moscow : UNESCO Institute for Information Technologies in Education, 2010, s. 24.

³⁰ FERLANDER, S.: The Importance of Different Forms of Social Capital for Health. In: *Acta Sociologica*, 2007, vol. 50, no. 2, p. 115–128. Dostupné na: <<https://doi.org/10.1177/0001699307077654>>.

³¹ *Definition of social network*. [online]. [2021-01-22]. Dostupné na: <<https://www.merriam-webster.com/dictionary/social%20network>>.

³² GLANZ, R. – RIMER, K. B. – VISWANATH, K.: *Health behavior and health education*. USA : Jossey-Bass, 2008, p. 189-191. [online]. [2021-01-22]. Dostupné na: <<https://bit.ly/31DOTm>>.

³³ NEWPORT, C.: *Digitálny minimalizmus*. Bratislava: Lindeni, 2019, s. 144.

vzťahov a v druhom momente stresom z udržiavania týchto vzťahov.³⁴ K rozumnému využívaniu sociálnych sietí je potreba nájsť riešenia, ktoré budú pre nás prospešné.

2.2.2 Budovanie online komunity prostredníctvom participatívnej kultúry

Vďaka vzniku Webu 2.0 a dobrým technologickým podmienkam sa naplno rozvinula digitálna kultúra, v ktorej nie sme iba recipientmi, ale aj tvorcami mediálneho obsahu. Hlavným znakom nových technológií je interaktivita a **hlavným znakom digitálnej kultúry je participácia**.³⁵ V súčasnosti je participatívna kultúra v rozmachu a úspešne absorbuje a odpovedá na explóziu nových mediálnych technológií, ktoré umožňujú každej osobe s prístupom k internetu tvoriť obsah. Zvýšenú produkciu originálneho obsahu od amatérov môžeme pozorovať napríklad v množstve videí na YouTube alebo pri autoroch, ktorí sami produkujú svoje knihy a obchádzajú tak klasické vydavateľstvá. Vďaka internetu a možnosti vybudovať si popularitu mimo tradičných médií je bežným spôsobom vydávanie kníh, tzv. e-publikácií cez softvér ako Smashwords, Amazon's Create Space a podobne. Každým takýmto dielom sa narúšajú hranice medzi profesionálmi a amatérmi.³⁶

Hoci je participatívna kultúra pilierom digitálnej kultúry, stavia na znalostiach a skúsenostiach jedinca. Termín participácie sa používa pri vzdelávaní, kreatívnom tvorení a v ďalších oblastiach. Cieľom participatívnej kultúry je povzbudiť mladých ľudí ku rozvíjaniu svojich schopností, vedomostí, etiky, sebavedomia, ktoré potrebujú, aby sa mohli stať súčasťou súčasnej kultúry. V našom ponímaní je participatívna kultúra otvorenejšia, má menej striktných pravidiel, dáva viac možností účastníkom vyjadriť sa a navzájom sa podporovať.

Formálne vzdelávanie je často konzervatívne, statické, inštitucionálne a drží sa vzdelávacích plánov spísaných v učebných osnovách. Informálne vzdelávanie sa viac zameriava na to, čo mladých ľudí v komunite zaujíma, k čomu majú blízko a neustále sa v tom rozvíjajú aj vďaka starším a skúsenejším členom komunity. Nie je statické, flexibilne reflektuje na zmeny, odpovedá na otázky ihneď a vzťah medzi jednotlivými členmi je viac uvoľnený. To zaručuje, že člen je viac otvorený, diskutuje a pýta sa na veci, ktorým nerozumie.³⁷ Participatívna kultúra dáva priestor jednotlivcom, ktorí zaujímavým či inak špecifickým obsahom udávajú trendy doby. Zámerom ich tvorby na internete môže byť aj snaha o ocenenie ich nápadov a zaujatie prípadných sponzorov.

Využívanie nových trendov digitálnej kultúry je u mladých ľudí vnímané ako samozrejmosť. Mnohí rodičia či učitelia si však neuvedomujú, že napriek vysokému levelu technických schopností, akými oplývajú ich deti je stále potrebné ich usmerňovať a to najmä v rovine kritického myslenia. Nové druhy gramotnosti budujú na skúsenostiach, ktoré vychádzajú z tradičnej gramotnosti, technických zručností, kritického myslenia a ďalších znalostí, ktoré sa deti učia v školách. Predtým než dokážu byť ľudia súčasťou participatívnej kultúry musia vedieť čítať a písať. Preto nové gramotnosti nenahrádzajú staré, ale rozširujú ich. Takisto si ľudia mylne vysvetľujú, že nová gramotnosť je vnímaná v zmysle technologických možností, ktoré sa neustále vyvíjajú. Na školách sa napríklad učí ako ovládať jednotlivé funkcie na klávesnici, no zabúda sa na učenie v širších súvislostiach, kde spolu s novými technológiami prichádzajú aj nové výzvy, ktoré by mala efektívne pokryť mediálna výchova.

³⁴ Tamtiež, s. 144.

³⁵ JENKINS, H.: *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Cambridge, Massachusetts London, England : MIT Press, 2006, p. 5-6.

³⁶ FRAU-MEIGS, D.: Future trends in the matter of media and information literacy. In: JUÁREZ, A. D. - NAVARRO S. J.: *Educación mediática & competencia digital*. Barcelona, 2013, p. 40-41. [online]. [2021-01-23]. Dostupné na: <https://www.uoc.edu/portal/es/symposia/congreso_ludoliteracy2013/programa/ACTAS_EDUMED_2013.pdf>.

³⁷ JENKINS, H.: *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Cambridge, Massachusetts London, England : MIT Press, 2006, s. 5-10.

Ľudia, ktorí chcú byť aktívnymi účastníkmi participatívnej kultúry by mali nadobudnúť nové zručnosti v kontexte prispôsobenia sa novým trendom digitálnej kultúry a to prostredníctvom týchto metód:

- **Hra.** Schopnosť experimentovať s okolím ako forma riešenia problému.
- **Hranie rolí.** Schopnosť prijať alternatívne identity na účely improvizácie a objavovania.
- **Simulácia.** Učenie priamym pozorovaním a experimentovaním.
- **Privlastnenie.** Privlastňovanie chápeme ako proces, pri ktorom sa študenti učia tak, že rozoberajú kultúru a znovu ju spájajú.
- **Multitasking.** Multitasking zahŕňa metódu monitorovania a reakcie na nekonečné množstvo informácií, ktoré sú okolo nás. Jediniec sa tak učí reagovať na viacero podnetov naraz a stať sa viac flexibilným.
- **Distribuované poznávanie.** Schopnosť zmysluplne pracovať s nástrojmi, ktoré nám ponúkajú rôzne programy nám môže uľahčiť prácu.
- **Kolektívna inteligencia.** Kolektívna inteligencia sa vyznačuje tým, že každý niečo vie, nikto nevie všetko a to, čo vie každý môže skupina ako celok využiť.
- **Úsudok.** Schopnosť vyhodnotiť spoľahlivosť a dôveryhodnosť rôznych informačných zdrojov.
- **Transmediálna navigácia.** Tendencia k multimodalite mení spôsob, akým učia pedagógovia kompozíciu, pretože študenti sa musia naučiť pretriediť škálu rôznych možných spôsobov vyjadrovania. Je dôležité, aby sa študenti naučili vnímať rôzne druhy mediálnych výstupov.
- **Sieťové pripojenie.** Schopnosť vyhľadávať, syntetizovať a rozširovať informácie.
- **Vyjednávanie.** Plynulá komunikácia v prostredí nových médií spája skupiny, ktoré by inak mohli žiť oddelene. Preto je dôležité učiť mladých ľudí vnímať kultúrne odlišnosti a prijímať ich bez predsudkov.

Budovanie online komunity je dôležitým aspektom v participatívnej aj digitálnej kultúre. Pomáha mladým ľuďom spoznávať nové veci a sústrediť sa na to, čo ich baví.³⁸

3 NOVODOBÉ FENOMÉNY DIGITÁLNEJ KULTÚRY AKO „KULTÚRY SOCIÁLNEHO KONTAKTU“

3.1 Phubbing

Pri nových technológiách môžeme pozorovať nezdravé návyky a jedným z nich je phubbing. Phubbing je opisovaný ako akt ignorovania niekoho s kým práve osoba trávi čas a namiesto toho venuje svoju pozornosť telefónu.³⁹ Phubbing so sebou prináša negatívne aspekty ako oneskorené reakcie, mechanickú intonáciu, nehybné telo a nedostatok očného kontaktu. Všetky tieto aspekty odrádzajú ľudí od ďalšej konverzácie.

V rámci kvalitatívneho výskumu phubbingu autor J. Aagaard zistil, že študenta šťve pokiaľ je on ignorovaný, no napriek tomu, že si to uvedomuje, koná rovnako. Z výskumu vyplýva, že phubbing nie je akceptovaný modernou spoločnosťou, no napriek tomu sa neustále v našich životoch objavuje. Otázkou teda je, prečo tento fenomén pretrváva v modernej konverzácii aj napriek tomu, že ho vnímame ako negatívny. Autor J. Aagaard tento stav nazval **Digitálna akrasia**. Pojem akrasia má grécky pôvod a znamená nedostatočnú vôľu. Ľudia

³⁸ JENKINS, H.: *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Cambridge, Massachusetts London, England : MIT Press, 2006, p. 20-104.

³⁹ *Meaning of phubbing*. [online]. [2021-02-15]. Dostupné na: <<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/phubbing>>.

v živote bežne zažívajú nedostatok sebazaprenia, ktoré im má byť prospešné, no napriek tomu sa opäť vracajú k starým návykom.⁴⁰

Digitálna akrasia nie je patologickým javom, a preto ľudia nepotrebujú profesionálnu pomoc, ale potrebujú sa zbaviť zlých technologických návykov. Nebezpečným javom pri týchto návykoch je to, že vedomie je vždy o krok neskoršie ako podvedomie, ktoré zlozvyk vykonáva automaticky. Odstrániť ho teda môžeme iba razantne a to odložením telefónu, či zavretím notebooku. Aj to sa vo viacerých prípadoch ukázalo ako neúčinný krok.⁴¹

3.2 Spoločenské uznanie v kontexte selfie

Jedným z javov, ktorý je trendom na sociálnych sieťach už dlhé roky je selfie. **Selfie** je definovaná ako fotografia, ktorá zobrazuje osobu, ktorá fotí, často sa na fotografii vyskytuje aj ďalšia osoba alebo skupina osôb a je odfotená jedincom, ktorý drží digitálnu kameru. Takéto fotografie sú väčšinou fotené pre potreby sociálnych sietí.⁴²

Spoločenské uznanie vychádza už z doby paleolitu, kedy dobré postavenie v spoločnosti zaistilo prežitie v kmeni. V súčasnosti od toho nezáleží náš život, no hlboko zakorenená túžba po uznaní spoločnosťou zostáva. Satisfakciu nám sprostredkujú práve sociálne siete. Paleolitový mozog túži po uznaní a ten mu prináša počet lajkov na príspevku. Pri ich nedostatku ľudia pociťujú úzkosť a nespokojnosť, čo vedie ku častejšiemu kontrolovaniu sociálnej siete v dúfaní, že nám na daný príspevok pribudnú ďalšie lajky.⁴³

Pokiaľ fotenie selfie dosiahne nežiaduce rozmery, vzniká Porucha závislosti na selfie (Selfie addiction disorder). APA pomenovala túto mentálnu poruchu Selfitída, v preklade Selfitída, a definovala ju ako: „*Obsesívno kompulzívna túžba fotiť samého seba a pridávať tieto fotky na sociálne siete. Je to spôsob, akým si ľudia vynahrádzajú nízke sebavedomie (jeho nedostatok) a vyplňajú tým nedostatok intimity v živote.*“⁴⁴

Selfie je druh závislosti, a preto ak nemôže osoba pridať svoje fotky na sociálne siete, spôsobí jej to abstinenčné príznaky. Selfitída má tri štádia a to: **hraničná selfitída** (v tejto fáze sa jedinec odfotí aspoň trikrát za deň, no nepridá fotografie na sociálne siete), **akútna selfitída** (v tejto fáze odfotí jedinec aspoň 3 selfie za deň a pridá ich na sociálne siete) a **ťažká chronická selfitída** (v tejto fáze jedinec odfotí najmenej šesť fotiek samého seba a pridá ich na sociálne siete).⁴⁵

To čo si mnohí z ľudí, ktorí sa stali závislými na sociálnych sieťach uvedomujú je pocit straty kontroly. Prejavuje sa napríklad ako neschopnosť užiť si daný okamih bez nutkavej potreby odfotiť ho pre svoje virtuálne obecenstvo.⁴⁶ Prečo to však robíme? Sila s akou nás nútia sociálne siete dosiahnuť vnútornú katarziu na základe spoločenského uznania sa odvíja z veľkej časti od funkcie like.

⁴⁰ AAGAARD, J.: Digital akrasia: a qualitative study of phubbing. In: *AI & Society*, 2020, Vol. 35, No. 4, p. 9. [online]. [2021-02-15]. Dostupné na: <<https://doi.org/10.1007/s00146-019-00876-0>>.

⁴¹ AAGAARD, J.: Digital akrasia: a qualitative study of phubbing. In: *AI & Society*, 2020, Vol. 35, No. 4, p. 12-13. [online]. [2021-02-15]. Dostupné na: <<https://doi.org/10.1007/s00146-019-00876-0>>.

⁴² *Definition of selfie*. [online]. [2021-01-24]. Dostupné na: <<https://www.merriam-webster.com/dictionary/selfie>>.

⁴³ ALTER, A.: *Neodolatelné: Vzestup návykových technológií a byznys se závislostí*. Brno : Host — vydavatelství, s. r. o., 2018, p. 123-124.

⁴⁴ SINGH, S. – TRIPATHI, K. M.: *SELFIE: A New Obsession*. [online]. [2021-01-24]. Dostupné na: <https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2920945>.

⁴⁵ Tamtiež.

⁴⁶ NEWPORT, C.: *Digitálny minimalizmus*. Bratislava: Lindeni, 2019, s. 26.

3.3 Porušovanie netikety a hate speech na sociálnych sieťach

Podobne ako etika v reálnom živote, netiketa určuje pravidlá správania sa na internete. Skôr ako zákon sú tieto pravidlá morálnymi odporúčaniami, ktoré by mali jedinci v slušnej spoločnosti dodržiavať. Anonymita internetu však spôsobuje, že ľudia zabúdajú na etické a morálne hodnoty. Nedodržiavanie týchto pravidiel sa nazýva aj šedou zónou internetu, ktorá má nebezpečne blízko ku čiernej. Do šedej zóny internetu môžeme zaradiť hacking, cracking, nelegálne sťahovanie hudby, či iných diel na ktoré sa vzťahujú autorské práva.

Pojem netiketa vznikol z dvoch slov a to network, teda počítačová sieť a etiquette, čo v preklade znamená etiketa. Pravidlá slušného správania na internete vznikali spolu s jeho vývojom a objavovaním negatívnych javov, ktoré elektronická komunikácia prinášala.

Medzi prvé dokumenty, ktoré netiketu spomínajú radíme príručku *The net: User Guidelines and Netiquette* od autorky A. H. Rinaldi z roku 1994. Dodnes sa používa viacero dokumentov, ktoré hovoria o netikete.⁴⁷ Všeobecne sa používa 10 základných pravidiel, ktoré spísala v príručke V. Shea v roku 1994. Základné pravidlá netikety by mal dodržiavať každý jedinec využívajúci internet.

1. Pamätaj si, že na druhej strane je človek.
2. Dodržiavaj rovnaké pravidlá správania online aké dodržiavaš v reálnom živote.
3. Rozoznávaj, kde sa v kyberpriestore nachádzaš. (rozoznávať medzi formálnym a neformálnym prejavom podľa druhu konverzácie – mailová, súkromná a pod.)
4. Rešpektuj čas a možnosti druhých ľudí.
5. Postaraj sa, aby tvoja online identita vyzerala dobre. (Základnými pravidlami písaného prejavu je: vždy si skontrolovať gramatiku a štylistiku, ukázať, že viete o čom hovoríte, byť slušný a zdvorilý.)
6. Zdieľaj názory expertov.
7. Pomáhaj udržať plamene vojny (sporov) pod kontrolou. (Autorka V. Shea prirovnáva plameň ku neskroteným emóciám ľudí, ktorí vyjadrujú svoj názor bez akceptovania názoru druhých ľudí.)
8. Rešpektuj súkromie druhých.
9. Nezneužívaj svoju moc.
10. Odpúšťaj druhým chyby.⁴⁸

Pokiaľ ľudia nedodržiavajú základne pravidlá slušného správania na internete, môže to prerásť až do hate speech, čo v preklade znamená nenávistného prejavu. Ten už však balansuje na hrane porušovania etiky a zákona.

Hate speech vo všeobecnosti môžeme definovať ako „*nenávistný, hanlivý prejav, diskriminujúca forma agresie voči jednotlivcovi alebo skupine na základe ich príslušnosti k nejakej menšine. V spojitosti s internetom sa tiež používa výraz Cyberhate.*“⁴⁹

⁴⁷ POLÁKOVÁ, E. – MASARYKOVÁ, Z.: *Etika mediálnej komunikácie v on-line prostredí*. Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie UCM, 2011, s. 215 – 219.

⁴⁸ *Core Rules of Netiquette*. [online]. [2021-01-25]. Dostupné na: <<https://coursedesign.colostate.edu/obj/corerulesnet.html>>.

⁴⁹ NETOLERANCIA NA INTERNETE. [online]. [2021-01-25]. Dostupné na: <<https://www.zodpovedne.sk/index.php/sk/ohrozenia/netolerancia-na-internete>>.

S nenávisným prejavom sa môžeme stretávať v rôznych podobách a na rôznych platformách. Hate speech existuje v človekovej komunikácii alebo na sociálnych sieťach. Veľmi veľkú časť nenávisných prejavov môžeme sledovať na sociálnych sieťach v sekcii komentáre.

Jednou z tém, ktorá vie vyvolať silné emócie je práve politika. Komentáre pod príspevkami politikov sú často samotným hate speechom. Môže mať na tom podiel aj samotný politik, no veľkým problémom je aj nedostatočná mediálna gramotnosť, dôvera v dezinformácie, nerelevantné zdroje informácií a podpora extrémistických hnutí. V kuloároch slovenských dezinformácií sa často stretávame s hoaxom o tom, že Z. Čaputová je podplatená G. Sorosom, ktorý je americký finančník pôvodom z Maďarska. Tieto a podobné informácie podporujú tzv. „dezinformačné weby“ akými sú hlavnydennik.sk, zemavek.sk, parlamentnelisty.sk a ďalšie. Stránka konspiratori.sk zhromažďuje nerelevantné alebo dezinformačné weby v zozname. Takýchto webov na stránke je momentálne až 210.⁵⁰ Takéto stránky podporujú v ľuďoch silné emócie, ktoré ich štvú nielen proti jednotlivým ľuďom, ale aj pravde, ktorú tieto konšpiračné weby neponúkajú alebo ju ponúkajú prepojenú s klamstvami.

V súčasnosti sú na Slovensku dezinformácie a s tým spojené nenávisné prejavy vyskytujú vo veľmi veľkej miere. Šíriteľmi sú starší aj mladší ľudia a prenikajú až ku deťom. Ako východisko vidíme zaviesť mediálnu výchovu ako súčasť celoživotného vzdelávania sa. Nemyslíme si, že stačí mediálne vzdelávať len deti základných a stredných škôl. Deti preberajú názory od okolia a najmä svojich najbližších a teda rodičov.

Na výchovu a formovanie mladých ľudí vplýva celý rad vonkajších a vnútorných faktorov ako dedičnosť, vrodenosť, prostredie, výchova a psychická regulácia.⁵¹ Tvorbu názorov a prejav mladých ľudí tak tvorí prostredie v ktorom sa nachádzajú, priatelia, rodina, pedagógovia, médiá a ďalší. Je dôležité, aby dieťa nadobudlo dostatočnú mediálnu gramotnosť, aby sa predchádzalo a zamedzilo nenávisným prejavom. Najlepšie ako eliminovať tieto vplyvy je rozvoj kritického myslenia.

4 NOVÉ TRENDY MEDIÁLNEJ VÝCHOVY V REAKCII NA TRENDY DIGITÁLNEJ KULTÚRY

4.1 Náčrt vývoja teoretických koncepcií mediálnej výchovy

V nasledujúcej podkapitole načrtujeme koncepcie mediálnej výchovy, ktoré by mohli účinným spôsobom priviesť ľudí k nadobudnutiu mediálnych kompetencií.

4.1.1 Výchova k rozvoju mediálnej kompetencie prostredníctvom kriticko-hermeneutickej koncepcie a koncepcie learning by doing

Medzi základné a tradičné koncepcie k rozvoju mediálnych kompetencií označujeme kriticko-hermeneutickú koncepciu, ktorá sa zameriava aj na rozvoj schopností – kritického uvažovania a postojov a koncepciu learning by doing. Podľa M. Brestovanského sa mediálna výchova uskutočňuje v týchto dvoch prístupoch, ktoré sa navzájom prelínajú. V jednoduchosti môžeme povedať, že tieto dve koncepcie sa zameriavajú na dve rôzne oblasti mediálnej gramotnosti a to na znalosť a skúsenosť.⁵²

⁵⁰ Zoznam stránok so sporným obsahom. [online]. [2021-01-25]. Dostupné na: <<https://www.konspiratori.sk/zoznam-stranok.php>>.

⁵¹ KRATOCHVÍLOVÁ, E.: *Úvod do pedagogiky*. Trnava : Pedagogická fakulta Trnavskej univerzity, 2007, s. 45.

⁵² BRESTOVANSKÝ, M.: *Úvod do mediálnej výchovy*. Trnava : Trnavská univerzita, 2010, s. 17.

Učenie sa prostredníctvom teoretických poznatkov nám prináša vedomosti. Tie by sme však postupne zabudli alebo ich nevedeli uplatniť v praxi pokiaľ by sme sa nesnažili o ich využívanie. Teória learning by doing znamená v preklade učiť sa robením. Z toho vyplýva, že táto koncepcia apeluje viac ako na teoretické, na praktické vzdelávanie.

Teoretické poznatky, ktoré vedecká, ale aj nevedecká obec dosahuje sú založené na praktických výskumoch, ktoré tieto teórie potvrdzujú alebo vyvracajú. Učenie zo skúsenosti musí zahŕňať spojenie medzi robením a myslením ako je to napríklad v prípade zážitkového učenia.

Cyklus zážitkového učenia zahŕňa systém, ktorý je nutný pre vytvorenie novej teoretickej koncepcie. Abstraktnej koncepcii predchádza aktívne experimentovanie, konkrétny experiment, reflektívne pozorovanie, ktoré nás dostáva späť ku abstraktnej koncepcii.⁵³

Medzi základné vlastnosti experimentálneho učenia radíme: zapojenie do aktívneho skúmania skúsenosti, selektívne a kritické uvažovanie o svojich skúsenostiach, záujem o skúsenosti, otvorenosť voči skúsenostiam, možnosť priestoru na samostatnú prácu, nezávisle od učiteľa. Prax je riadená a navrhnutá činnosť učiteľom (starostlivo kontrolovaná a analyzovaná) a tvorí ju cyklický sled učebných aktivít.⁵⁴

Poznáme základne štyri metódy ako implementovať koncepciu learning by doing do vzdelávania a to: plánovaním skúsenosti, zvyšovaním povedomia o skúsenostiach, preskúmaním a reflexiou skúseností a poskytovaním náhradných skúseností.⁵⁵

Na Slovensku sa koncepcia learning by doing v mediálnej výchove najčastejšie spája s fungovaním školských médií ako sú noviny, časopisy, rozhlas alebo televízia.

Kriticko-hermeneutická koncepcia sa zameriava viac na analýzu obsahu jednotlivých médií. E. Vránková popisuje túto koncepciu ako schopnosť kriticky posudzovať, prijímať a selektovať informácie podľa ich relevantnosti. Pokiaľ jedinec nadobudne tieto kriticko-hermeneutické vlastnosti, vybuduje si obrazne imunitu voči manipuláciám a vplyvom, ktoré môžeme v médiách sledovať.⁵⁶ Medzi receptívne činnosti radíme kritické čítanie, počúvanie a vnímanie informácií sprostredkovaných médiami, rozlišovanie medzi správou, reklamou, relevantnými a irelevantnými informáciami, vystavanie správy podľa žánru, pochopenie fungovania médií a mediálnych organizácií, vnímanie názorov a postojov autorov textov a schopnosť posúdiť ich a pochopiť, akým spôsobom médiá ovplyvňujú život nás, spoločnosti, politiku a kultúru.⁵⁷

Koncepcia learning by doing sa nezameriava primárne na kritické vnímanie textu, ale na praktickú stránku a to samotnú tvorbu. Tá však môže vyústiť do kritického vnímania médií. Prostredníctvom tvorenia sa študenti

⁵³ GIBBS, G.: *Learning by doing*. Oxford : Oxford Centre for Staff and Learning Development, 2013. [online]. [2021-02-08]. Dostupné na: <<https://thoughtsmostlyaboutlearning.files.wordpress.com/2015/12/learning-by-doing-graham-gibbs.pdf> >.

⁵⁴ GIBBS, G.: *Learning by doing*. Oxford : Oxford Centre for Staff and Learning Development, 2013. [online]. [2021-02-08]. Dostupné na: <<https://thoughtsmostlyaboutlearning.files.wordpress.com/2015/12/learning-by-doing-graham-gibbs.pdf> >.

⁵⁵ GIBBS, G.: *Learning by doing*. Oxford : Oxford Centre for Staff and Learning Development, 2013. [online]. [2021-02-08]. Dostupné na: <<https://thoughtsmostlyaboutlearning.files.wordpress.com/2015/12/learning-by-doing-graham-gibbs.pdf> >.

⁵⁶ VRABEC, N.: *Paradigmatické prístupy a súčasné trendy vo výskume mediálnej gramotnosti*. Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda, 2013, s.130-131.

⁵⁷ BRESTOVANSKÝ, M.: *Úvod do mediálnej výchovy*. Trnava : Trnavská univerzita, 2010, s. 18.

učia o médiách, o tom ako ich vnímať, rozvíjajú kreativitu, zorientujú sa v komunikačných technológiách a dokážu ich efektívne využívať.⁵⁸

4.1.2 Protekcionistický model, model povzbudzovania, participatívny model a ich koexistencia

V súčasnosti poznáme viacero ďalších modelov s akými sa pristupuje k mediálnej výchove. Medzi tri dominantné modely okrem vyššie uvedených patria protekcionistický, model povzbudzovania a participatívny model.

Protekcionistický model je, ako už aj z názvu vyplýva, ochraňujúci. Ochraňuje najmä zraniteľné skupiny ľudí, ktoré sú ohrozené mediálnym systémom. Tento model vyplýva z neustále rastúceho vplyvu a moci médií, ktoré môžu negatívne ovplyvňovať jednotlivcov. Model používa preventívne a defenzívne kroky voči tejto moci. Podporuje zavedenie pravidiel regulujúcich médií a monitorovanie systému, ich krokov a dôsledkov. Protekcionistický model a jeho pravidlá sú spájané najmä s deťmi a mládežou, ktoré sú vzhľadom na svoj vek a vzdelanie najzraniteľnejšie voči potenciálne škodlivým účinkom médií. Tento ochranársky prístup možno všeobecne nájsť v iniciatívach podporovaných vzdelávacími a politickými inštitúciami. Ich obvyklý štýl spočíva v zdôrazňovaní potreby ochrany práv občanov a s týmto cieľom presadzujú legislatívne alebo inštitucionálne iniciatívy, hoci sú spojené aj s výskumom a vzdelávaním.⁵⁹

Protekcionistický model je podľa D. Buckinghama charakterizovaný troma faktormi:

- **Morálna panika**

Protekcionistický model poukazuje na hodnoty. Médiá sú v tomto prípade vnímané ako nositelia morálneho rozvratu.

- **Závislosť (Plug-in drug)**

V druhom bode sú médiá vnímané ako návykové a ich vplyv môže mať silne negatívny dopad na život a životný štýl ľudí.

- **Pretváranie vedomia**

Prostredníctvom pôsobenia médií je trvalo pretvárané naše vedomie a stávajú sa z nás neuvážení konzumenti mediálneho obsahu.⁶⁰ Ochránársky model vníma človeka vo vzťahu k médiám ako bezmocného a snaží sa ho ochrániť pred jeho negatívnymi vplyvmi.⁶¹

Druhým modelom je **model povzbudzovania**. Prostredníctvom tohto modelu sú ľudia povzbudzovaní k aktivitám, ktoré zvýšia ich povedomie o médiách a o tom, ako ich efektívne využívať. Táto teória sa zakladá na tom, že médiá nám ponúkajú možnosti a príležitosti, ktoré by sme mali využiť. Model povzbudzovania je menej ochranársky. Snaží sa tvoriť medzi médiom a recipientom vzťah založený na intelektuálnej tvorivosti a komunikácii. Tento model je často využívaný v neformálnom vzdelávaní, ale aj v školskom prostredí alebo v lokálnych novinách a rozhlasových staniciach.⁶²

⁵⁸ VRABEC, N.: *Paradigmatické prístupy a súčasné trendy vo výskume mediálnej gramotnosti*. Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda, 2013, s. 131.

⁵⁹ TORNERO, J. M. P. – VARIS, T.: *Media literacy and new humanism*. Moscow : UNESCO Institute for Information Technologies in Education, 2010, p. 41.

⁶⁰ LUSTED, D.: *The Media Studies Book*. London – New York : Routledge, 1991, s. 12-35.

⁶¹ BRESTOVANSKÝ, M.: *Úvod do mediálnej výchovy*. Trnava : Trnavská univerzita, 2010, s. 18.

⁶² TORNERO, J. M. P. – VARIS, T.: *Media literacy and new humanism*. Moscow : UNESCO Institute for Information Technologies in Education, 2010, p. 42.

Táto teória sa zakladá najmä na tom, aby sa mladí ľudia učili správne využívať médiá a to viacerými spôsobmi ako je napríklad learning by doing. Autor M. Brestovanský uvádza, že v tomto prípade možno vychádzať aj z teórie užívania a uspokojenia, ktorá prináša model v troch krokoch:

- V prvom kroku by si mal recipient vyjasniť prečo chce daný program sledovať.
- V druhom kroku sa dostávame ku štandardom, ktoré si musí recipient vytvoriť, aby sa so svojim výberom cítil spokojný.
- V poslednom kroku je samotné praktické tréningové sledovanie tohto uvedomeného výberu mediálneho obsahu.⁶³

M. Brestovanský uvádza tieto kroky v súvislosti s detským divákom, no myslíme si, že táto teória je aplikovateľná na každú vekovú skupinu. Je dôležité vytvoriť si k médiám a mediálnym obsahom zdravý vzťah. Takýto vzťah nás dokáže uspokojiť, obohatiť o nové informácie a zároveň byť pre nás prospešný.

Posledný smer, model participácie, je zároveň aj najmladším. Vznikol a rozšíril sa spolu so vznikom internetu. Zdôrazňuje šírenie spoločenskej produkcie a komunikácie, ktoré rozvíjajú znalosti, interaktivitu a dialógy. Sféru komunikácie pokladá za dedičstvo celého ľudstva a preto ju vníma ako otvorenú a slobodnú.⁶⁴

Tento postoj je prepojený s politickou filozofiou, ktorá dôveruje v autonómiu jednotlivcov, kritickú kapacitu a schopnosť rozvíjať sa a prispievať tak ku spoločnému blahobytu. Internet je médiom, ktoré v súčasnosti nesie najviac informácií, tvorí kolektívnu pamäť, je zdrojom a pomáha k ich zdieľaniu a sociálnej interaktivite. Na prvý pohľad sú tieto orientácie natoľko odlišné, že si nevieme predstaviť ich kooperáciu, či existenciu jednu vedľa druhej. Napriek tomu tieto teórie dokážu vzájomne koexistovať. Participatívny model väčšinou slúži ako kategória do ktorej podkategórie môžeme zaradiť ochranársky model aj model povzbudenia. Schopnosť participatívnej orientácie byť natoľko flexibilná, že dokáže poňať na prvý pohľad nezlučiteľné teórie z nej robí orientáciu, ktorá má do budúcnosti najväčší potenciál. Participatívna orientácia najviac korešponduje aj s politickými orientáciami. Umožňuje kolektívnu prácu, čiže spoluprácu rôznych ľudí na rovnakých projektoch. Model participácie vychádza z filozofie spoluúčasti na zdrojoch a inklinuje k otvorenému obsahu, vyzýva k elektronickej demokracii a spoluúčasti na zdrojoch. Metóda je kritická, liberálna, tolerantná, rešpektujúca rozmanitosť, demokratická a zároveň bráni rovnosť.⁶⁵

4.1.3 Konceptné zmeny v mediálnej výchove na základe aktuálnych trendov digitálnej kultúry

Na otázku, ako prispôbiť súčasnú koncepciu mediálnej výchovy pre potreby súčasnej doby, aby sme zmiernili dopad zlých technologických návykov a škodlivých aspektov médií vidíme odpoveď v kombinácii rôznych orientácií, ktoré buď fungujú alebo boli teoreticky načrtnuté.

Mali by sme sa sústrediť na tri hlavné oblasti, ktoré sa sústreďujú okolo konceptu mediálnej výchovy a to sú: kritické a kreatívne schopnosti (kriticko-hermeneutická koncepcia a learning by doing), mediálne vzdelanie (začlenenie nových, progresívnych foriem výučby mediálnej výchovy), aktívne, participatívne občianstvo.⁶⁶

⁶³ BRESTOVANSKÝ, M.: *Úvod do mediálnej výchovy*. Trnava : Trnavská univerzita, 2010, s. 19.

⁶⁴ TORNERO, J. M. P. – VARIS, T.: *Media literacy and new humanism*. Moscow : UNESCO Institute for Information Technologies in Education, 2010, p. 42-44.

⁶⁵ Tamtiež, p. 42-44.

⁶⁶ TORNERO, J. M. P. – VARIS, T.: *Media literacy and new humanism*. Moscow : UNESCO Institute for Information Technologies in Education, 2010, p. 73, 78.

Nové schopnosti, ktoré potrebuje mať jedinca zvládnuté by bolo možné z nášho pohľadu implementovať do výučby ako napríklad hranie rolí, práca s online nástrojmi, ktorá zmysluplne obohatí jedinca o nové poznatky, schopnosť vyhl'adávať, analyzovať a syntetizovať poznatky z online zdrojov.⁶⁷

Na základe kriticko-hermeneutickej koncepcie by žiaci dokázali rozoznávať obsah médií a ich zámer. Vedeli by spoznať skrytú reklamu a zámery rôzneho charakteru ako napríklad politické, záujmy média a ďalšie. Vďaka tomu by sa im jednoduchšie informácie selektovali a dokázali by médiá užitočne využiť vo svoj prospech.

Príležitosť vidíme aj v modernejšom prístupe k výučbe, kde by sa mohli mladí ľudia tvorivo prezentovať v tom, čo ich zaujíma. Nároky mladých ľudí na učenie sa posunuli. Od momentu ako vznikla digitálna kultúra a ľudia sa začali stávať súčasťou participatívnej kultúry, podnety založené na textoch a obrázkoch, či fotografiách v učebniciach sú pre ne nedostatočne zaujímavými zdrojmi informácií. Aj toto spomína H. Jenkins, ktorý apeluje na modernejšie vzdelávanie, napríklad prostredníctvom počítačových hier, ktoré prinášajú mladým ľuďom dostatočnú interakciu a zároveň môžu slúžiť ako veľmi kvalitná didaktická pomôcka pri výučbe.⁶⁸

Jedným zo znakov, že človek nadobudol mediálne kompetencie je schopnosť tvorby mediálnych výstupov. Práve to ponúka koncepcia learning by doing. Na mnohých základných aj stredných školách existujú isté formy médií, ktoré prinášajú možnosť žiakom vyskúšať si vlastnú tvorbu. Tým, že človek nadobúda kritické myslenie, nadobúda aj schopnosti a vlastnosti potrebné pre život v rýchlej dobe. Učí sa efektívne pracovať s technológiami a využívať ich vo svoj prospech, čo vedie k tomu, že dokáže byť aktívnym a prospešným človekom v súčasnej spoločnosti.

V závere, ak by bola do mediálnej výchovy implementovaná participatívna paradigma, doplnená o prvky kriticko-hermeneutickej koncepcie a koncepcie learning by doing, predpokladáme, žeby táto kombinácia priniesla silné a stabilné zázemie pre mladých ľudí v oblasti mediálnej výchovy.

Za predpokladu, žeby boli všetky tieto koncepcie v kombinácii úspešne začlenené a využívané pri vzdelávaní mladých ľudí, nová generácia by mohla nadobudnúť novú úroveň schopností, ktorý by jej poslužil aj pri uvedomelom využívaní technológií. Rozvinutá protekcionistická koncepcia obohatená o model povzbudzovania by mala byť implementovaná do života každého jedinca žijúceho v súčasnej spoločnosti.

4.1.4 Koncepcie „ekologického prístupu k médiám“ v kontexte participatívne orientovanej mediálnej výchovy

V súčasnosti je nutné spraviť rýzny krok k tomu, aby sa mladí, ale aj starší ľudia začali stavať k médiám kriticky. Ak chceme predchádzať zlým návykom, ktoré sme si vytvorili neuváženým používaním zariadení, musíme prijať zmeny, ktoré tomu pomôžu. Na internete koluje mnoho názorov na to, ako sa oslobodiť od závislosti na sociálnych sieťach avšak rovnako ako pri chudnutí, nebudú fungovať zaručené rýchle návody. Z začať využívať sociálne siete rozumne a využívať ich len vtedy keď je to nutné je dlhou cestou.

Ako odpoveď na spoločnosť zahltenú informáciami je digitálny minimalizmus, ktorého úlohou je kontrolovať a filtrovať tok informácií. Autori rôznych stratégií koncepcií digitálnej ekológie sa zhodujú v tom, že hoci nám online svet uľahčuje fungovanie a napríklad v prípade pandémie je nenahraditeľným spôsobom výkonu

⁶⁷ JENKINS, H.: *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Cambridge, Massachusetts London, England : MIT Press, 2006, p. 15.

⁶⁸ JENKINS, H.: *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Cambridge, Massachusetts London, England : MIT Press, 2006, p. 43-44.

práce či vzdelávania, je nutné vnímať to, že online svet nikdy úplne nenahradí offline. Keďže digitálna kultúra prerástla do každého aspektu našich životov je nutná jej kvalitatívna transformácia v oblasti osobného tréningu, vzdelávacieho systému, na trhu práce a na pracoviskách. Bližšie si opíšeme koncepciu digitálneho minimalizmu, no stretávame sa aj s paralelnými koncepciami a to napríklad s **digitálnou diétou, digitálnym detoxom či mediálnou askézou**.⁶⁹

Jeden zo spôsobov - **digitálny minimalizmus**, opisuje autor C. Newport na základe troch hlavných princípov.

1. Zbytočnosti sú nákladné

Ako prvý princíp digitálneho minimalistu je vzdať sa všetkých technológií a zariadení, ktoré zahlcujú čas a pozornosť používateľa. Koľko času reálne potrebujeme venovať technológiám a koľko im reálne venujeme? Čas je najcennejší majetok, ktorý človek vlastní, a preto chce autor poukázať a zdôrazniť to, s akou ľahkovážnosťou dokážu jedinci stráviť čas pri technológiách, ktorý by mohli vyplniť oveľa zmyslupnejšie.

2. Optimalizácia je dôležitá.

Druhým princípom digitálneho minimalistu je optimalizovať využívanie jednotlivých technológií. To znamená, nielen si starostlivo vybrať technológie, ale aj to, ako ich najlepšie používať. Pokiaľ by si napríklad osoba vymazala z telefónu aplikácie sociálnych sietí a vedela by ich sledovať len na stolovom počítači, dramaticky by sa tým znížil čas strávený na sociálnych sieťach a v konečnom dôsledku by sa zvýšila kvalita života danej osoby.

3. Úmysel prináša uspokojenie.

Digitálny minimalista vie, prečo technológiu používa. Ako príklad autor C. Newport uvádza amišskú kultúru. Amišská filozofia v súvislosti s novými technológiami spočíva v tom, že sa rozhodujú čo bude ich komunita prospievať.

Digitálnym minimalistom sa môže stať každá osoba, ktorá vo väčšej či menšej miere využíva nové technológie. Tento proces sa nazýva **digitálna očista**.⁷⁰

Zaviesť digitálny minimalizmus do škôl a vyučovať ho v rámci mediálnej výchovy by pomohlo nielen jedincom, ale celej spoločnosti. Myslíme si, že pokiaľ by fungovala mediálna výchova tak, ako sme ju načrtli v predošlej kapitole, digitálny minimalizmus by bol prirodzeným vyústením takto vzdelaného človeka. Komplexná problematika neobsahuje iba jedno riešenie. Je to súbor problémov na ktoré musíme hľadať neustále nové riešenia a prispôbovať ich tempu doby. Musíme nájsť prienik medzi používaním technológií, ktoré sa stali neoddeliteľnou súčasťou našich životov, no na druhej strane si k nim musíme vytvoriť zdravý prístup. Človek je komplexná bytosť, ktorá nie je stavaná na život len v online priestore. Preto je dôležité nájsť rovnováhu medzi technológiami a reálnym životom. To práve ponúkajú navrhnuté koncepcie a princípy digitálneho minimalizmu. Veríme, že tieto koncepcie sú plne aplikovateľné a ich otestovanie a následné zavedenie na slovenských školách by mohlo viesť k veľkej zmene. Negatívne dopady aktuálnych trendov digitálnej kultúry by sa minimalizovali a nahradili ich pozitíva, ktoré pri správnom používaní technológie ponúkajú.

⁶⁹ SKIVKO, M. – KOLMYKOVA, M. – KORNEEVA, E.: Digital Minimalism as a Leading Limitation of Media Communications in the Heyday of Digital Culture. In: STRIELKOWSKI, W.: *Proceedings of the 6th International Conference on Social, economic, and academic leadership*. Paris, France : Atlantis Press, p. 63-65. [online]. [2021-03-05]. Dostupné na: <<https://doi.org/10.2991/assehr.k.200526.010>>.

⁷⁰ NEWPORT, C.: *Digitálny minimalizmus*. Bratislava : Lindeni, 2019, s. 51-74.

ZÁVER

Veríme v to, že človek, ktorý nadobudne mediálnu gramotnosť a mediálne kompetencie je jedincom, ktorý postupne s vekom bude upúšťať od potreby zvonka sprístupnenej protekcionistačkej orientácie, pretože dokáže kriticky uvažovať a pozeráť sa na problematiku objektívne, a tak ochrániť sám seba pred negatívnymi vplyvmi médií, ale aj využívať ich zodpovedne pre posilnenie vlastných cieľov. Nesnaží sa tvoriť závery z titulku článku, no snaží sa zistiť všetky možné skutočnosti predtým než si vytvorí názor. Nepíše neuvážené komentáre, neuráža verejne ani súkromne iných ľudí a nesnaží sa hľadať na zložité otázky jednoduché riešenia. Tie sú dobrou živnou pôdou pre hoaxy a fake news. Osobnosť, ktorá by bola vzdelávaná a nadobudla by znalosti z oblasti mediálnej výchovy už v prvých rokoch edukácie by mala ľahší život, keďže by sa dokázala orientovať v spoločnosti zahltenej informáciami.

Pokiaľ by sa v najbližších rokoch úspešne implementovali koncepčné zmeny v podobe kombinácie kriticko-hermeneutickej koncepcie, koncepcie learning by doing a digitálnej ekológie v participatívne orientovanej mediálnej výchove do systému vzdelávania myslíme si, žeby sa tým prospelo nielen jedincom, ale celej spoločnosti. Základom informačnej spoločnosti, v ktorej žijeme je totiž viac ako nutné vedieť správne interpretovať informácie a vyťažiť z nich maximum.

Predpokladáme, že ľudia, ktorí sa nevenujú problematike by bez vysvetlenia nerozumeli tomu, kvôli čomu je potrebné rozumieť médiám. Mediálna výchova medzi ľuďmi je v súčasnosti vnímaná ako vzdelávanie z médií. Mediálna výchova je však dôležitá v každej oblasti života. Jedinci by lepšie rozumeli spoločenským problémom nielen na úrovni nášho štátu, ale aj na globálnej úrovni. Mnohým problémom, ktorým čelí súčasná spoločnosť sú práve globálne. Mediálna výchova by ľuďom mala ukázať, že technológie nie sú iba nástrojom, no namiesto toho demonštrovať, čo všetko s nimi môžu dosiahnuť, ak sa ich naučia správne používať.

Mediálne kompetentný človek dokáže kriticky uvažovať a má tvorivé kapacity na riešenie problémov, ktoré z neho robia uvedomelého a produktívneho spotrebiteľa informácií.

Ak by v mediálnej výchove bola využívaná vo väčšej miere participatívna koncepcia doplnená o prvky kriticko-hermeneutickej koncepcie a koncepcie learning by doing, myslíme si, že vyššie opísané trendy by zmiernili svoj negatívny dopad a aj platformy ako sociálne siete, ktoré sú v súčasnosti využívané len na zábavu by dokázali efektívne poslúžiť vo väčšej miere pri edukácii. Moderná koncepcia mediálnej výchovy by otvorila nové možnosti rozvíjania kreatívnych schopností, kritického myslenia a vytvorenia aktívnej a prosperujúcej spoločnosti.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH PRAMEŇOV

AAGAARD, J.: Digital akrasia: a qualitative study of phubbing. In: *AI & Society*, 2020, vol. 35, No. 4, p. 237–244. [online]. [2021-02-15]. Dostupné na: <<https://doi.org/10.1007/s00146-019-00876-0>>. ISSN 1435-5655.

ALTER, A.: *Neodolatelné: Vzestup návykových technológií a byznys se závislostí*. Brno : Host — vydavatelství, s. r. o., 2018. 336 p. ISBN 978-80-7577-460-6.

BRESTOVANSKÝ, M.: *Úvod do mediálnej výchovy*. Trnava : Trnavská univerzita, 2010. 88 s. ISBN 978-80-8082-396-2.

LUSTED, D.: *The Media Studies Book*. London – New York : Routledge, 1991. 248 p. ISBN 978-04-1501-461-8.

Core Rules of Netiquette. [online]. [2021-01-25]. Dostupné na: <<https://coursedesign.colostate.edu/obj/corerulesnet.html>>.

ČUŘÍK, J.: *Nové trendy v médiích I : Online a tištěná média.* Brno : Masarykova univerzita, 2012. 240 p. ISBN 978-80-210-5825-5.

Definition of selfie. [online]. [2021-01-24]. Dostupné na: <<https://www.merriam-webster.com/dictionary/selfie>>.

Definition of social network. [online]. [2021-01-22]. Dostupné na: <<https://www.merriam-webster.com/dictionary/social%20network>>.

FERLANDER, S.: The Importance of Different Forms of Social Capital for Health. In: *Acta Sociologica.* 2007, vol. 50, no. 2, p. 115–128. [online]. [2021-01-22]. Dostupné na: <<https://doi.org/10.1177/0001699307077654>>. ISSN 0001-6993.

FRAU-MEIGS, D.: Future trends in the matter of media and information literacy. In: JUÁREZ, A. D., NAVARRO S. J.: *Educación mediática & competencia digital.* Barcelona, 2013, p. 37-50. [online]. [2021-01-23]. Dostupné na: <https://www.uoc.edu/portal/es/symposia/congreso_ludoliteracy2013/programa/ACTAS_EDUMED_2013.pdf>. ISBN 978-84-939995-7-5.

GIBBS, G.: *Learning by doing.* Oxford : Oxford Centre for Staff and Learning Development, 2013. [online]. [2021-02-08]. Dostupné na: <<https://thoughtsmostlyaboutlearning.files.wordpress.com/2015/12/learning-by-doing-graham-gibbs.pdf>>.

GLANZ, R. - RIMER, K. B. - VISWANATH, K.: *Health behavior and health education.* [online]. USA : Jossey-Bass, 2008. [2021-01-22]. Dostupné na: <<https://bit.ly/31DOTmJ>>. ISBN 978-0-7879-9614-7.

GRANT, A. E. - WILKINSON, J. S. (eds.): *Understanding Media Convergence: The State of the Field.* New York : Oxford University Press, 2009. 310 p. ISBN 978-0-19-532777-9.

HVORECKÝ, J.: McLuhanizmus v deväťdesiatych rokoch. In: *Kritika & Kontext.* [online]. 1998, roč. 3, č. 1., s. 84. [2021-01-23]. Dostupné na: <http://kritika.sk/pdf/1_98/7.pdf>. ISSN 1335-1710.

Hyper connectivity – How Charged are You? [online]. [2020-11-10]. Dostupné na: <<https://www.mindforest.com/hyperconnectivity-how-charged-are-you/>>.

JENKINS, H.: *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide.* New York : New York University Press, 2008. 353 p. ISBN 978-0-8147-4295-2.

JENKINS, H.: The cultural logic of media convergence. In: *International Journal of Cultural Studies.* 2004, vol. 7, no. 1, p. 33–43. [online]. [2020-10-28]. Dostupné na: <DOI: 10.1177/1367877904040603>. ISSN 1460-356X.

JENKINS, H.: *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century.* Cambridge, Massachusetts London, England : MIT Press, 2006. 129 p. ISBN 978-0-26-251362-3.

JIRKŮ, J.: Čtyři pilíře výzkumu médií v éře konvergence médií. In: HUBÁLEK, T.: *Sborník z V. mezinárodní vědecké konference studentů doktorských studijních programů v oblasti společenských věd.* Olomouc : Nakladatelství Epoque, 2016, p. 209-220. [online]. [2020-10-29]. Dostupné na: <http://konferenceksv.upol.cz/files/rocnik_2016.pdf>. ISBN 978-80-7557-044-4.

KAWAMOTO, K. (ed.): *Digital Journalism: Emerging Media and the Changing Horizons of Journalism.* Lanham : Rowman & Littlefield Publishers, 2003. 208 p. ISBN 0-7425-2681-X.

KRATOCHVÍLOVÁ, E.: *Úvod do pedagogiky.* Trnava : Pedagogická fakulta Trnavskej univerzity, 2007. 168 s. ISBN 978-8082-145-6.

MCLUHAN, M.: *Jak rozumět médiím.* Odeon: Praha, 1991. 348 p. ISBN 80-207-0296-2.

- Meaning of multitasking in English.* [online]. [2020-10-30]. Dostupné na: <<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/multitasking>>.
- Meaning of phubbing.* [online]. [2021-02-15]. Dostupné na: <<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/phubbing>>.
- MURUGESAN, S.: Understanding Web 2.0. In: *IT Professional*. 2007, vol. 9, no. 4, p. 34-41. [online]. [2020-10-29]. Dostupné na: <10.1109/MITP.2007.78>. ISSN 1941-045X.
- NETOLERANCIA NA INTERNETE.* [online]. [2021-01-25]. Dostupné na: <<https://www.zodpovedne.sk/index.php/sk/ohrozenia/netolerancia-na-internete>>.
- NEWPORT, C.: *Digitálny minimalizmus*. Bratislava : Lindeni, 2019. 264 s. ISBN 978-80-566-1341-2.
- POLÁKOVÁ, E. - MASARYKOVÁ, Z.: *Etika mediálnej komunikácie v on-line prostredí*. Trnava : Fakulta masmediálnej komunikácie UCM, 2011. 263 s. ISBN 978-80-8105-283-5.
- RANADIVÉ, V.: *Hyperconnectivity: The Future is Now.* [online]. [2020-11-10]. Dostupné na: <<https://www.forbes.com/sites/vivekranadive/2013/02/19/hyperconnectivity-the-future-is-now/?sh=6958a46230ad>>.
- ROUSE, M.: *Hyperconnectivity.* [online]. [2020-11-10]. Dostupné na: <<https://searchunifiedcommunications.techtarget.com/definition/hyperconnectivity>>.
- SINGH, S., TRIPATHI, K. M.: *SELFIE: A New Obsession.* [online]. [2021-01-24]. Dostupné na: <https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2920945>.
- SKIVKO, M. – KOLMYKOVA, M. – KORNEEVA, E.: Digital Minimalism as a Leading Limitation of Media Communications in the Heyday of Digital Culture. In: STRIELKOWSKI, W.: *Proceedings of the 6th International Conference on Social, economic, and academic leadership*. Paris, France : Atlantis Press, p. 61-67. [online]. [2021-03-05]. Dostupné na: <<https://doi.org/10.2991/assehr.k.200526.010>>. ISBN 978-94-6252-974-8.
- SWABEY, P.: *The social impact of hyperconnectivity.* [online]. [2020-11-10]. Dostupné na: <<https://eiuperspectives.economist.com/technology-innovation/hyperconnected-economy/video/social-impact-hyperconnectivity>>.
- TORNERO, J. M. P. – VARIS, T.: *Media literacy and new humanism*. Moscow : UNESCO Institute for Information Technologies in Education, 2010. 136 p. ISBN 978-5-905175-05-3.
- VRABEC, N.: *Paradigmatické prístupy a súčasné trendy vo výskume mediálnej gramotnosti*. Trnava : FMK UCM, 2013. 223 s. ISBN 978-80-8105-507-2.
- Web 1.0, Web 2.0, Web 3.0 – Čo To Je a Aký Je Medzi Nimi Rozdiel.* [online]. [2020-10-29]. Dostupné na: <<https://www.epodnikanie.sk/rozne/web-1-0-web-2-0-web-3-0-co-to-je-a-aky-je-medzi-nimi-rozdiel/>>.
- Zoznam stránok so sporným obsahom.* [online]. [2021-01-25]. Dostupné na: <<https://www.konspiratori.sk/zoznam-stranok.php>>.

JAZYKOVÁ KULTÚRA MEDIÁLNEHO PROSTREDIA NA SLOVENSKU

Michaela Vlčková, Anna Hurajová

ABSTRAKT

Práca sa zaoberá skúmaním problematiky jazykovej situácie na Slovensku, resp. podôb jazyka v súčasnom mediálnom prostredí. V teoretickej časti práce charakterizujeme súčasný stav riešenej problematiky, definujeme osobitosti jazyka ako takého, resp. všeobecne v súvislosti s úrovňou jazyka a jeho vývoja, premien, v komunikácii s dôrazom predovšetkým na oblasť publicistiky a jej dynamiky. Empirická časť je založená na skúmaní a zhodnotení vybraných printových médií, v našom prípade denníka Nový čas a denníka SME. Cieľom práce je na základe niekoľkotýždňového pozorovania a skúmania zistiť chybovosť vo vybraných článkoch z hľadiska jednotlivých jazykových rovín a na záver vyhodnotiť celkovú jazykovú úroveň uvedených periodík s možnými návrhmi na zlepšenie.

Kľúčové slová:

Jazyk. Printové médiá. Mediálne prostredie. Jazykové roviny. Jazyková úroveň.

ABSTRACT

This work deals with exploring the issue of language situation in Slovakia, respectively language forms in the current media environment. In the theoretical part of the work, we characterize the current state of solving issue, we define the specificities of the language as such of, respectively generally in connection with the level of language and its development, transient, in communication with an emphasis, especially on publicistics and its dynamics. The empirical part is based on exploring and evaluating selected print media, in our case of (our slovak magazine) Nový čas and Denník SME. The goal of the work is based on several weeks observation and research to identify the error rate in selected articles in terms of individual language planes and to assess the overall language level of the indicated periodicals with possible proposals for improvement.

Keywords:

Language. Print media. Media environment. Language planes. Language level.

1 CIEĽ A PROBLEMATIKA

V súčasnom období sa čoraz častejšie stretávame s názormi, že jazyková úroveň ústnych a písomných prejavov najširších vrstiev spoločnosti, špecificky v mediálnom prostredí, je v protiklade s nedávnou minulosťou a vo viacerých prípadoch nadobúda klesajúcu tendenciu. Je to veľmi paradoxné, pretože záujem o správnosť, čistotu a kultivovanosť slovenského jazyka nie je v protiklade s ostatnými zmenami v našej spoločnosti, ktoré naopak, umožňujú pomerne výraznú demokratizáciu spisovnej slovenčiny ako celospoločensky záväzného jazykového útvaru, ktorý by mal byť hlavným determinantom práce jeho používateľov v mediálnom prostredí. Domnievame sa, že eliminovanie týchto problematických prejavov, súvisiacich s výraznou dynamickosťou súčasného stavu spisovnej slovenčiny, ako je napríklad rýchle preberanie cudzích slov, využívanie hovorových a nespisovných prvkov, profesionalizmov a pod., by mohlo spočívať v adekvátnejšom buď pedagogickom prístupe

pri výučbe a v ďalšom dopĺňujúcom vzdelávaní mediálnych adeptov na daný druh práce, prípadne už v skoršom precíznejšom vzdelávaní na jednotlivých typoch škôl alebo aj v priebežnom sledovaní, analýze a následnom pravidelnom vyhodnocovaní úrovne používania jazyka v jednotlivých druhoch médií. Na Slovensku máme špecifickú situáciu aj v tom, že médiá sa v ostatných rokoch stali akýmsi fenoménom ovplyvňovania veľkého počtu ich prijímateľov a aj preto upriamujeme náš záujem, teoretické východiská a praktické vyhodnotenie konkrétneho typu média v práci, aby sme aj takýmto spôsobom pomohli zvýšiť jazykové povedomie a úroveň používania slovenského jazyka v médiách a následne u ich potenciálnych percipientov. Danú tému sme sa rozhodli skúmať z dôvodu, že súčasný slovenský jazyk v mediálnom prostredí je adekvátny a efektívny nástroj dorozumievania a zároveň je pod neustálym tlakom meniacich sa okolností v spoločnosti a v bežnom živote ľudí, v ktorých sa odzrkadľuje jeho dôležitosť a dynamika. Východiskom nášho uvažovania, resp. skúmania a taktiež základným cieľom analýzy vybraných médií, a to denníka SME a Nový čas, budú predovšetkým lexikálne, gramatické, stylistické a ďalšie prvky a nástroje na možné riešenia nastolených problémových situácií v médiách.

Cieľom práce je reflexia jazyka súčasných slovenských médií, resp. denníka SME a denníka Nový čas, s najväčším vplyvom na masové publikum, v našom prípade na potenciálnych čitateľov uvedených printových denníkov. Práca sa pokúsi charakterizovať niektoré stylistické, syntaktické, morfológické a lexikálne prvky, ktoré sú v rozpore s kodifikovaným spisovným jazykom, a teda i s jazykovou kultúrou.

V teoretickej časti práce sa zameriame na špecifikáciu jazyka, resp. spisovnej formy jazyka, reči a jeho následné využitie v komunikačnom procese v novinárskej praxi s dôrazom na dynamické tendencie a zmeny. V empirickej časti práce budeme reflektovať súčasný stav jazykovej kultúry na základe nášho skúmania zvolených denníkov.

Na dosiahnutie hlavného cieľa je potrebné stanoviť si čiastkové ciele, ktoré súvisia s teoretickou a aj empirickou časťou práce a sú nasledovné:

1. Stanovíme si teoretické východiská danej skúmanej problematiky. Identifikujeme teoretické východiská jazyka so zameraním na printové médiá v publicistickom štýle. Uvedené identifikované teoretické východiská definujeme a následne stručne odôvodníme dôležité predpoklady pre ďalšiu charakteristiku a skúmanie vybraných printových médií.
2. Na základe výskumu a kvalitatívnej obsahovej analýzy vybraných printových médií, konkrétne denníka SME a denníka Nový čas, zistíme najväznejšie aktuálne nedostatky, resp. identifikujeme vážne lexikálne, gramatické a stylistické chyby, ktoré sú v rozpore s kodifikovaným spisovným jazykom, a teda i s jazykovou kultúrou.
3. Prostredníctvom kvalitatívnej obsahovej analýzy vyhodnotíme častú chybovosť predovšetkým v používaní jazykových prvkov slovenského jazyka v rámci jednotlivých jazykových rovín v novinárskej praxi, čiže vo vybraných printových médiách.

2 MATERIÁL A METODIKA

V tejto časti práce budeme čerpať informácie a teoretické východiská z odborných publikácií popredných slovenských jazykovedcov a odborníkov na mediálnu problematiku, konkrétne zo štúdií Reifovej, Hochelovej, Ondruša, Sabola, Kralčáka, ale aj zo štúdií odborníkov z Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave, napr. Škvareninovej či Koltaiovej a ďalších. Následne priblížime metodiku práce.

2.1 Charakteristika jazyka

Jazyk je špecifická ľudská psychofyzická schopnosť úzko prepojená so spoločenským životom, kultúrou i myslením ľudského spoločenstva. Z uvedeného vyplýva, že jazykoveda je prepojená s viacerými vednými disciplínami o spoločnosti, o jej kultúre, o jej obsahovom a formálnom vyjadrovaní a následne myslení. Zvuková stránka jazyka je zase prepojená s konkrétnymi prírodnými vedami, a to predovšetkým s fyzikou a fyziológiou.

A. Koltaiová uvádza, že vrcholom pestovanej formy jazyka je jeho spisovná forma, čiže spisovný jazyk. Ide o historicky nevyhnutý útvar, ktorý vzniká na základe výberu človeka postupne formovaným, kedy dochádza k pravidelnejšiemu používaniu a stanoveniu istých konkrétnych pravidiel, podľa akých sa bude používať. Navyac jazykovedný odborník Dolník vymedzil spisovný jazyk ako akúsi inštitúciu z hľadiska sociolingvistiky, resp. že ide o spoločenské zriadenie, ktoré plní napr. koordinačnú funkciu spoločnosti na základoch akceptovaných noriem. Zároveň upozorňuje na systém znakov, ktoré daný jazyk obsahuje v rámci semiotického systému, pomocou ktorých spisovný jazyk funguje v tzv. jazykovom povedomí používateľov jazykového spoločenstva s dávkou určitej prirodzenosti.

1

Ďalej A. Koltaiová uvádza: „*spisovný jazyk je útvar národného jazyka, ktorý sa používa:*

- *v oficiálnom verejnom styku,*
- *vo verejnej a spoločensky záväznej komunikácii,*
- *v tvorbe umeleckej, vedeckej, publicistickej literatúry,*
- *v administratívnej komunikácii a dokumentácii (štátna, obchodná, súdna a pod.),*
- *a vyučuje sa ním v školách.*

Spisovný jazyk má písanú a hovorenú formu. Od bežného hovorového jazyka sa líši prepracovanou a štylisticky upravenou, diferencovanou sústavou prostriedkov. Jeho norma býva kodifikovaná, t.j. uzákonená...“²

V bežnej reči používame slová jazyk a reč ako úplne jednoznačné, avšak pojmovo a predovšetkým v miere svojho používania sa úplne neprekrývajú. Pri konkrétnejšom odbornom štúdiu jazyka a jazykovedy pomenovania jazyk a reč, teda terminologicky rozlišujeme. Š. Ondruš, J. Sabol k tomu uvádzajú nasledovné: „*Jazyk v terminologickom zmysle označuje v spoločenskom vedomí existujúci abstraktný systém lexikálnych a gramatických znakov, ktoré určitá konkrétna spoločnosť (rod, kmeň, národnosť, národ) používa ako prostriedok myslenia a dorozumievania. Jazyk ako sociálny jav, existujúci vo vedomí spoločenského celku spojením materiálnych zvukov a ideálnych významov, má povahu sociálnej normy.*“³

Podobný názor na definíciu jazyka má O. Škvareninová, ktorá uvádza že „*...jazyk a reč treba chápať ako dva pojmy, ktoré spolu úzko súvisia a navzájom na seba pôsobia, no medzi ktorými sú rozdiely. Jazyk sprostredkúva vyjadrovanie a dorozumievanie ľudí, reč je praktická realizácia jazyka v komunikácii.*“⁴

¹ KOLTAIOVÁ, A.: *Komunikácia, jazyk a jazyková kultúra*. Trnava, 2012. s. 115.

² Tamtiež.

³ ONDRUŠ, Š., SABOL, J.: *Úvod do štúdia jazykov*. Bratislava: SPN, 1987, s. 17.

⁴ ŠKVARENINOVÁ, O.: *Rečová komunikácia*. Trnava: FMK, 2014. s. 25.

P. Jesenská ďalej uvádza k definícii jazyka, že: „*Jazyk sa neustále vyvíja, pretože aj ľudská spoločnosť hovoriaca jazykom sa vyvíja spoločensky, historicky, ekonomicky a technologicky, pričom prirodzený jazyk na každú zmenu prirodzene reaguje a musí reagovať – je to prejav jeho životaschopnosti a flexibility.*“⁵

Ďalší vedecký pohľad na jazyk ako vzor a normu rečových prejavov ponúka J. Kraus, ktorý sa vo svojej odbornej publikácii opiera o zakladateľa jazykovedného štrukturalizmu Ferdinanda de Saussure, ktorý stanovil odborný termín pre jazyk ako langue a k nemu základný predpoklad rečovej činnosti langage. Vychádza teda z toho, že jazyk je základ a reč je konkrétny prehovor, v ktorom sa používa kód jazyka a ďalšie faktory vychádzajúce, napr. z vlastných myšlienok, z psychickofyziologického mechanizmu a pod.⁶

Z uvedeného vyplýva, že jazyk môžeme chápať ako určitú usporiadanú štruktúru pozostávajúcu z rečovej zvukovej roviny, z fonologickej jazykovej roviny, z morfematickej jazykovej roviny, syntaktickej jazykovej roviny a k nim tzv. vyššej textovej roviny, ktorá v praktickom chápaní využíva pravidlá a prostriedky z predchádzajúcich jazykových rovín.

2.2 Úroveň jazyka

Používanie jazyka v súčasnej spoločnosti či v mediálnom prostredí je téma vysoko aktuálna, pretože aj na základe odborných výskumov, aj z praktického vnímania mediálnych výstupov zaznamenávame často viaceré nedostatky a vážne odchýlky od spisovnej formy slovenského jazyka, čo v končennom dôsledku výrazne ovplyvňuje samotnú úroveň používaného jazyka. Uvedomujeme si, že mediálne prostredie výrazným spôsobom ovplyvňuje aktívneho aj pasívneho percipienta, čo sa následne dynamicky prenáša do praktického používania jazyka v najširších vrstvách spoločnosti, a to v hovorenom aj v písanom prejave.

Predovšetkým v ostatných dvoch desaťročiach môžeme sledovať výrazný pokles jazykovej úrovne aj v našom mediálnom prostredí. Ako konštatuje M. Považaj: „*Lahostajný až odmietavý vzťah k slovenčine a osobitne k spisovnej slovenčine sa prejavuje aj v prístupe niektorých pracovníkov elektronických médií, a to nielen moderátorov a redaktorov, ale aj zodpovedných pracovníkov týchto inštitúcií (napr. na dobre mienené upozornenia si nepokladajú za povinnosť reagovať.)*“⁷

V tejto súvislosti vyvstáva oprávnená otázka, či je potrebné viac upozorňovať na výrazné chyby a nedostatky v mediálnom vyjadrovaní sa, či treba viac kontrolovať, napr. zaužívanú často nesprávnu uniformitu jazykových prejavov v médiách, aby sme už ďalej neprehliadali to, čo takmer denno-denne vidíme, a teda najmä čítame alebo počúvame v jednotlivých typoch médií, dokonca aj vo verejnoprávnych. Preto sa domnievame, že nie je možné ďalej tolerovať zľahčovanie takejto vážnej problematiky počutého a videného vo viacerých médiách, najmä čo sa týka pravopisných, lexikálnych, štylistických a iných chýb, a je potrebné na ne ako na negatívne javy sústavne upozorňovať, hľadať možnosti ich rýchleho odstránenia a zlepšenia stavu v mediálnom prostredí, čo môže mať v konečnom dôsledku výrazný vplyv na celkovú jazykovú úroveň v čo najširších vrstvách spoločnosti.

⁵ JESENSKÁ P.: *Jazyková situácia na Slovensku v kontexte EÚ s ohľadom na anglicizmy v slovenskej dennej tlači*. [RP] Banská Bystrica: Univerzita Mateja Bela v Banskej Bystrici, 2007. s. 18.

⁶ KRAUS, J.: *Jazyk v proměnách komunikačních médií*. Praha: Nakladatelství Karolinum, 2008. s.76.

⁷ POVAŽAJ, M.: *Jazykovedný časopis kultúra reči*. [online]. [2021-01-30]. Dostupné na: <<https://www.juls.savba.sk/ediela/ks/2005/1/ks2005-1.html>>.

2.3 Premeny jazyka

Tak ako sa mení spoločnosť, mení sa aj slovenský jazyk, predovšetkým z hľadiska jeho používania v hovorenom a rečovom prejave. Premeny jazyka sú pomerne dynamické, čo sledujeme aj vo vzťahu k mediálnemu prostrediu. J. Vaňko, J. Král' a L. Kralčák k tomu uvádzajú nasledovné: *“Otázky dynamiky jazyka patria k podstatným lingvistickým otázkam, tak ako k prirodzenému jazyku neodmysliteľne patrí jeho premenlivosť v čase. Dynamiku jazyka možno v širšom zmysle ponímať ako realizáciu postupných zmien jazykových prvkov a vzťahov medzi nimi. Zároveň je potrebné vnímať ju ako kontinuálnu premenlivosť, a to bez ohľadu na časový rozsah i na počet i rozsah zmien. Alebo, ak sa vrátíme na začiatok tejto úvahy: dynamika jazyka je prasto jeho variantnosť v čase.”*⁸

P. Jesenská uvádza k tejto problematike nasledovné: *“Na internú jazykovú situáciu slovenčiny má silný vplyv posilňovania internacionalizácie, tendencie k masovému bilingvizmus, miera rozsahu stykov s anglo-americkou kultúrou, tlak na preferovanie anglického jazyka a celkový nárast jednotlivcov na ich cudzojazyčné aktivity.”*⁹

Pri praktickom používaní jazyka a pri jazykových kontaktoch v mediálnom prostredí medzi konkrétnym novinárom a percipientom dochádza k viacerým problematickým situáciám v ostatných rokoch najmä z dôvodu nárastu výskytu cudzích výrazov, čím sa výrazným spôsobom ovplyvňuje a mení jazyková kultúra, konkrétne z hľadiska aktuálnej potreby výberu nových cudzích pomenovaní, resp. slov obohacujúcich slovnú zásobu, prípadne v procese tzv. prispôsobovania alebo adaptácie takýchto prevzatých slov do domácej lexiky. V tomto procese nastávajú paradoxne dve protipólné situácie, čiže buď sa odborná mediálna verejnosť a hlavne prijímatelia novinárskych textov a iných foriem, stavajú k tejto problematike výrazne extrémne, až puritánsky, čiže ich odmietajú, vymedzujú sa proti ich používaniu alebo naopak, cudzie výrazy primerane tolerujú, napr. z hľadiska ich funkčnej opodstatnenosti, prípadne už po dlhšom čase integrovanosti, teda začlenenia do slovenskej spisovnej lexikografie ako plnohodnotný ekvivalent k domácemu slovnému výrazu. Najčastejšie sa uvedená situácia vyskytuje v používaní tzv. anglicizmov, čo je pochopiteľné, ako prejav istej jazykovej internacionalizácie a globalizácie a aj ako prostriedok na zblížovanie viacerých kultúr v rámci globálneho priestoru.

K asi najmarkantnejšej expanzii v publicistických textoch, ale i v iných mediálnych prejavoch patrí teda expanzia tzv. anglicizmov. Používanie anglicizmov vníma A. Koltaiová *„ako prejav jazykovej internacionalizácie a globalizácie. Anglické výrazy sú v mnohých jazykových spoločenstvách vnímané ako prostriedok na zblížovanie s inými kultúrami, ako možnosť, ktorá prispieva k stieraniu hraníc medzi štátmi a umožňuje takmer neobmedzenú mobilitu a pod. V tomto svetle sa angličtina vníma ako novodobá lingua franca – ako pokus presadiť prirodzenou cestou spoločný dorozumievací prostriedok, ktorý by bolo možné používať v medzinárodnom meradle.”*¹⁰

P. Jesenská sa pri charakteristike pojmu anglicizmus opiera o názory Crystala, ktorý používa loanword alebo borrowing (výpožička) a taktiež o Galperina, ktorý vychádzal z termínu foreign words, resp. foreignisms alebo foreignbarrings. Z uvedeného nám teda vyplýva, že vymedzenie pojmu anglicizmus je charakterizované prostredníctvom cudzích lexikálnych jednotiek v súvislosti s výpožičkami, cudzích slovách a podobne.¹¹ Pri preberaní slov z anglického jazyka, ale aj z iných jazykov, napr. z češtiny, nemčiny, francúzštiny a pod., dochádza

⁸ VAŇKO, J., KRÁL, Á., KRALČÁK, L.: *Jazyk a štýl súčasnej slovenskej publicistiky*. Nitra: UKF Nitra, 2006. s.123.

⁹ JESENSKÁ P.: *Jazyková situácia na Slovensku v kontexte EÚ s ohľadom na anglicizmy v slovenskej dennej tlači*. [RP] Banská Bystrica: Univerzita Mateja Bela v Banskej Bystrici, 2007. s. 33.

¹⁰ KOLTAIOVÁ, A.: *Komunikácia, jazyk a jazyková kultúra*. Trnava : FMK, 2012. s. 170.

¹¹ JESENSKÁ P.: *Jazyková situácia na Slovensku v kontexte EÚ s ohľadom na anglicizmy v slovenskej dennej tlači*. [RP] Banská Bystrica: Univerzita Mateja Bela v Banskej Bystrici, 2007. s. 46.

na jednej strane k adaptácii slov, ale taktiež aj k problematickým chybám pri ich používaní, a to v slovotvornej, gramatickej, zvukovej či významovej rovine. K preberaniu anglicizmov P. Jesenská uvádza, že: *“Nevyhnutné preberanie anglicizmov by sme mohli zaradiť k pozitívnemu vplyvu anglickej lexiky na slovnú zásobu slovenčiny, pričom nehodnotíme samotné entity označované anglicizmami. Hodnotíme ich používanie v jazyku.”*¹² A. Koltaiová v tejto súvislosti označila *“používanie cudzích výrazov ako jav, ktorý musí spisovná slovenčina riešiť. Nemalo by sa to však vnímať ako krízová či bezvýhodisková situácia. V praxi sa problematikou preberania a udomácnovania cudzích slov zaoberá akademické jazykovedné pracovisko – oddelenie jazykovej kultúry a terminológie JÚLŠ SAV, ktoré je garantom jazykovej a terminologickej správnosti pri preklade termínov z cudzích jazykov (najmä z angličtiny, francúzštiny, nemčiny).”*¹³

V tejto súvislosti je teda zrejmé, že starostlivosť o kultivovanie jazyka je mimoriadne aktuálna a dôležitá činnosť, ktorou, ako uvádza P. Jesenská: *“Sú poverené inštitúcie, ktorým starostlivosť o kultivovanie jazyka vyplýva priamo zo zákona. Takouto inštitúciou je slovenský Jazykovedný ústav Ľudovíta Štúra Slovenskej akadémie vied (SAV), ktorý sa v súvislosti so zvyšovaním jazykovej kultúry na Slovensku venuje mnohým aktivitám. V Slovenskom rozhlase je rubrika venovaná jazyku a ohlasom poslucháčov. V časopise Slovenského syndikátu novinárov, v Quarku, v rodine a škole, v roľníckych novinách a iných sa nachádzajú jazykové okienka a poradne pre používateľov jazyka, ktorým záleží na udržiavaní istej úrovne jazykového prejavu.”*¹⁴

Vzťah médií a dynamiky jazyka je jednou z hlavných otázok pri teoretických východiskách a pri skúmaní, pretože uvedený vzťah zasahuje do socio-kultúrnej oblasti, do vymedzenia determinantov jazykovej dynamiky, a teda premieta sa do celkovej jazykovej situácie v mediálnom i celospoločenskom prostredí.

Z dôvodu skúmania printových médií, a teda aj ich elektronickej podoby uvádzame ďalší názor O. Škvareninovej korešpondujúci s inými názormi jazykovedcov o internetovom prostredí: *“...aj v internetovom prostredí masových médií vzniká v súčasnosti najviac nových žánrov, “v rámci ktorých sa pri výstavbe aktuálnych textov využívajú nové, netradičné jazykovo-kompozičné postupy” nerespektujú sa typické charakteristiky žánra. Táto sféra dnes predstavuje najdynamickejšiu oblasť, ...”*¹⁵ O. Škvareninová v závere k tomuto ešte uvádza praktickú radu: *“Analyzujte komunikáciu ľudí komplexne a s ohľadom na situáciu, kontext.”*¹⁶

2.4 Jazykové prostriedky v mediálnom prostredí

Jazykové prostriedky v sebe zahŕňajú také zložky komunikácie daného jazyka, ktoré sú vlastne kodifikovanými pravidlami z jednotlivých jazykových rovín, ako lexikológia, morfológia, syntax, fonetika a fonológia a k nim nadstavbová štylistika. K najdôležitejším zložkám mediálnej komunikácie patrí využitie slovnej zásoby, ktorá však musí korešpondovať a podliehať prísny gramatickým a štylistickým pravidlám, pretože v konečnom dôsledku aj takýmto spôsobom sa zabezpečuje zrozumiteľnosť a konečné ovplyvnenie potenciálneho percipienta.

Stav jazykovej kultúry v mienkotvorných aj v bulvárnych médiách, vrátane tlačených foriem, ktorými sa v práci zaoberáme, kazí najmä jazyková, resp. lexikálna a gramatická úroveň, pretože nie všetci žurnalisti sú úplne

¹² Tamtiež, s. 21.

¹³ KOLTAIOVÁ, A.: *Komunikácia, jazyk a jazyková kultúra*. Trnava: FMK, 2012. s. 172.

¹⁴ Tamtiež, s. 8.

¹⁵ ŠKVARENINOVÁ, O.: *Rečová komunikácia*. Trnava: FMK, 2014. s. 198.

¹⁶ Tamtiež, s.200.

pripravení na svoju prácu z týchto jazykových hľadísk, prípadne iba do určitej miery, a teda nemajú počas svojej novinárskej práce ďalšiu odbornú jazykovednú pomoc, napr. formou odborných konzultácií, hodnotenia a následnej analýzy. Aj z tohto dôvodu sa jazyk a jeho spisovná forma stáva spoločensky adekvátne rečovtvornou a normotvornou činnosťou svojich používateľov, čiže na jednej strane jazyk používajú kultivovaní novinári, ktorým záleží pri ich profesionálnej činnosti na dodržiavaní spisovnej formy a normy jazyka, na strane druhej ide o bežných ďalších používateľov alebo prijímateľov istej formy novinárskeho príspevku, ktorý buď do určitej miery zodpovedá alebo nezodpovedá kodifikovanému a kultivovanému používaniu spisovného jazyka.¹⁷

V tejto súvislosti je veľmi dôležité opierať novinársku prax o odbornú lingvistiku, o prestížne odborné publikácie a názory popredných slovenských jazykovedcov. Na pravidelné laické i odborné diskusie o úlohe a vplyve spisovnej slovenčiny v súčasnej spoločnosti. J. Vaňko, Á. Král, L. Kralčák uvádzajú, že: *“Kým, napr. publicista, mediálny tvorca, či dokonca prostý mediátor, má možnosť získať pre svoju kreatívnu jazykovú zmenu relatívne širokú, resp. relevantnú mediálnu plochu a jeho novotvar vstupuje do jazykovej praxe prostredníctvom živej reči ako funkčný prvok, oproti tomu lingvista má veľmi zúžený mediálny priestor a do jazykovej praxe jeho novotvar vstupuje umelo, cez jazykové poučenie.”*¹⁸

2.5 Metodika – výber výskumnej vzorky

Práca je teoreticko-empirického charakteru. V teoretickej časti práce sme analyzovali, syntetizovali a komparovali domáce i zahraničné zdroje k danej téme, aby sme adekvátne obsiahli informačnú hodnotu zvolenej témy jazykovej kultúry v mediálnom prostredí. V empirickej časti práce sa sústredíme na konkrétny výskum, resp. kvalitatívnu obsahovú analýzu novinových článkov printovej verzie denníka SME a denníka Nový čas v období mesiaca marec 2021. V rámci výskumu sme teda detailne sledovali 31 čísel (denne) printového vydania denníka Nový čas, ktorý podľa nášho názoru spĺňa kategóriu bulvárneho denníka a 27 čísel printového vydania denníka SME, ktorý podľa nášho názoru spĺňa kategóriu mienkotvorného denníka, a teda nám tieto dva protipóly môžu ponúknuť rôzne pohľady na aktuálnu situáciu. Rozdiel v počte vydaných čísel sledovaných denníkov súvisel s tým, že denník Nový čas vychádza každý deň, aj v nedeľu a denník SME šesť-krát do týždňa, okrem nedele. Zároveň k tomu uvádzame, že dané printové denníky sme sledovali priebežne aj počas približne troch mesiacov predtým z dôvodu získania širšieho pohľadu na problematiku a získania ďalších cenných informácií o jazykovej úrovni daných denníkov, kedy sme tiež objavili pozitívne i negatívne prvky, ktoré sme aspoň orientačne uviedli v analytickej časti.

V rámci analýzy sme vyberali predovšetkým články z titulnej strany denníkov, kde sa zväčša nachádzajú tie najdôležitejšie informácie z daného dňa, ktoré najviac aj jazykovo ovplyvňujú potenciálneho čitateľa, konkrétne išlo o stĺpček, komentár, krátku správu rozšírenú správu, riport, reportáž, spravodajský rozhovor, interview, glosa, analytický článok, publicistický rozhovor a ďalšie. Tieto typy článkov, resp. žánrov sme vyberali a následne analyzovali na základe dôležitosti a informačnej hodnoty pre percipienta, napr. z dôvodu, že obsahujú dôležité spoločensko-politické aktuálne témy, preto sú najviac čítané, ďalej z dôvodu, že sú na prvej strane, resp. na úvodných stranách daných denníkov s výraznými fotografiami a titulkami, kedy sme predpokladali, že to najviac upúta pozornosť väčšieho množstva potenciálnych čitateľov – informačne a jazykovo.

¹⁷ VAŇKO, J., KRÁL, Á., KRALČÁK, L.: *Jazyk a štýl súčasnej slovenskej publicistiky*. Nitra: UKF Nitra, 2006. s. 136.

¹⁸ VAŇKO, J., KRÁL, Á., KRALČÁK, L.: *Jazyk a štýl súčasnej slovenskej publicistiky*. Nitra: UKF Nitra, 2006. s. 137.

2.6 Pracovný postup, metódy a spôsob zberu dát a vyhodnocovania údajov

Pri spracovaní teoretickej časti práce, resp. aj v ďalšej analytickej časti práce, sme využili viaceré metódy získania dát, konkrétne analýzu, syntézu, komparáciu. Postupuje sa od individuálnej analýzy konkrétnych jazykových prejavov v mediálnom prostredí až k prípadným viacnásobným či skupinovým. V. Hochelová zadefinovala analýzu ako: „všeobecnú metódu skúmania jednotlivých zložiek a vlastností nejakého predmetu, javu, činnosti alebo udalosti. Ide o proces myšlienkového rozkladania celku na časti, deja na akty. Táto metóda umožňuje odhaliť mnohotvárnosť javov a objasniť ich fungovanie a podstatu.“¹⁹ I. Reifová k definícii analýzy uvádza, že je to: „Nejpoužívanější technika výzkumu mediálních obsahů. V nejfrequentovanější kvalitativní podobě bývá popisována jako standardizovaná systematická a intersubjektivně ověřitelná kvantitativní metoda analýzy zjevného obsahu – komunikace.“²⁰

Využili sme taktiež syntézu, pomocou ktorej spojíme jednotlivé časti do jedného celku, čo umožní vidieť zozbierané informácie komplexne ako jeden vypovedajúci útvar. J. Ristvej definuje syntézu ako: „proces zisťovania súvislostí medzi vyčlenenými prvkami, znakmi, protikladmi, ich prepojenie a následnú reprodukciu skúmanej udalosti s ich podstatnými znakmi a vzťahmi. Syntéza umožňuje sledovať vzťahy medzi faktami, charakter vzájomných súvislostí medzi nimi, odhaľovať príčiny, funkčnú závislosť, postupnosť etáp či tendenciu vývoja skúmaného javu.“²¹ Syntéza je stručne špecifikovaná aj v Krátkom slovníku slovenského jazyka: „Syntéza dopĺňa analýzu a tvorí s ňou nerozlučnú jednotu.“²²

Následne posúdime všetky výsledky a vyhodnotíme ich pomocou dedukcie. Vo Filozofickom slovníku sa uvádza definícia deduktívnej metódy ako spôsob istej vedeckej teórie, používania deduktívnej techniky, resp. odvodzovania. Uvedená metóda sa zvyčajne uplatňuje po zoskupení určitého množstva materiálu, ktorý sa teoreticky spracuje, zosystematizuje a vyvodí sa z neho dôsledky popri získaní nových poznatkov.²³

Z hľadiska použitia výskumných metód využijeme pri vyhodnocovaní taktiež metódu komparácie. Definíciu uvádza Krátky slovník slovenského jazyka: „Komparácia – v rámci lingvistiky odvodený termín od pojmu komparatív, čo znamená porovnávací, porovnávanie.“²⁴

Výsledky výskumu môžeme vyjadriť numericky, verbálne alebo vzájomným prepojením. Numerická podoba výsledkov vzniká zvyčajne pomocou spracovaných dát štatistickými metódami, kedy najčastejšie autor uvádza rozmanité dáta do tabuliek a grafov a následne do kvantifikácie prostredníctvom slov a slovných spojení. Verbálna podoba výsledkov výskumu je charakteristická slovami a vetami.²⁵

Výber konkrétnej formy vyjadrenia výsledku výskumu závisí od zámeru a konkrétnych priorít, resp. preferencií samotného autora.

Vo výskume preferujeme verbálnu podobu výsledkov výskumu.

Výskumné problémy sme sformulovali vo forme výskumných otázok, ktoré slúžia na dosiahnutie hlavného cieľa a čiastkových cieľov práce. Výskumné otázky sú nasledovné:

¹⁹ HOCHELOVÁ, V.: *Slovník novinářské teorie a praxe*. Nitra, 2001. s. 15.

²⁰ REIFOVÁ, I., a kolektív: *Slovník mediální komunikace*. Praha: Portál, 2004. s. 21.

²¹ RISTVEJ, J.: *Vedecké metody*. [online]. [2021-01-30]. Dostupné na: <<http://trilobit.fai.utb.cz/vedecke-metody>>.

²² KAČALA, J.: *Krátký slovník slovenského jazyka*. Bratislava: Veda, 1987. s. 159.

²³ FROLOV, I.T.: *Filozofický slovník*. Nakladatel'stvo PRAVDA: 1986. s. 79.

²⁴ KAČALA, J.: *Krátký slovník slovenského jazyka*. Bratislava: Veda, 1987, s. 159.

²⁵ GAVORA, P.: *Obsahová analýza v pedagogickom výskume: Pohľad na jej súčasné podoby*. [online]. [2021-01-30]. Dostupné na: <<https://pdfs.semanticscholar.org/547a/530ff483b5c772ea305f0609288089a1b19c.pdf>>.

1. Aká je súčasná jazyková situácia v oblasti printových médií na Slovensku, konkrétne v správnom, resp. nesprávnom používaní jazykových prvkov, aj z pohľadu možného ovplyvnenia jazykovej kultúry u potenciálnych čitateľov?
2. Ktoré jazykové roviny sú najviac v rozpore s jazykovou kultúrou, resp. ktoré prvky a jazykové prostriedky?
3. Ktoré problémy z hľadiska jazykových rovín sa vo vybraných článkoch vyskytujú najčastejšie a aké sú ich možné negatívne dôsledky na celkovú úroveň jazykovej kultúry na Slovensku?

2.7 Definícia výskumnej metódy a výskumného nástroja

V práci sme využili teoretické informácie a analytické údaje z vlastného výskumu, resp. metódy, ktoré sme použili v logickej nadväznosti a systematickosti, konkrétne analýzu, syntézu, dedukciu a komparáciu. Ide o teoretické metódy získavania dát, ktoré sme využili pri písaní teoretickej časti práce.

V praktickej časti práce sme uplatnili kvalitatívny výskum a v rámci neho sme ako výskumnú metódu použili kvalitatívnu obsahovú analýzu. D. Silverman definuje kvalitatívny výskum nasledovne: *„Metódy, ktoré používajú kvalitatívni výskumníci, dokazujú rozšírené presvedčenie, že môžu sprostredkovať „hlbšie“ porozumenie spoločenským fenoménom, než by sa získalo z čisto kvantitatívnych dát.“*²⁶ J. Hendl k tomu dodáva, že: *„Kvalitatívny výskum sa vykonáva pomocou podrobného a intenzívneho kontaktu, či už v teréne alebo určitých situáciách s jednotlivcom, prípadne skupinou jedincov. Tieto situácie majú prevažne banálny až bežný charakter, reflektujú každodenný život jednotlivcov, skupín, spoločnosti alebo organizácií.“*²⁷ J. Steinerová o kvalitatívnej obsahovej analýze tvrdí, že: *„je založená na viacnásobných interpretáciách dokumentov, extrahovaní pojmov a ich ďalších analýzach a spájaní do kategórií. Takéto postupy využíva aj sociálna a kultúrna antropológia, pričom môže ísť aj o kolaboratívne postupy. Obsahová analýza môže mať latentnú aj explicitnú zložku, môže obsahovať aj kvantitatívne postupy (frekvencia výskytu pojmov) a komunikačnú zložku.“*²⁸ Ďalej k obsahovej analýze J. Steinerová uvádza: *„Pri aplikácii obsahovej analýzy sa výskumníci zameriavajú na výskyt znaku v texte z hľadiska frekvencie či intenzity. Samotný postup vychádza z určenia cieľa, účelu a podľa toho aj výberu druhu textu. Určuje sa aj jednotka analýzy obsahu (slovo, pojem, veta, kontext). Vlastná analýza sa vyznačuje kódovaním a začleňovaním jednotiek do širších kategórií podľa kategorizačného kľúča. Výsledky sa vyjadrujú v časovom, priestorovom či vecnom kontexte, dôraz sa kladie na interpretáciu.“*²⁹

Na základe viacerých metodologických vplyvov sa obsahová analýza vyvinula a postupne prejavovala do rôznych podôb a komponentov, z čoho sa vyprofilovalo šesť tzv. konštitučných komponentov: *„typ analyzovaného obsahu, výskumná vzorka, hĺbka analýzy, smer postupu, druh kontroly kódovania a forma vyjadrenia výsledku výskumu“*³⁰ Na základe uvedenej odbornej štúdie sa uvádzajú v akom vzťahu sú konkrétne komponenty a v samotnom závere sa uvádza, že obsahovú analýzu je potrebné hodnotiť v konkrétnych výskumných štúdiách

²⁶ SILVERMAN, D.: *Ako robiť kvalitatívny výskum*. Bratislava : IKAR, 2005. s.20.

²⁷ HENDL, J. *Kvalitatívny výskum – základní metody a aplikace*. Praha : Portál, 2008. s. 78.

²⁸ STEINEROVÁ, J.: *Kvalitatívne metódy výskumov v informačnej vede*. Proinflow: časopis pro informační vědy. [online]. [2021-01-30]. Dostupné na: <https://digilib.phil.muni.cz/bitstream/handle/11222.digilib/134368/2_ProInflow_7-2015-2_3.pdf?sequence=1>.

²⁹ Tamtiež.

³⁰ GAVORA, P.: *Obsahová analýza v pedagogickom výskume: Pohľad na jej súčasné podoby*. [online]. [2021-01-30]. Dostupné na: <<https://pdfs.semanticscholar.org/547a/530ff483b5c772ea305f0609288089a1b19c.pdf>>.

podľa špecifických vlastností. V tejto súvislosti sa uvádza rozdelenie obsahovej analýzy na kvantitatívnu a kvalitatívnu. Vo všeobecnosti obsahová analýza daného výskumu zameriava svoju činnosť na proces hodnotenia a následného vyhodnotenia interpretovaného obsahu textu, resp. textov. Tým, ako sa menili počas uplynulých desaťročí texty z hľadiska témy alebo idey a pribudli ďalšie nové formy a žánre, tak sa menila aj obsahová analýza, čo sa odrážalo a v súčasnosti aj odráža pri vytváraní publikovaných textov či v bežnej produkcii rozmanitých foriem, napr. časopisov, odborných kníh, učebníc. P. Gavora k tomu uvádza: „*Obsahová analýza bola pôvodne len kvantitatívnu výskumnou metódou. Definícia obsahovej analýzy Berelsona, ktorá sa považuje za zakladateľskú, ju vymedzila ako výskumnú techniku na objektívny a systematický kvantitatívny opis manifestného obsahu komunikátu. Cieľom obsahovej analýzy je podľa tejto koncepcie získať kvantitatívny opis vybranej vzorky komunikátov.*“³¹ Zlomovou udalosťou vo vývoji obsahovej analýzy bolo používanie tzv. kvalitatívnej metodológie výskumu, ktorá už priniesla iné funkcie výskumu a taktiež iné postupy a ciele. To sa odrazilo v konkrétnej obsahovej analýze, ktorá sa o uvedenú kvalitatívnu metodológiu výskumu opierala a výsledkom bolo a je, že: „*Obsahová analýza sa touto metodologickým prúdom nemohla vyhnúť, otvorila sa mu a obohatila sa ním. Výsledkom je, že dnes stoja popri sebe dve filozoficky a metodologicky odlišné koncepcie obsahovej analýzy, kvantitatívna a kvalitatívna.*“³²

3 DOSIAHNUTÉ VÝSLEDKY

V nasledujúcej časti práce sa zameriavame na kvalitatívnu obsahovú analýzu zvolenej výskumnej vzorky, teda konkrétnych novinových článkov v denníku SME a v denníku Nový čas v období mesiaca marec 2021. Na primerané uchopenie analýzy bolo potrebné určiť základné kategórie skúmania. V tejto kapitole budeme interpretovať konkrétne dáta, ktoré sme získali prostredníctvom niekoľkotýždňového detailného skúmania denníkov SME a Nový čas. Zistené nedostatky sme zoradili do kategórií a prostredníctvom kódovania sme ich vyhodnotili nasledovne: 1. Lexikálna jazyková rovina, 2. Morfológická jazyková rovina, 3. Syntaktická jazyková rovina, 4. Štylistická jazyková rovina. Niektoré nedostatky sa opakovali častejšie, niektoré menej, z čoho je zrejme, v akej kategórii, resp. jazykovej rovine sa vyskytovali opakovane, a je im potrebné venovať zvýšenú pozornosť.

3.1 Lexikálna jazyková rovina

Z oblasti lexikológie sa v denníkoch SME a Nový čas najvýraznejšie prejavil vplyv tzv. častého preberania cudzích slov, internacionalizmov, ďalej výrazný vplyv hovorových a slangových slov. Do istej miery to je spôsobené súčasnou priestupnosťou hraníc a vplyvom elektronických médií, internetu, cestovaním a podobne. Taktiež to je spôsobené priestupnosťou hranice medzi nárečovými, hovorovými a spisovnými slovami, čo pramení aj z toho, v akom prostredí sa jednotliví novinári nachádzajú alebo aj vyrastali. Pozitívnym prvkom v týchto printových médiách, čo dokázal aj náš výskum, je istá stabilizovaná situácia v používaní alternatív niektorých slov cudzieho pôvodu, napr. v slovách *profesijný – profesiový – profesionálny* alebo v slovách *operačný - operatívny*. Výrazným nedostatkom v denníku Nový čas, v menšej miere v denníku SME bolo používanie väčšieho množstva starších anglicizmov, ktoré mali za úlohu sprostredkovať isté nové informácie, napr. z určitej vednej oblasti, z výskumu, odborných výrazov atď., kedy autor, resp. autori takýchto článkov používali daný anglicizmus neraz zbytočne bez adekvátnej funkčnosti, čím sa narúšala celková zrozumiteľnosť textu, z čoho je teda zrejme, že uvedenú chybovosť môžeme zaradiť aj do podkategórie štylistiky. Uvedený nedostatok skúmaných a hodnotených printových médií

³¹ Tamtiež.

³² Tamtiež.

je spôsobený aj častým preberaním hotových textov alebo čiastkových informácií zo svetových informačných agentúr – dorozumievaných v anglickom jazyku. Tým sa do článkov dostávajú aj také anglicizmy, ktoré ešte nie sú určitej časti čitateľov u nás známe a lepšie by bolo použiť domáce ekvivalenty. Napríklad v denníku SME zo dňa 19.3.2021 sme v článku „Očkovanie 60-ročných sa spomalí“, na s.9, našli príklad anglicizmu *call centrum*, pričom by bol k nemu vhodnejší slovenský ekvivalent *informačná linka*, resp. *telefonické centrum*. Podobný príklad sme našli v denníku SME zo dňa 24.3.2021 na strane 6 v článku „Čína za sankcie trestá aj slovenskú političku“, išlo o slovo *showroom*, k čomu by bol vhodnejší slovenský ekvivalent *predvázací priestor*, resp. *ukážkový, reprezentačný priestor*. V tom istom vydaní na strane 13 v článku „Speváčkou sa stala náhodou, potom bola kráľovnou šansónov“, kedy bolo použité slovo *comeback*, k čomu by bolo vhodné použiť slovenský ekvivalent *návrat spať*. V denníku Nový čas zo dňa 24.3.2021 na strane 12 v článku „Na čo máte nárok pri zrušenom zájazde“ bolo použité slovné spojenie *charterový let*, k čomu by bolo vhodné použiť slovenský preklad, resp. ekvivalent *nepravidelný letecký spoj*, resp. *súkromný letecký spoj*. Vo vedecky zameraných novinárskych textoch sa často objavila chyba v slove *laser* alebo *leasing*, hoci k týmto cudzím slovám už máme zaužívané aj slovenské zdomácnené ekvivalenty. V tejto súvislosti vyvstáva otázka, do akej miery je potrebné v žurnalistických textoch používať podobné cudzie slová, medzinárodné či tzv. „poslovenčené“? Aj novinári v tejto kategórii nie často nachádzajú adekvátnu polohu, čo môže spôsobiť nepochopenie alebo aj celkovú nezrozumiteľnosť čítaného textu. Napriek tomu, že oba hodnotené denníky často používajú cudzie slová a z nich najmä anglicizmy a, samozrejme, prioritne domáce slová, tak sa autori textov dopúšťali chýb práve v tejto kategórii cudzích slov zakončených na *-ár, -iar, -ier*, napríklad *komáre*, ako bolo uvedené v denníku Nový čas zo dňa 2.3.2021 na strane 18 v článku Jarná sezóna klope na dvere bolo použité slovo *komáre*. Alebo v typicky cudzích slovách zakončených na *-r, -l*, s tzv. pohyblivým *-e-, -o-*, napr. *metre, bicykle*. Našli sme to uvedené v denníku Nový čas zo dňa 4.3.2021 na s. 28 v športovej časti denníka v článku „Sagan v príprave na novú sezónu“, išlo o slová *metre* a *bicykle*. Podobnú situáciu sme zaznamenali v používaní alternatív *futbalový – futbalistický* a našli sme ju v denníku SME zo dňa 24.3.2021 na s. 15 v športovej časti denníka v článku „Slovákov čaká rok, aký nezažili“.

Uvádzame ďalšie výrazné chyby nachádzajúce sa v skúmaných denníkoch najmä vplyvom českého jazyka, resp. nevhodným používaním bohemizmov, napr. nesprávneho výrazu *kl'ud*, kedy má byť správne *pokoj*, uvedené slovo sme našli použité v denníku Nový čas zo dňa 14.3.2021 na s. 6 v článku „Prečo môže byť ivermektín nebezpečný?“ Ďalej to boli výrazy, napr. *jedná sa o*, namiesto správneho variantu *ide o, ohľadom*, namiesto správneho vyjadrenia *pokiaľ ide o, tohoto*, namiesto *tohto, dopad*, namiesto správneho variantu *vplyv, dosah, súčasnosť*, namiesto správneho variantu *súčasnosť, potencionálne*, namiesto správneho *potenciálne* a iné. Výskum a následné zhodnotenie používaných slov, resp. lexikálnych prvkov ukázali zásadný rozdiel v primeranosti ich používania, a hlavne ich správneho používania podľa kodifikácie spisovného jazyka, čo potvrdilo predpoklad, že denník SME kladie oveľa väčší dôraz na spisovnú formu, je teda v tomto meradle viac pozitívne mienkotvorný ako denník Nový čas, ktorý sa výberom používaných slov výrazne prispôbil bulváru. Ako príklad môžeme uviesť článok z denníka Nový čas zo dňa 24.3.2021, kedy celý článok na strane 11 - Za hodinu zadržali troch šoférov toho istého auta je typický bulvár, sú tu využité expresívne slová a slovné spojenia, ako napr. *len opité hlavy, ožratí, previnilci, pálenku, ide do basy*. Samozrejme, aj v mienkotvornom denníku SME, sme našli popri seriózných článkoch príklady hraničiace s bulvárom, čo dokumentovali používaním slov, ako napr. v denníku SME zo dňa 25.3.2021 na s. 5 v článku „Pandémia priblížila koniec kešu“, sú využité expresívne výrazy, typické pre bulvár. Takouto formou komunikácie s čitateľmi sa snaží nielen denník Nový čas, ale v niektorých prípadoch aj

denník SME, čo najviac eventuálneho čitateľa prilákať a udržať si čítanosť na dlhšie obdobie, pravdepodobne aj „jednoduchšieho“ čitateľa, ale na úkor jazykovej kultúry.

3.2 Morfológická jazyková rovina

Podľa zistení sa v uvedených denníkoch najčastejšie robili pravopisné, resp. tvaroslovné chyby. Súvisí to najmä s tým, že pravopis sa akoby vzdialil od potreby jeho praktického používania, pretože publicisti sa najčastejšie spoliehajú na tzv. „autocorrect“. Ako konkrétny príklad uvedeného postupu, teda takejto chyby bolo predovšetkým nesprávne používanie genitívu ženských substantív v pluráli, v lokáli mužských substantív v singulári a podobne v lokáli substantív v strednom rode, ktoré boli v singulári. V denníku Nový čas zo dňa 11.3.2021 v článku „Ohrozené zdroje pitnej vody“ na s. 15 sme našli tvar *vod*, hoci má byť správne použité slovo *vôd*.

Menej časté chyby sa objavili v sledovaných denníkoch v používaní nominatívu plurálu substantív mužského rodu a v tzv. množnom nominatíve. V denníku SME z 9.3.2021 na s. 8 v článku „Znovu prežívať šťastie“ bolo nesprávne použité slovo *dediči*, kedy má byť správne použité slovo *dedičia*. Zistené nedostatky pod vplyvom západoslovenského nárečia i bratislavskej hovorovej podoby sa objavili v skúmaných textoch vo viacerých prípadoch, čo hodnotíme negatívne v oboch sledovaných denníkoch, a to konkrétne pri používaní tvarov substantív v lokáli singuláru a v nominatíve plurálu v slove *teplomer*, čo sme našli nesprávne v článku na s. 13 „Zima ešte nepovedala posledné slovo“ v denníku Nový čas zo dňa 30.3.2021, kedy bolo namiesto *teplomery* použité slovo *teplomeri*. Správny tvar takýchto substantív vyžaduje primerané vedomosti z danej jazykovej roviny, pretože okrem negatívneho vplyvu dialektu sa prelína uvedený problém aj s niektorými podobnými domácimi, cudzími a zdomácnenými cudzími slovami, v príponách -u, -i. Uvedené chyby v tvarosloví sa potom prenášajú do spisovnej formy prostredníctvom novinárskych textov a následne negatívne vplývajú na percipientov, a teda čitateľov sledovaných denníkov.

Ďalšiu problematickú chybovosť v rámci tvaroslovia uvádzame správne, resp. nesprávne použitie tvarov v genitíve plurálu, napr. u týchto slov: *klientka*, *pacientka*. Ako názorný príklad uvádzame nesprávne použitie *pacientiek* oproti správne ekvivalentu *pacientok*, alebo *klientiek*, k správne ekvivalentu *klientok*. Túto chybu sme našli v denníku Nový čas zo dňa 19.3.2021 v článku „Smrť učiteľky nesúvisí s očkovaním proti covidu!“

Ďalším problematickým javom v novinárskych textoch v oboch denníkoch s negatívnou prevahou v denníku Nový čas bolo nesprávne používanie tvaru životných podstatných mien v mužskom rode v nominatíve plurálu. Konkrétne v používaní prípony -i, ku ktorej je prípustný aj ekvivalent používania prípony -ia, -ovia. Konkrétne to bolo v slove *záujemca* – *záujemcovia*, pričom výnimočne je uvádzaný aj dvojtvar *záujemci*, *ekonóm* – *ekonómovia* – *ekonómi*, *Nór* – *Nórovia*, *Nóri*. Takýto príklad sme našli v denníku Nový čas zo dňa 24.3.2021 na s.4 v článku „Podvodníci na Bazoši sa tvária aj ako kupujúci“ a bolo tu uvedené *záujemci*, čo je z hľadiska možnosti použitia dvojtvaru pri takýchto slovách prípustné. Rovnocennosť používania prípon bola zrejma aj pri niektorých jednoslabičných slovách – menách národov a kmeňov, napr. , *Briti* – *Britovia*, ktoré však v rámci skúmania a zhodnotenia evidujeme iba v denníku SME, v tomto prípade správne. Našli sme to v čísle zo dňa 18.3.2021, na s. 7 v článku „Briti zaočkovali polovicu dospelých.“

Uvádzame i zistené príklady cudzích slov s pravopisnými chybami: *busines*, *bussines*, správne – *business*, *softwer*, správne – *software*, *eshop*, správne – *e-shop*, *email*, *mail*, správne – *e-mail*, *samit*, správne – *summit*, *bitcon*, správne – *bitcoin*. Príklad nesprávne použitého slova *mail* uvádzame z denníka Nový čas zo dňa 24.3.2021, kde na

s. 12 v článku „Na čo máte nárok pri zrušenom zájazde?“ je v texte písané *...a doložia to mailom...*, a taktiež v denníku SME zo dňa 8.3.2021 v článku „Bitcoin nebol nikdy taký drahý“ na s. 6, kedy v nadpise bolo toto slovo použité správne, ale v texte sa už objavilo v nesprávnej forme, teda v tvare *bitcon*.

Inou častou chybou bolo nesprávne používanie interpunkčných znamienok, ktoré sú používané preto, aby od seba oddelili jednotlivé časti textu, aby sa tak mohla zvýšiť kvalita informácií, ktoré eventuálny čitateľ môže po prečítaní získať. Preto je veľmi dôležité, aby aj v tomto prípade boli v novinových článkoch dodržiavané pravidlá, napr. pri používaní pomlčiek, spojovníkov, bodkočiarok a pod., ako je uvedené v Pravidlách slovenského pravopisu. V denníku SME zo dňa 24.3.2021 v článku „Porazil Matoviča“ sme na prvej strane našli: *...ale v ceste mu stál ťažký súper : samotný Igor Matovič*, vhodnejšie by bolo použiť pomlčku namiesto dvojbodky alebo úplne vynechať dvojbodku.

Chybami z hľadiska diakritiky boli absentujúce úvodzovky, mäkčene, dĺžne, bodky, čiarky a pod., čo tiež s najväčšou pravdepodobnosťou bola chyba tlače. Napríklad v denníku Nový čas zo dňa 26.3.2021 na s. 14 v článku „Čo treba na jar urobiť v záhrade“ bolo použité slovné spojenie *je dobre ich prikryť*, kedy by malo byť správne použité *je dobré ich prikryť*. Napriek tomu môžu byť tieto chyby problémom pre bežného čitateľa – percipienta, pretože môže byť uvedený do omylu, napr. pri nejakom dôležitom názve alebo informácii.

Dôležitým gramatickým i štylistickým prvkom je používanie medzery, ktorá bola v skúmaných denníkoch používaná väčšinou správne, s dôrazom na prehľadnosť a zrozumiteľnosť textu, a teda jej používanie zodpovedalo kodifikačným pravidlám slovenského jazyka. Taktiež delenie slov bolo realizované podľa Pravidiel slovenského pravopisu, čiže slová sa rozdeľovali väčšinou na hranici slabík. V tomto konkrétnom prípade bolo pravidelne dodržiavanie týchto noriem viac v denníku SME ako v denníku Nový čas.

Používanie vlastných mien a zemepisných názvov bolo prakticky bez chýb, napr. v označovaní vlastných mien, štátov, inštitúcií, sviatkov, firiem, organizácií, internetových stránok a pod.

Oveľa častejším nedostatkom v novinových článkoch, predovšetkým v denníku Nový čas, bolo nesprávne používanie predložiek – prepozícií, pomocou ktorých sa vlastne čitateľ zoznamuje s istou povahou vzťahu podstatných mien, napr. medzi sebou či vzťahom podstatného mena k inému slovesu. Okrem nesprávneho použitia predložky sme zaznamenali aj jej úplnú absenciu, čím sa zmenil cielený alebo požadovaný význam výpovede, resp. vety. V denníku Nový čas sme našli, napr. na s. 11 v článku „Za hodinu zadržali troch šoférov toho istého auta“, použitú predložku v titulku *Za*, kedy by bolo vhodnejšie použiť slovné spojenie *V priebehu hodiny zadržali troch šoférov toho istého auta*.

3.3 Syntaktická jazyková rovina

Jazyková syntaktická rovina, resp. kategória, sa zameriava na tvorbu viet a jednoduchých či zložených súvetí v danom jazyku. Ide teda o súhrn konkrétnych kodifikovaných pravidiel, ktoré sú typické pre každý jednotlivý jazyk, na čo treba veľmi detailne prihliadať pri koncipovaní novinárskych článkov i pri možnom preberaní, napr. agentúrnych správ z iných štátov, a teda z iných jazykov alebo aj zo slovenských tlačových agentúr. Najväčšie problémy sme zistili v rámci vzťahu slovenského a anglického jazyka, pretože konkrétne v anglickom jazyku má vetný člen svoje tzv. pevné miesto, naproti tomu slovenský jazyk je v tomto flexibilnejší, a teda postavenie vetných členov sa do určitej miery môže v rámci významu a iných jazykových pravidiel meniť. Samozrejme, pri tomto procese je potrebné dodržať daný tvar slova, aby bolo úplne zrejmé, aký je to vetný člen. Z tohto dôvodu sa musí prísne dodržiavať skloňovanie podstatných a prídavných mien, zámen, čísloviek,

a časovanie sloviess. Z uvedeného je zrejmé, prečo sa syntax, ako konkrétna jazyková rovina, resp. kategória úzko prepája s morfológickou jazykovou rovinou v rámci celkovej gramatiky slovenského jazyka. V tomto konkrétnom prípade sa vážne chyby v denníkoch väčšinou neobjavili, avšak z hľadiska celkového hodnotenia bola nižšia miera úrovne zrozumiteľnosti v rámci adekvátnosti alebo neadekvátnosti používania jednoduchých a často zložených súvetí v denníku Nový čas.

Používanie základných vetných členov, teda podmetu a prísudku, bolo prakticky bezproblémové, hoci v ojedinelých prípadoch sa vyskytla s tým súvisiaca pravopisná chyba.

3.4 Štylistická jazyková rovina

Štylistická jazyková rovina, resp. kategória je chápaná ako samostatná, hoci, ako sme uviedli v inej časti práce, aj ako nadstavbová, pretože využíva všetky prvky z lexikálnej, morfológickej a syntaktickej jazykovej roviny z dôvodu tvorby zrozumiteľných a jazykovo správnych textov. Preto je v rámci novinových článkov dôležité štylisticky bezchybné formulovanie a interpretovanie informácií, aby potenciálni prijímatelia, resp. čitatelia správne pochopili text, aby sa zbytočne neopakovali slová, aby boli uvedené gramaticky správne, aby boli pospájané podľa syntaktických pravidiel, a tak čo najviac splnili či už informačnú alebo spravodajskú funkciu. Konkrétne v nami skúmaných denníkoch SME a Nový čas sa naozaj najviac objavili štylistické nedostatky vo forme opakujúcich sa rovnakých slov a slovných spojení v po sebe nasledujúcich vetách a dokonca taktiež v rámci jednej vety. Uvedený nedostatok bol častejšie viditeľný v denníku Nový čas ako v denníku SME. Iným príkladom bolo nesprávne opakovanie, napr. spojky *ale*, pričom slovenský jazyk ponúka niekoľko vhodných ekvivalentov.

Istým oživením, ale s tým súvisiacim nesprávnym používaním bola tzv. metaforickosť, napr. ľudových múdrostí alebo prísloví, ktorým chceli pravdepodobne autori článkov čo najviac priblížiť istú tému čitateľovi, prípadne ho čo najviac zaujať a udržať si jeho pozornosť. Uvedený jav by bol celkom v poriadku, ak by takáto metaforická informácia alebo správa zodpovedala aktuálnej skutočnosti, čo sa nie vždy autorom podarilo. Takýmto spôsobom vznikali v niektorých novinárskych článkoch problémy týkajúce sa zrozumiteľnosti a vážnosti v spravodajských článkoch z ostatného obdobia covidovej problematiky. Iným príkladom neadekvátneho opakovaneého používania tej istej slovnej informácie bolo jej duplicitné zopakovanie, čo z nášho pohľadu tiež nebolo vhodné. Taktiež sa často vyskytovali na začiatku viet alebo súvetí slová ako *samozrejme*, *bolo potrebné* a pod., ako keby autor článku vyjadroval presvedčenie o informovanej skutočnosti, čo je síce veľmi pravdepodobné, ale nemusí to byť z jeho pohľadu úplne isté. Podobná situácia bola aj pri použití slova *takmer* a v iných.

Nadväznosť viet a súvetí bola v sledovaných printových médiách na vyššej úrovni v denníku SME ako v denníku Nový čas, naopak v denníku Nový čas kládli autori článkov väčší dôraz na jednoduchosť, až bulvárnosť používaných viet a slovných spojení.

V nasledujúcej časti práce interpretujeme dáta získané prostredníctvom kvalitatívnej obsahovej analýzy. Na základe týchto poznatkov zodpovieme stanovené výskumné otázky.

Výskumná otázka č. 1: Aká je súčasná jazyková situácia v oblasti printových médií na Slovensku, konkrétne v správnom, resp. nesprávnom používaní jazykových prvkov, aj z pohľadu možného ovplyvnenia jazykovej kultúry u potenciálnych čitateľov?

Potvrdilo sa, že jazyková situácia, resp. úroveň použitia jazyka, jazykových prostriedkov v rámci konkrétnych jazykových rovín má v printových médiách ustálenú, v použití niektorých prvkov (lexikálnych, gramatických) klesajúcu úroveň, avšak zistili sme základné rozdiely úrovne používania jazykových prostriedkov v mienkotvornom denníku SME na rozdiel od bulvárneho denníka Nový čas, ktorý vo viacerých jazykových prvkoch neakceptuje dôležité normy a pravidlá kodifikovaného spisovného slovenského jazyka. Z uskutočneného výskumu sme zistili známe i nové informácie z oblasti printových médií, na základe ktorých môžeme konštatovať, že v súčasnosti majú printové médiá pomerne výrazný vplyv na čitateľa, a teda je dôležité, aby sa štylistické, lexikálne a gramatické chyby priebežne odhaľovali a taktiež flexibilne odstraňovali. Uvedená situácia sa týka aj online verzie denníka SME a denníka Nový čas, pretože taktiež zohrávajú dôležitú úlohu vo vzťahu novinár – percipient (čitateľ), s tým rozdielom, že podľa všeobecne dostupných informácií je uvedená forma využívaná mladšou a súčasne flexibilnejšou generáciou. Tým je väčší predpoklad, že prípadné chyby sú skôr odstránené ako v tradičnom printovom vydaní. Za pomerne stabilnú ustálenú situáciu považujeme využitie štylistických jazykových prostriedkov, a to v oboch denníkoch, naopak nepriaznivý trend pozorujeme v Novom čase, najmä v gramatických chybách i v rámci lexiky, konkrétne v nesprávnom dodržiavaní pravopisných noriem, v neadekvátnom používaní anglicizmov, bohemizmov, hovorových a slangových slov a iných. Gramatická, teda pravopisná stránka bola v denníku SME na vyššej úrovni ako v denníku Nový čas. Súčasnú situáciu teda môžeme charakterizovať ako pomerne ustálenú, s tým že je potrebné v nasledujúcom období odstraňovať predovšetkým pravopisné a lexikálne chyby.

Výskumná otázka č. 2: Ktoré jazykové roviny sú najviac v rozpore s jazykovou kultúrou, resp. ktoré prvky a jazykové prostriedky?

Konkrétna situácia správneho, resp. nesprávneho používania jazykových prvkov a prostriedkov v printových médiách v jazykových rovinách, ako lexikológia, morfológia, syntax a štylistika je priemerná, pretože jazyková kultúra v komerčných, bulvárnych médiách, v našom prípade v denníku Nový čas, má klesajúcu tendenciu, čo sa odráža v častom nesprávnom používaní slov v lexikálnej rovine - anglicizmov, nárečových slov, hovorových slov, bohemizmov, slangových slov. Tým, že žurnalistika je zvyčajne flexibilná a rýchla, nezostáva pravdepodobne dostatočné množstvo času na dôkladnú prípravu jazykovo správneho novinárskeho textu, a teda autori sa uchýľujú k čoraz častejšiemu preberaniu informácií i slov a slovných spojení z cudzích jazykov, čo sa potom odráža vo všetkých uvedených jazykových rovinách. Taktiež sa následne iba mechanicky prekladajú písané slová z jedného jazyka do druhého bez toho, aby sa prispôbovali tzv. novému kultúrnemu prostrediu a k danej novej situácii, prípadne sa kvôli rýchlosti a časovému stresu používajú hovorové slová, bohemizmy, prípadne nevhodné novotvary aj na základe cudzích výrazov. Anglicizmy boli využívané najmä v denníku SME, menej v denníku Nový čas, s tým že denník SME využíval vo viacerých spravodajských útvaroch a názoroch novinárov a ďalších prispievateľov aj viac cudzích slov a internacionalizmov, kedy sa pravdepodobne predpokladalo, že percipient je už určitou čitateľskou úrovňou a vedomostne k danej téme viac pripravený, a teda môže pochopiť i text s väčším množstvom cudzích slov alebo internacionalizmov. Negatívom potom môže byť, ak sa k takémuto článku dostane menej skúsený čitateľ, vedomostne menej pripravený, ktorý takýto článok nemusí vôbec pochopiť. V tejto súvislosti je denník Nový čas zdanlivo jednoduchší, prístupnejší aj k čitateľom z tzv. nižšou úrovňou vzdelanosti a skúseností, a preto autori tohto denníka využívajú anglicizmy či iné cudzie slová vekovo staršie, ktoré už v

spoločnosti dlhšie obdobie spoľahlivo fungujú a sú jej známe a tie dopĺňajú o akési novinárske a spoločenské novotvary v hovorovej alebo slangovej podobe. Takýto text je v denníku Nový čas možno zrozumiteľnejší, ale z hľadiska jazykovej a konkrétne lexikálnej úrovne na oveľa nižšej úrovni ako to bolo v denníku SME.

Z hľadiska gramatiky, resp. morfológie a syntaxe je v denníku SME pomerne stabilná, teda dobrá situácia, pravdepodobne korekcia vykonávaná zodpovednými pracovníkmi prebieha na pomerne kvalitnej úrovni s malým obsahom pravopisných alebo iných tvaroslovných chýb. Naopak v denníku Nový čas sa vyskytujú častejšie základné pravopisné chyby, ďalej chyby v skloňovaní či v časovaní i v rámci syntaxe. V rámci syntaktickej jazykovej roviny ďalej autori článkov, napr. v denníku SME využívajú viaceré možnosti, ktoré ponúka syntaktická jazyková rovina, teda vzájomné prepojenie jednoduchých viet a súvetí do zrozumiteľného a informáciami naplneného textu, ktorý je pre čitateľa zrozumiteľný a s hodnotným prínosom. V niektorých prípadoch sa autori v denníku SME nechali akoby vtiahnuť do obsiahlych myšlienkových pochodov, čo sa následne odrážalo v neadekvátnom používaní zložených súvetí či postavenia vetných členov, ktoré spôsobili v niektorých prípadoch menšiu zrozumiteľnosť či dokonca odklon od prezentovanej témy. V tomto prípade bol denník Nový čas pomerne štylisticky a syntakticky jednoduchší, pretože autori využívali väčšinou jednoduché vetné konštrukcie bez obsiahlych zložených súvetí, aby takýmto spôsobom rozšírili svoje portfólium čitateľov aj o úplne jednoduchších potenciálnych čitateľov. Tým, samozrejme, výber sprievodných jazykových prostriedkov súvisiacich so syntaxou s presahom do štylistiky a lexiky utrpel na kvalite a celkovom jazykovo-kultúrnom prejave.

Tak ako sa využili jazykové prostriedky z lexikálnej, morfologickej a syntaktickej roviny v sledovaných printových denníkoch a ich elektronických verziách, tak sa to prejavovalo v celkovom štylistickom vyjadrení jednotlivých novinárskych článkov. Môžeme konštatovať, že úroveň štylistiky, a teda textového vyjadrenia bola na vyššej úrovni v denníku SME, kedy autori okrem tzv. neutrálnej štylistickej prezentácie využívali aj ozvlášťujúce prvky, aby nielen upútali čitateľovu zvedavosť a pozornosť, ale aby aj priniesli istú vyššiu úroveň možností štylistického vyjadrovania na potenciálneho čitateľa. Naopak Nový čas si v rámci štylistického vyjadrenia veľké ciele či azda nejaké poslanie nekládol, pretože autorom išlo zväčša o akési prvoplánové prenesenie dôležitých alebo bulvárnych informácií s cieľom čo najjednoduchšie štylisticky priamo vyjadriť určitú informáciu.

Výskumná otázka č. 3: Ktoré problémy z hľadiska jazykových rovín sa vo vybraných článkoch vyskytujú najčastejšie a aké sú ich možné negatívne dôsledky na celkovú úroveň jazykovej kultúry na Slovensku?

Výrazný vplyv publicistiky, resp. printových médií na úroveň jazykovej kultúry obyvateľov Slovenska je určite nepopierateľný a bude naďalej veľmi dôležitý, a preto je potrebné v nasledujúcom období zamerať pozornosť na väčšiu profesionalitu a ďalšie vzdelávanie novinárov najmä v rámci problematiky sledovaných jazykových rovín - lexikológie, morfológie, syntaxe a štylistiky, pretože čitatelia veľmi citlivo vnímajú nielen obsahovú stránku ponúkaných žurnalistických textov, ale aj, napr. využitie lexiky, teda adekvátnosti množstva použitia cudzích slov, najmä anglicizmov alebo bohemizmov, slangových či hovorových slov, v rámci gramatiky, teda morfológie a syntaxe správne používanie tvaroslovia, časovania, pravopisu, podobne v rámci štylistiky, či je daný text, napr. s dostatočnou informačnou hodnotou, či je prehľadný, zrozumiteľný, zaujímavý, štylisticky vyrovnaný, informačne zhutnený a pod.

Z výskumu je zrejmé, že jazyková norma bola v oboch sledovaných denníkoch vo viacerých prípadoch porušená, a teda široká čitateľská verejnosť mohla byť vedome či nevedome v rámci viacerých chybných

jazykových javov uvedená do omylu. Printové médiá, resp. aj konkrétny autor žurnalistického textu môže byť dokonca akýmsi nositeľom jazykového vzoru pre bežného čitateľa, ako sa aj on môže podľa tohto vzoru štylisticky prejavovať, aké slová z lexiky si môže zapracovať do svojej slovnej zásoby, ako využije pri tvorbe písomného prejavu jazykové normy pri ohýbaní, časovaní slov, v pravopise a pod. Je teda zrejmé, že pre čitateľa môže byť žurnalista z printového média istou autoritou, od ktorého očakáva, že je dostatočne pripravený nielen ako profesionál – novinár, ale aj jazykovo, s vysokou vedomostnou úrovňou zo všetkých jazykových rovín, a teda že s najväčšou pravdepodobnosťou nerobí takmer žiadne chyby. Zistili sme, že takýto stav, najmä v denníku Nový čas nie je stabilizovaný, čo sa následne negatívne odráža na ďalšej jazykovej úrovni jeho potenciálnych čitateľov, ktorých je pravdepodobne viac. Denník SME, ako ukázal aj náš výskum, je na relatívne ustálenej priemernej jazykovej úrovni, a teda spĺňa isté kritériá na smerovanie k pozitívnej jazykovej kultúre k potenciálnym čitateľom s tým, že v niektorých prípadoch by mohli autori článkov zväziť menej časté používanie anglicizmov alebo internacionalizmov a v niektorých spravodajských článkoch by mohli využívať jednoduchšiu a prehľadnejšiu formu syntaktických, resp. štylistických konštrukcií.

4 DISKUSIA A ZÁVERY

Zo štúdia odbornej literatúry a z uskutočneného výskumu – predovšetkým z analýzy, syntézy a komparácie získaných informácií vyplynulo, že je niekoľko možností, ako v čo najkratšom čase zlepšiť jazykovú úroveň nielen v nami vybraných printových médiách, ale aj v médiách vo všeobecnosti. Konkrétne je veľmi dôležité zamerať sa na výrazné zvýšenie jazykového povedomia používateľov kodifikovaného spisovného jazyka, v našom prípade novinárov printových médií, aby tak priamo i nepriamo pozitívne pôsobili na potenciálnych čitateľov, ktorí vnímajú žurnalistický text nielen ako zdroj dôležitých informácií, ale aj ako možnosť vedomého i nevedomého utvrdzovania a rozširovania si jazykových znalostí z hľadiska lexiky, morfológie, syntaxe a následne štylistiky. Preto je potrebné, aby sa profesionálni novinári z printových médií aj po štúdiu, teda v novinárskej praxi naďalej venovali popri svojej žurnalistickej činnosti ďalšiemu vzdelávaniu a zdokonaľovaniu v jazykových zručnostiach s dôrazom na uvedené jazykové roviny, resp. kategórie, čiže aby nedávali priestor používaniu nesprávnych jazykových prvkov, ako napr. nadmernému používaniu cudzích slov, najmä anglicizmov, bohemizmov a iných, pretože spisovná slovenčina, konkrétne lexika, ponúka vo väčšine prípadov primerané domáce alebo zdomácnené ekvivalenty. Taktiež je potrebné obmedziť používanie zbytočných dialektizmov, nespisovných hovorových slov či iných foriem, ktoré svojím spôsobom deštruujú kodifikovaný slovenský jazyk, čoho dôsledkom sú dlhoročné negatívne vplyvy na obyvateľov, pretože takmer všetky denníky sú do určitej miery mienkotvorné a týka sa to dokonca aj tzv. bulvárnych, ktoré číta ešte väčšie množstvo obyvateľov Slovenska. Výskum potvrdil, že úroveň jazykovej kultúry v printových médiách je priemerná, v bulvárnych v niektorých ukazovateľoch podpriemerná.

V teoretickej časti práce sme sa sústredili na zadefinovanie jazyka, jeho podôb s presahom na mediálny jazyk, mediálnu komunikáciu a ďalšie s tým súvisiace jazykové osobitosti. Konkretizovali sme, čo je to spisovný jazyk, aké má podporné inštitucionálne ukotvenie, praktické využitie jazykových a mediálnych časopisov spolu s paralelnými jazykovednými diskusiami, napr. o problematike prenikania cudzích slov, najmä anglicizmov a bohemizmov, ďalších nespisovných útvarov, teda hovorových a nárečových slov a iných. Za osobitný prínos považujeme odborné názory popredných jazykovedcov a mediálnych odborníkov.

V rámci analytickej časti práce sme skúmali konkrétne vybrané printové médiá denník SME a denník Nový čas, rôzne podoby jazyka a jazykovú kultúru v týchto denníkoch z hľadiska jednotlivých jazykových rovín – lexikológie, morfológie, syntaxe, štylistiky.

Vplyv publicistiky, resp. konkrétnych printových médií, v našom prípade mienkotvorného denníka SME a bulvárneho denníka Nový čas, je nespochybniteľný a výrazný, čo sa odráža v úrovni používania spisovného jazyka u čitateľskej verejnosti. Systematický výskum použitia jazykových prvkov z jednotlivých jazykových rovín, resp. kategórií v denníkoch SME a Nový čas ukázal, že prakticky vo všetkých jazykových rovinách nastal určitý progres, napr. v používaní anglicizmov, v syntaktických konštrukciách, v štylistickej rôznorodosti a podobne, ale súčasne sme pozorovali istú stagnáciu i klesajúcu úroveň a z toho vyplývajúce negatíva v podobe pomerne častej chybovosti pri praktickom uplatňovaní pravidiel a noriem spisovného slovenského jazyka v gramatike a v tzv. bulvarizácii.

V práci *Jazyková kultúra mediálneho prostredia na Slovensku* sme teda uviedli teoretické a empirické východiská, stanovili sme hlavný cieľ a čiastkové ciele vo forme kapitol a podkapitol. Na základe teoretických východísk, ich podrobného štúdia a prostredníctvom vykonaného výskumu – kvalitatívnou obsahovou analýzou podôb jazyka vo vybraných súčasných printových denníkoch SME a Nový čas sme zistili, že úroveň používania jazyka v súčasnom mediálnom prostredí je na priemernej úrovni, s klesajúcou tendenciou z hľadiska použitia jazykových prostriedkov najmä z lexikológie a morfológie predovšetkým v bulvárnych médiách. Z dosiahnutých informácií sme taktiež zistili, že nesprávne používanie niektorých jazykových prvkov z jednotlivých jazykových rovín v mienkotvorných i v bulvárnych denníkoch môže negatívne ovplyvňovať jazykovú kultúru potenciálnych percipientov, pretože médiá používajú jazyk ako svoj hlavný komunikačný nástroj, a tak vedome, čiže priamo, ale i nevedome, ovplyvňujú a súčasne formujú ďalších aktívnych účastníkov v mediálno-komunikačnom procese. Cieľ práce sme splnili.

V danej problematike by bolo vhodné pokračovať rozšírením výskumnej vzorky, prípadne uskutočnením výskumu - ankety z pohľadu aktívnych percipientov a zistenia priameho vplyvu úrovne jazykovej kultúry médií na ich jazykovú úroveň. Zároveň odporúčame dôležitý atribút, že nástrojom každého dobrého novinára je spisovný slovenský jazyk, ktorý sa realizuje v danej spoločnosti, v našom skúmanom prípade formou písaného textu, ktorý smerom k čitateľovi musí spĺňať aj náročné kritériá spisovnosti a v prípade zistených nedostatkov a opakovaných chýb musia byť flexibilne odstraňované, aby sa čo najviac obmedzil ich prípadný negatívny vplyv na percipientov. Preto je potrebné sa týmto problémom naďalej vážne zaoberať priamo v redakciách médií, na vysokých školách pri príprave budúcich profesionálnych žurnalistov a súčasne na tomu zodpovedajúcich štátnych inštitúciách v rámci ministerstiev, novinárskych združení a organizácií, kontrolných inštitúcií, jazykovo-vedných inštitúcií, v rámci odborných poradní a ďalších. Taktiež je potrebné zvýšiť záujem verejnosti o danú problematiku, naštartovať verejnú diskusiu o slovenčine, čo by znamenalo adekvátne uvedomenie si skutočnej podstaty a postavenia spisovného slovenského jazyka ako dôležitého nástroja pre každodenný osobný a pracovný život, pre celkovú jazykovú politiku na Slovensku v záujme zlepšenia úrovne žurnalistiky a čitateľov tlače.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH PRAMEŇOV

FROLOV, I.T.: *Filozofický slovník*. Nakladateľstvo PRAVDA : 1986. s. 79. ISBN 075-024-89.

- GAVORA, P.: *Obsahová analýza v pedagogickom výskume : Pohľad na jej súčasné podoby*. [online]. [2021-01-30]. Dostupné na: <<https://pdfs.semanticscholar.org/547a/530ff483b5c772ea305f0609288089a1b19c.pdf>>.
- HENDL, J. *Kvalitatívny výskum – základní metody a aplikace*. Praha : Portál, 2008. 408 s. ISBN 978-80-7367-485-4.
- HOCHLOVÁ, V.: *Slovník novinářské teorie a praxe*. Nitra: UKF Nitra, 2001. 235 s. ISBN 80-8050-380-X.
- JESENSKÁ, P.: *Jazyková situácia na Slovensku v kontexte EÚ s ohľadom na anglicizmy v slovenskej dennej tlači*. [RP] Banská Bystrica: Univerzita Mateja Bela v Banskej Bystrici, 2007. 92 s. ISBN 80-8083-225-0.
- KOLTAIOVÁ, A.: *Komunikácia, jazyk a jazyková kultúra*. Trnava, 2012. s. 11. Zdroj: JIRÁK, J.: - KOPPLOVÁ, B.: *Médiá a spoločnosť*. Praha : Portál, 2003. s.47. , SEDLÁK, M.: *Manažment*. 4.vyd. Bratislava: IURA Edition, 2009. s. 322., VYBÍRAL, Z.: *Psychologie komunikace*. Praha : Portál, 2005. s.25. ISBN 978-80-8105-633-8.
- KRAUS, J.: *Jazyk v proměnách komunikačních médií*. Praha : Nakladatelství Karolinum, 2008, 172 s. ISBN 978-80-246-1578-3.
- ONDRUŠ, Š., SABOL, J.: *Úvod do štúdia jazykov*. Bratislava : SPN, 1987. 344 s. UDS 067-591-87.
- REIFOVÁ, I., a kolektív: *Slovník mediální komunikace*. Praha : Portál, 2004. 328 s. ISBN 80-7178-926-7.
- RISTVEJ, J.: *Vedecké metody*. [online]. [2021-01-30]. Dostupné na: <<http://trilobit.fai.utb.cz/vedecke-metody>>.
- SILVERMAN, D.: *Ako robiť kvalitatívny výskum*. Bratislava : IKAR, 2005. 330 s. ISBN 80-551-0904-4.
- STEINEROVÁ, J.: *Kvalitatívne metódy výskumov v informačnej vede. Proinflow: časopis pro informační vědy*. [online]. [2021-01-30]. Dostupné na: <https://digilib.phil.muni.cz/bitstream/handle/11222.digilib/134368/2_ProInflow_7-2015-2_3.pdf?sequence=1>.
- ŠKVARENINOVÁ, O.: *Rečová komunikácia*. Trnava : FMK, 2014. s. 198. Zdroj: FINDRA, J.: *Slovo v kontexte a internetová komunikácia*. In: *Slovo – Tvorba – Dynamickosť*. Ed. M. Šimková. Bratislava: VEDA, 2012, s. 166., PATRÁŠ, V.: *K vývinu a premenám e-listu*. In: *Epištoly o jazyku a jazykovede*. Ed. J. Kesselová – M. Imrichová. Prešov: Filozofická fakulta Prešovskej univerzity v Prešove, 2012. s 42-55. ISBN 978-80-8105-632-1.
- VAŇKO, J., KRÁL, Á., KRALČÁK, L.: *Jazyk a štýl súčasnej slovenskej publicistiky*. UKF NITRA, 2006. 152 s. ISBN 80-8050-95.

Vedecký výbor konferencie

PhDr. Sabína Gáliková Tolnaiová, PhD.

Mgr. Lucia Škripcová, PhD.

Mgr. Anna Kačincová-Predmerská, PhD.

Mgr. Zdenko Mago, PhD.

Mgr. Juraj Kovalčík, PhD.

Mgr. Peter Lančarič, PhD.

Mgr. Dušan Blahút, PhD.

Editori

Mgr. Zdenko Mago, PhD.

PhDr. Sabína Gáliková Tolnaiová, PhD.

Mgr. Diana Bulganová

Recenzenti

Mgr. Anna Kačincová Predmerská, PhD.

Mgr. Dušan Blahút, PhD.

Mgr. Peter Lančarič, PhD.

Návrh obálky

Mgr. Natália Nagyová

Grafická úprava

Mgr. Natália Nagyová

© Fakulta masmediálnej komunikácie UCM v Trnave, 2021

Vydavateľ: Fakulta masmediálnej komunikácie UCM v Trnave

Vydanie: prvé

Vydané elektronicky

ISBN 978-80572-0204-2

