

Nové žánry v komunikaci o sportu? (Hybridizace ve videonahrávkách hry FIFA u česky hovořících mluvčích)

Lucie Saicová Římalová

Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, Ústav českého jazyka a teorie komunikace
lucie.rimalova@ff.cuni.cz

Klíčová slova: FIFA, český jazyk, hybridizace, komunikace, sport, YouTube

Key words: communication, Czech language, FIFA, hybridization, sports and games, YouTube

1 Úvod

Rozvoj výpočetní techniky a tzv. nových médií se rozmanitými způsoby dotkl i sportu. Vznikla mj. nová oblast tzv. e-sportu a internet umožnil, aby kdokoli, kdo o to má zájem, mohl zpřístupnit svá vystoupení široké veřejnosti. Oba tyto jevy mohou ovlivňovat i jazyk sportu či komunikaci o sportu a působí rovněž na vznik nových forem nebo žánrů, často vystavěných na různých prvcích forem stávajících.

V této studii se budeme zabývat videonahrávkami hry FIFA zpřístupněnými na YouTube.¹ Hra FIFA dle dostupných informací² existuje od počátku 90. let 20. stol., vyšla již v mnoha verzích a je dosti populární.³ Videonahrávky dané hry na YouTube mohou mít podobu tzv. streamu, tj. mohou být blízké přímému přenosu, při němž autor (youtuber) hraje hru a simultánně ji přenáší na internet; komunikát pak může být uložen jako záznam a být přístupný i zpětně. Autor ale také může připravit komunikát předem, sestříhat jej, doplnit hudbou, popř. jinak upravit, a až toto hotové dílo zveřejnit, např. jako tzv. let's play video (viz dále). U některých komunikátů je vedle záběru na obrazovku, na níž autor hraje hru, k dispozici také záběr na autora samotného, lze tedy sledovat mj. i některou autorovu neverbální komunikaci.

K analýze jsme vybrali komunikáty, které na YouTube zveřejňují česky hovořící mluvčí. Šlo o příspěvky věnované verzi FIFA18, popř. FIFA17 a zveřejněné na následujících kanálech s různým počtem odběratelů: FlyGunCZ⁴ (přibližně 505 tisíc odběratelů k 14. 7. 2018), THE TOP⁵ (přibližně 66 tisíc odběratelů k 14. 7. 2018), Lord Koblih⁶ (přibližně 28 tisíc odběratelů k 14. 7. 2018) a Fíňá⁷ (přibližně 9 tisíc odběratelů k 14. 7. 2018), jehož autor je nejmladším mluvčím v našem vzorku (dle vzhledu prepubertálního věku). Analyzovali jsme vybrané videonahrávky a s nimi spojené další komunikáty (zejména diskuse a popisky), které byly na těchto kanálech dostupné v první polovině roku 2018. V našem materiálu jsme pracovali pouze s komunikáty, které byly na daných kanálech uloženy; v naprosté většině šlo o předem připravené a sestříhané příspěvky. Délka videonahrávek byla dosti různá, obvykle mezi 10 až 45 minutami.

Komunikáty související s hrou FIFA pokládáme z hlediska komunikace ve sportu a o sportu za zajímavé, a to s ohledem na několik jejich výrazných charakteristik: a) příslušná

¹ Srov. <https://www.youtube.com/>.

² Srov. [https://en.wikipedia.org/wiki/FIFA_\(video_game_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/FIFA_(video_game_series)).

³ Podle Markovits – Green (2017) hra např. přispěla k růstu popularity fotbalu (soccer) v USA.

⁴ Srov. <https://www.youtube.com/user/FlyGunCZ/featured>.

⁵ Srov. <https://www.youtube.com/user/wojtadrtic/featured>.

⁶ Srov. https://www.youtube.com/channel/UCjUXpCj8pysXYESCvKFTt_A/featured.

⁷ Srov. <https://www.youtube.com/channel/UCddb7-RXZL7EpKRJZff5jQ/featured>.

hra⁸ je založena na ztvárnění „reálné“ podoby fotbalových zápasů – v projevech proto očekáváme jazykové jevy spojované s fotbalem a jeho komentováním; b) na komunikaci o fotbalu a ve fotbale se navrstvují další žánry – komunikáty jsou výraznou ukázkou tzv. hybridizace (viz níže), s níž je spojena i značná heterogennost a rozvolňování žánrových a dalších norem; c) autory komunikátů jsou lidé, typicky muži, mladého věku přibližně od prepuberty po mladou dospělost, kteří obvykle nejsou profesionálními mluvčími či sportovními komentátory – projevy tedy mohou být ovlivněny různými faktory souvisejícími s rozvíjejícími se či neúplnými komunikačními kompetencemi v dané oblasti.⁹ Vzhledem k omezenému prostoru jsme však tento příspěvek zaměřili především na otázku křížení či mísení žánrů a na to, v jaké podobě se v daných komunikátech objevuje komunikace ve sportu a o sportu.

2 Hybridizace a vrstvení

Pro zkoumané komunikáty je charakteristické mísení prvků různých žánrů, z nichž jen některé souvisejí se sportem (viz níže). Tato žánrová hybridizace (popř. tzv. interdiskursivita, srov. Bhatia, 2010; Wu, 2011¹⁰) je pak spojena s výraznou heterogenností a s rozmanitými vztahy mezi různými registry nebo styly, mezi mluveností a psaností, dialogičností a monologičností, mezi verbálními a neverbálními prostředky či mezi češtinou a jinými jazyky. Proces bývá (z různých důvodů) doprovázen rovněž překračováním různých hranic či nedodržováním některých norem, které byly v jiných případech v obdobných situacích obvyklé (srov. např. pronikání různých rysů neformální komunikace či jevů tabuového charakteru do projevů, které jsou prezentovány veřejně). Typickými rysy jsou rovněž neostrost hranic komunikátu a značná intertextualita – videonahrávka je provázána s doprovodnými textovými prvky, zejména s popiskem videa, s komentáři či diskusemi diváků, s reakcemi autora na tyto příspěvky atp., ale také např. s reklamou¹¹ a dalšími videonahrávkami. Výrazná je také variabilita příspěvků, která je ovlivněna individuálními charakteristikami, schopnostmi a preferencemi autorů.

Pro ilustraci rozmanitosti zkoumaných komunikátů můžeme uvést prepisy úvodních částí komunikátů od čtyř sledovaných autorů. Pro prepis využíváme systém korpusu DIALOG vycházející z konverzační analýzy (Kaderka – Svobodová, 2006), který jsme pro naše účely upravili;¹² pro zachycení neverbální komunikace jsme zvolili jednoduchý slovní popis

⁸ Videohry jsou dle některých autorů (srov. Klimmt, 2014) pokládány dokonce za specifický typ média, dnes velmi rozvinutý do řady podob.

⁹ YouTube může zprostředkovávat příspěvky jak např. profesionálních firem, tak jednotlivců různých zkušeností a nadání (v našem případě např. i dětí). Literatura tyto skupiny někdy rozlišuje, avšak někteří autoři upozorňují, že podobné dělení je zavádějící a hranice mezi uvedenými skupinami se stírá (např. Burgess – Green, 2009).

¹⁰ Wu (2011) mj. shrnuje rozmanité termíny užívané v odborné anglicky psané literatuře pro různé křížení, mísení či přepínání žánrů, vedle hybridizace např. interdiscursivity, intertextuality, blending, appropriation and conflation, genre mixing, genre switching. Bhatia (2010) odlišuje intertextualitu jako jev založený hlavně na textově interních faktorech od širší interdiskursivity jako interakce mezi žánry, která vychází především z faktorů textově externích (Bhatia, 2010, s. 32–33).

¹¹ Reklama může být integrována přímo v komunikátu (např. tzv. product placement), ale může být též vložena před komunikát či do pauzy v komunikátu; fungování reklamních mechanismů na YouTube nyní ponecháváme stranou.

¹² V souladu se zásadami (Kaderka – Svobodová, 2006) zapisujeme slova, včetně vlastních jmen, malými písmeny. Intonaci označujeme pomocí značek . (klesnutí), , (mírné stoupnutí), ? (výrazné stoupnutí); pauzy dle délky (.), (..), (...). Zdůrazněná slova píšeme tučně, nedokončení slova označujeme spojovníkem -, dloužení hlásek dvojtečkou. Cizí (zejména anglické) výrazy prepisujeme dle výslovnosti (např. *season – sízn*), stejně tak i tvary typu *jsem, jsme či jde* (např. *sme*). Zkratky zapsané dle výslovnosti uvádíme bez mezer (např. *AC – ácé*). Naše komentáře, včetně popisu neverbální komunikace, vkládáme do dvojitého závorky (()), nesrozumitelná slova označujeme () a obtížně srozumitelná píšeme v závorce (*ano*). Užíváme značku *a* pro tzv. smíšenou či redukovanou samohlásku.

základních komponentů (např. u gest tvaru ruky, druhu a směru pohybu atp.). Z týchž komunikátů budeme čerpat i další příklady dále v textu:

(1) *takže zdravím všechny fanynky a fanoušky ((mávnutí levou rukou, prsty volně otevřené)) já jsem Vojta ((levá ruka prsty do tvaru o)) a vítám vás (.) u premiér líg tým of dā sízn oupeningu. ((pravidelné členění projevu levou rukou – pohyby shora dolů)) vyšla nám už druhá čelendž (.) ve kterém jsme si mohli zaručit tým of dā sízn plejr premiér líg a já je oba dva budu mít, a abych to tak trošku spojil s tím videem tak jsem ještě si nechal (.) odměny z (.) (ə) gold jedničky za: odehrání skvod betls, a udělal sem merki mečaps, a: k tomu sem ještě pořídil dva tisíce sedm set fífa pojntů abychom si otevřeli něco, a: vypadá to na ultimejt pek. (...) no tak (...) ((mimika – úšklebek, oči pohyb mírně vzhůru zprava doleva)) tuším že to bude projev ((pohled do kamery)) ale asi to uděláme ((pokyvování hlavou))*

(THE TOP; https://www.youtube.com/watch?v=cYXSa6pg_hk)

(2) *(to je) ((mává oběma rukama)) zdraví vás (fíña) a já vás vítám u novýho videa, dneska je to video ze hry fífa osmnáct (.) a dneska si zahrajeme draft (.) takže já to nebudu prodlužovat a můžem jít na to. takže jo máme tu teda na výběr formace ((čte z grafiky typu formací))*

[...]

Ták formaci (.) asi bych dal štyry jedna dva jedna dva (.) tak dáme tudle formaci á ted'ka tady máme (.) vyberte kapitána ((čte text na obrazovce)) mesi (.) ((prohlíží nabídku)) dáme mesiho tak

(Fíña; <https://www.youtube.com/watch?v=ZdVz8GbjFuY>)

(3) *(čus) čau ((pohyb pravou rukou od hlavy dolů)) já sem lord koblih a vítám vás u nového videa ze hry fífa osmnáct. dneska se podíváme na velmi zajímavý duel. protože se právě tým který je jako jediným týmem v z české ligy ve fífa osmnáct utká ə s týmem který je momentálně první ve španělské lize. takže tým ácé sparta praha si zahraje proti efcé barceloně, rozhodl sem se pro toto utkání protože si myslím že barcelona je jeden z nejprestižnějších klubů na světě a naopak sparta je jediným českým klubem ve hře. takže rozhodl sem se že si tedy (.) zahraju za spartu jelikož je slabším týmem a budu se snažit jakožto i takovou výzvu dát tento zápas a pokusit se ho vyhrát protože sem si to dal na legendární obtížnost. jestli chcete vidět videa podobného rázu tak určitě zanechte lajk. takovou hranicí (.) pro další pokračování z fífy osmnáct podobných videí je tedy (.) pět set lajků. já věřím že to zanecháte a že se společně brzy podíváme (.) na další pokračování ze hry fífa osmnáct*

(Lord Koblih; https://www.youtube.com/watch?v=-0_hOX8zc9g)

(4) *dovolená je u konce. ještě sme si stihli v riu de žanéru, začutat proti malým chlapcům ale teď už nám začínají všechny ty tréninky, pot a slzy. máme tady dokonce ještě předsezónní turnaj. už bohužel nebudeme bojovat o první příčku protože nás minule (.) naprosto rozdrtil real madrid. ale pořád máme šanci získat třetí příčku, (.) mě ten minulej zápas dokonce (.) přinutil (.) snížít si obtížnost. i když (.) pravdou je že real madrid (.) to je možná to nejtěžší proti čemu tady můžeme nastoupit (.) v čele s panem ronaldem (.) číslo sedm. takže sme dostali (.) ale: to nevdá (.) máme tady ještě třetí místo ale ještě před tím (.) tréninkový den*

(FlyGunCZ; <https://www.youtube.com/watch?v=tyJ4imKgkAw>)

Uvedené ukázky naznačují, které roviny či žánry se v komunikátech objevují a případně mísí: a) „ne-sportovní“ rámec s rysy vlogu, videa typu let's play atp. (viz 2.1), b) několik vrstev „sportovních“, a to především vrstva související s hraním počítačové hry (tj. vrstva příslušející k tzv. e-sportu; 2.2.1) a vrstva související s fotbalem (2.2.2). Oddělit jednotlivé vrstvy od sebe nemusí ovšem být snadné a někdy asi ani není možné. Srov. např.:

(5) *toto je naprostý ofsajt. to bylo tak naprosto of (.)* že se mi z toho vypnul monitor
(<https://www.youtube.com/watch?v=tyJ4imKgkAw>)

Vícevrstevnost autory vytvořených komunikátů reflektují i komentáře diváků,¹³ které se mohou vztahovat ke všem uvedeným rovinám: k autorovým videím, jejich kvalitě, popř. k autorovi samotnému (např. *Si top kámo like na všechny videa; Prosim si moc dobrej youtuber ale ty nahledovky to kazí* –

obojí https://www.youtube.com/watch?v=cYXSa6pg_hk), k dané počítačové hře a jejímu hraní (např. *podle mě byla fifa 17 lepší než je tahle; Hraj jenom za huntra* –

obojí <https://www.youtube.com/watch?v=tyJ4imKgkAw>) i k vrstvě „fotbalové“ (např. *Je vůbec v Chelsea Alvaro Morata?* –

<https://www.youtube.com/watch?v=tyJ4imKgkAw>).

Komentáře diváků sdílejí s analyzovanými videonahrávkami i další rysy. Vedle zmíněné vícevrstevnosti (včetně zapojení termínů či slangu z různých oblastí) vykazují např. také dialogičnost (srov. též typické užívání tykání) či heterogenost v užívání jazyků a kódů (komentáře obvykle obsahují např. profilové fotografie či jiné obrazové složky, využívají emotikony atd.), např.:

(6) *máš-li playstationový ovladač tak tlačítkem select si vybereš jestli chceš kameru na míč nebo na alexe takže budeš vědět kde jsi. Btw. dole máš radar a tam se vidíš kde seš :D tak nejstoj v offsidu 24/7*

(<https://www.youtube.com/watch?v=tyJ4imKgkAw>)

2.1 „Ne-sportovní“ rámec

Jak jsme již zmínili, zkoumané komunikáty jsou na YouTube zveřejněny ve formě videonahrávek propojených s textovými komunikáty typu titulek a popis videa, komentáře diváků, popř. spojeny s reklamou. V komunikátech jsou výrazné rysy vlogu¹⁴ a také sdílejí mnoho rysů s rozmanitými typy videa typu let's play (někdy též game-play)¹⁵ zaměřenými na různé počítačové hry. Objevují se některé rysy společné např. s televizními a jinými pořady, zejména seriálového typu, jako je využití znělek, typických úvodních a závěrečných formulí (viz ukázky č. 1–4 výše; srov. též kapitulu s charakteristickým názvem „Intra a outra“ v Juilly, 2017, s. 79–91). Komunikáty po stránce jazykové i obsahové samozřejmě ovlivňuje rovněž skutečnost, že jde o projevy mluvené a obvykle do značné míry nepřipravené (srov. např. ve výše uvedených ukázkách různá specifika syntaxe mluvených nepřipravených projevů či signály rozmanitých komunikačních potíží, např. když si mluvčí nemůže vybavit nějaký jazykový prostředek atp.)

Autoři obvykle k dané hře vytvářejí celou sérii komunikátů, které na sebe různými způsoby navazují. Z hlediska textové syntaxe jde o různé podoby sérií promluv a promluvových komplexů (dle Hrbáček, 1994). Vytváření sérií komunikátů jistého typu je přitom pokládáno za jednu ze strategií, jak podpořit celkovou dobu sledování komunikátů na daném kanále (Juilly, 2017, s. 123).

Výraznými prvky v „ne-sportovním“ rámci jsou silná dialogičnost, orientace na kontakt s adresátem (divákem) a důraz na apelovou či persvazivní funkci. Cílem persvaze je především přesvědčit diváka, aby projevil svůj zájem o daný komunikát, popř. celý kanál, a to

¹³ Ukázky z komentářů nejsou editovány, uvádíme je v původní podobě, včetně případných jazykových nedostatků.

¹⁴ Např. s „videodeníky“ mohou komunikáty sdílet jistou pravidelnost ve zveřejňování různých novinek z autora života či jeho hraní hry nebo sdělování názorů. S vlogy majícími podobu instruktážních videonahrávek zase různé prvky návodů či rad, např. jak hrát či něco ve hře vykonat.

¹⁵ Tj. komunikátů, jejichž jádrem je prezentování toho, jak autor hraje jistou počítačovou hru (viz též 1).

tím, že „dá lajk“, napíše „koment“ či „dá odběr“.¹⁶ To odpovídá skutečnosti, že diváci YouTube jsou typicky podporováni k aktivnímu projevení zájmu či názoru (k tomu je potřeba mít zřízený účet); někdy se pro toto prostředí užívá termín „kultura participace“ (participatory culture, např. Burgess – Green, 2009, s. 10–11). Aktivity diváků přitom zanechávají za sebou stopy (Burgess – Green, 2009, s. 57) a ceněny jsou pak různé množstevní indikátory zájmu typu nejoblíbenější, nejsledovanější, nejsdílenější, nejkomentovanější, počet lajků, počet zhlédnutí atp. (např. Burgess – Green, 2009). Podobné ukazatele mohou dále ovlivňovat jak aktivitu autorů, tak diváků; vysoké hodnoty ukazatelů diváckého zájmu mohou autorům přinášet různé výhody.

Ve výše uvedených ukázkách (č. 1–4) se dialogičnost a apelovost či persvazivnost projevují např. různými prostředky navazování a udržování kontaktu s divákem (pozdravy a přivítání, užívání inkluзивního plurálu, výzvy k zanechání „lajků“). K podobným funkcím může směřovat také snaha o vyjadřování, které by mohlo diváka zaujmout (např. vyjadřování aktualizované, expresivní, využívající rozmanitých intertextových odkazů či obraznosti; viz výše uvedené ukázky) a které je opět často spojeno s jazykovou a stylovou heterogeností.¹⁷ Autoři též „vystupují“ ze základního rámce směřujícího k informování o příslušné hře a jejím hraní a vkládají různé „vedlejší“ komentáře směřující k divákům (srov. výše závěr ukázky č. 1). V materiálu se však objevila i řada prostředků dalších, mj. reakce na komentáře a aktivity diváků, např.:

(7) *á moje oblíbené tyčky. Já si pamatuju ve fifě sedmnáct někdo dělal kompilaci mých tyček protože to byla moje specialitka (.) nikdo neumí dávat tyčky tak skvěle jako já*

(<https://www.youtube.com/watch?v=tyJ4imKgkAw>)

(8) *někdo mi napsal že mám střítet z větší vzdálenosti*

(<https://www.youtube.com/watch?v=tyJ4imKgkAw>)

Přímé výzvy k projevení zájmu se pak soustřeďují především v závěrečných partiích komunikátů, srov. např. následující závěr:

(9) *za námi je tedy dnešní utkání, (.) mezi spartou praha a barcelonou. myslim si že sme se sledovali velmi vy- vyrovnaný fotbal a hlavně krásný fotbal. (.) ((zrychlení tempa řeči)) já vám děkuji za zhlédnutí tohoto videa budu rád pokud necháte lajk koment sdílíte video popřípadě dáte odběr (.) chcete-li vidět podobná videa z fify osmnáct tak určitě zanechte lajk. (.) já vám tedy ještě jendou děkuji no a zatím (.) ((zpomalení tempa řeči)) čau ((mávnutí pravou rukou))*

(https://www.youtube.com/watch?v=-0_hOX8zc9g)

Za důležitou pokládáme otázku, jaký má „ne-sportovní“ vrstva vliv na „vnořené“ vrstvy související se sportem. Domníváme se (a bylo by dobré to ověřit hlubší analýzou), že i zde by bylo možné aplikovat tezi D. Slančové, že při průniku médií a sportu „je to vždy šport v médiích, a teda je to mediálna komunikačná sféra a mediálny komunikačný register, ktorý „udáva tón“, ktorému sa športový komunikačný register prispôsobuje, tvoriac tak novú, špecifickú kvalitu“ (Slančová 2016, s. 84). V případě námi zkoumaných komunikátů je patrná mj. dominující snaha získat a udržet pozornost a přízeň diváků, která ovlivňuje i výběr dalších prostředků a obsahů.

2.2 Komunikace o sportu a ve sportu

Zkoumané komunikáty zahrnují i několik vrstev komunikace související se sportem. Jak jsme již uvedli, jde především o vrstvu související s hraním příslušné počítačové hry, kterou

¹⁶ K „ne-sportovní“ vrstvě však můžeme zařadit i další prvky, např. některé komentáře související s procesem nahrávání a s využitou nahrávací technikou.

¹⁷ Důležitým rysem daných komunikátů se jeví „zábavnost“ a jistá „hravost“, tj. funkce ludická, které je však obtížné uchopit čistě lingvistickými nástroji, neboť úzce souvisejí se subjektivním názorem autora komunikátu a jeho diváků na to, co je „zábavné“, „zajímavé“ atp.

by bylo možné přiřadit k tzv. e-sportu (v případě zkoumaných komunikátů nejspíše na úrovni e-sportu rekreačního), a vrstvu související a fotbalu. V obou se objevuje několik subrovin – především komunikace na rovině referování o tom, co se ve hře děje (tj. rovina připomínající sportovní reportáž, komentování přímého přenosu atp.), a komunikace v rámci hry (např. ztvárnění komunikace mezi účastníky fotbalové hry). V daných komunikátech je obvykle jedna z těchto „sportovních“ vrstev zdůrazněna, tvoří jakési jádro komunikace související se sportem, druhá je pak pozadím či rámcem. Důraz na jednu nebo druhou vrstvu je dán patrně především preferencemi autorů.

2.2.1 Komunikace související s hraním počítačové hry

K vrstvě související s hraním dané počítačové hry řadíme např. specifickou terminologii příslušné hry (z výše uvedených ukázek viz např. *fifa point*, *úroveň legendary*, *obtížnost poloprofesionál*, *gold pack*, *promo pack*; termíny mohou být v různé míře adaptované na češtinu či různě komolené), komentáře pravidel hraní hry, její grafiky, nastavení, různých verzí atp. a také různá vyjádření související s technickým zázemím hraní (např. nastavením úhlu pohledu). Daná vrstva je asi nejvýrazněji ze zkoumaných vrstev spojena s jazykovou heterogeností, zejména s mísením češtiny a dalších jazyků, především angličtiny (srov. např. výše návaznost na terminologii anglickou). Výrazné je i využití prostředků různé míry expresivity, včetně vulgarismů, a prostředků slangových. Na úrovni této vrstvy se mohou objevovat i subžánry se specifickými rysy (např. komunikáty týkající se různých fází hry; představení hry, když vyjde nová verze).

Jednotliví autoři se mohou lišit v tom, nakolik rovinu související s hraním hry explicitně reflektují. Někteří hru komentují více (viz výše např. ukázkou č. 2), jiní se soustřeďují spíše na rovinu „fotbalovou“ (např. č. 3, viz též dále). Různá míra reflexe roviny hraní hry může souviset i s vybranými subžánry – např. v následující ukázce ze subžánru „pack opening“, při němž autor „otevírá“ a komentuje balíčky s hráči, které získal, je tato rovina akcentována výrazně. Ukázka je zajímavá i výskytem moravismů (*nemůže*) a expresivních výrazů (*kokotík*, *ty vole*):

(10) *dva a půl (.) tisíce (.) fifa pojtů. tady ten kokotík (.) jo (.) ha ((napjatý hraný výdech, vrtění hlavou)) fakt jestli uvidím ten tenký balíček tak ty vole nevím (.) ne to se nemože stát ((vrtění hlavou)) to prostě ani není reálné aby (.) na mě vyskočil tady ta tenká animace toho balíčku. to nejde ne, ((vrtění hlavou)) to se nemože stát, ne já věřím tomu že se zamodrá (.) to že bude prostě modrý ten ()*

(https://www.youtube.com/watch?v=cYXSa6pg_hk)

2.2.2 Komunikace související s fotbalu

Vrstva související s fotbalovou hrou se jeví členitější a rozmanitější než vrstva související s hraním počítačové hry. V jejím rámci můžeme vysledovat především následující subvrstvy, které se v komunikátech různých autorů mohou opět uplatňovat rozmanitě:

2.2.2.1 První možnou subvrstvou je komunikace nesoucí **rysy sportovního komentáře**, jakéhosi přímého přenosu hrané hry. Typicky obsahuje různé rysy vycházející z modelů přímých přenosů, patrně zejména televizních.¹⁸ Podobně jako v přímých přenosech a jejich živém komentování v „tradičních“ médiích zde dochází k tomu, že autor „vybírání“, které skutečnosti z komentovaného děje ponechá „pouze“ v obrazové podobě, které ztvární i slovně a jak slovní ztvárnění zkonstruuje. Oproti „živým“ přímým přenosům mohou být (a bývají) námi zkoumané komunikáty dodatečně sestřihávány a jinak upravovány; autoři tedy mají

¹⁸ K charakteristice živého televizního komentáře přímého přenosu, zejména fotbalu, viz Megreš (2016).

možnost jevy, s nimiž nejsou ve svém projevu spokojeni, případně odstranit. V této subvrstvě je také, patrně pod vlivem sportovních přenosů v „tradičních“ médiích, u některých autorů zachytitelná tendence k vyjadřování spíše formálnímu a spisovnému.

Autoři ovládají a využívají příslušné modely komentování přímých přenosů do různé míry. V této subvrstvě se ze zkoumaných „sportovních“ vrstev patrně nejvíce projevuje různá úroveň komunikačních kompetencí autora, pokud jde o veřejný monologický projev, o pohotovost a tvořivost vyjadřování (které se však výrazně prosazují i ve vrstvě „ne-sportovní“), ale např. i vhodné zapojení fotbalové terminologie. Můžeme se tak setkat s pasážemi velmi blízkými komentování fotbalových přenosů např. v televizi, včetně různých ustálených obrátů, obraznosti atp., srov. např. následující úseky

(vše https://www.youtube.com/watch?v=-0_hOX8zc9g):

(11) *to už je lujs suarez tedy. který de na rozehrávku*

(12) *sparta dokázala otevřít skóre*

(13) *po devadesáti minutách hry jsme svědky obrovské senzace (.) tým sparty praha poráží barcelonu dva jedna na domácí půdě*

Ale objevují se (např. u nejmladšího námi sledovaného autora) také „pouze“ dosti „prostá“ sdělení na úrovni konstatování, popisu a nepříliš komplexního zhodnocení toho, co se ve hře či na obrazovce právě odehrálo, které by odpovídaly spíše modelu neformální mluvené komunikace (včetně jeho specifík např. syntaktických), jen s minimální oporou o model komentování přímého přenosu např. televizního (srov. níže *vedeme; nádherná souhra*), např. (vše <https://www.youtube.com/watch?v=ZdVz8GbjFuY>):

(14) *sentr na benzemu (.) benzema hlavičkou (.) vedeme jedna nula (.) nádherna (.) hezky nádherná souhra grízmana suaréze a benzemy*

(15) *patičkou a je to gól (.) tak ted'ka docela nádhernej gól*

Někdy autoři danou subvrstvu obohacují i o různé vlastní tvořivé prvky, občas (patrně i nezáměrně) vkládají prostředky heterogenní, např. příliš neformální. Srov. *docela mega dobrej útok, ou kej* či *bacha* v následujících ukázkách

(obě <https://www.youtube.com/watch?v=ZdVz8GbjFuY>):

(16) *tak ted'ka to je docela mega dobrej útok . tedy mesi je záloha ted'ka*

(17) *ou kej dva jedna (.) tak bacha na mesiho a tohle asi bude gól (.) ou kej*

Běžné je rovněž mísení vrstvy „fotbalové“ s vrstvou „e-sportu“, což může být doprovázeno i střídáním perspektiv, z nichž je komunikát vystavěn. Střídání perspektiv se objevuje i v dalších případech (viz též dále) a pokládáme ho za jeden z výrazných rysů zkoumaných komunikátů. Srov. např. přepínání vrstev a střídání slovesných tvarů a zájmen pro 3. a 1. osobu v následující části:

(18) *bjabajni, (.) a jeho práce v pokutovém území stále trvá ale tentokrát mu to nesedlo (.) já sem chtěl udělat zasekávačku naneštěstí mě to nesedlo a tedy sme o balon přišli (.) a bude tedy následovat (.) odkop od branky (.) já si trochu natočím takhle monitor možná to bude o něco lepší ((upravuje si vlasy)) (.) takže ter štégn vykopává (.) uvidíme jak se katalánci umožní uchopit téhleté možnosti (.) získat balon zpátky na své kopačky*

(https://www.youtube.com/watch?v=-0_hOX8zc9g)

Za specifikum této subvrstvy, které odlišuje sportovní komentář v rámci námi zkoumaného typu komunikátů od sportovního komentáře např. při přímém přenosu fotbalového utkání v „tradičních“ médiích, pokládáme rozdílnou distribuci rolí „komentátorů“ v každém z těchto typů komunikátů: Zatímco při „tradičním“, např. televizním komentování je role komentátora oddělena od rolí přímých účastníků utkání a je specializována na (slovní) komentování přenášeného dění, v námi zkoumaných komunikátech dochází u autora ke kumulaci více rolí. Autor hru obvykle zároveň hraje a zároveň nebo dodatečně ji komentuje, tj. je hráčem i komentátorem.

Kumulace více rolí může komentování ovlivňovat např. tím, že autor nemůže či nechce udržovat od komentovaného dění odstup. V komunikátech se pak např. objevují různé citově či expresivně zabarvené prostředky vyjadřující např. autorovu nespokojenost s tím, jak se mu daří hru hrát, viz např.:

(19) *tkcha* ((výkřik se smíchem)) *já tudletu hru vypínám. á . jako (.) škoda je (..) že všechny ty hry už sou opravdu jenom (.) digitální. já sem si měl opravdu koupit krabicovou verzi protože (.) v dnešní době jak je to všechno digitální tak to nemůžete vzít (.) vytrít si s tím kvalitně prdel a potom to spláchnout což mně¹⁹ jako trošku (.) trošku mi to kazí den když tady jako dám šest (.) tyček z deseti střel tak už jako opravdu mám chuť*

(<https://www.youtube.com/watch?v=tyJ4imKgkAw>)

Případné simultánní komentování probíhajícího dění také činí komentování náročnějším, protože autor se musí soustředit na více aktivit zároveň.

Z drobnějších specifických prostředků stojí za zmínku to, že v rámci komunikace o hráčích (označování hráčů) jsme opakovaně zaznamenali pragmatický prostředek v podobě přidání substantiva *pan* k příjmení hráče (viz č. 4 – *pan ronaldo*). Prostředek byl užit i v případech, kdy se nezdá, že by autor chtěl vyjádřit vysoké hodnocení hráčových schopností. Podobná komunikace o hráčích se objevuje také v situacích, kdy autor vystupuje jakoby v roli trenéra či třeba majitele daného klubu, což by spadalo spíše do subvrstvy následující (srov. 2.2.2.2).

Jistou reflexi subroviny „komentování fotbalového utkání“ najdeme i v reakcích diváků. Komentáře např. naznačují, že ne všichni diváci očekávají, že autor jim nabídne ekvivalent „živého“ přímého přenosu fotbalového utkání. Někteří diváci tak kladně hodnotí, pokud se autorovi podaří přiblížit se přímému, např. televiznímu přenosu, jiní však tento postup nedoporučují, srov. např. *Ty snad někdy budeš komentátor proti nesnaž se to komentovat je to otravný* (obojí https://www.youtube.com/watch?v=-0_hOX8zc9g).

2.2.2.2 Druhou subvrstvou související s fotbalem je **ztvárnění komunikace mezi účastníky fotbalového utkání**. Tato subvrstva je typicky vnášena do komunikátu různými animacemi v rámci hry, které představují např. projev trenéra k hráčům před zápasem či komunikaci mezi protihráči při příchodu na hřiště. V námi zkoumaných komunikátech měly podobu animovaných dialogů příslušných postav v angličtině, které byly doplněny českými titulky. Předpokládáme, že jde o projevy do různé míry stylizované, využívající modely, které diváci v daných případech očekávají; srovnání s reálnou podobou komunikace mezi účastníky daného sportu by mohlo být zajímavým tématem k dalšímu zkoumání.

Autoři námi analyzovaných komunikátů mohou podobné projevy vnášené hrou různým způsobem zapojovat do svého komunikátu – interpretovat, komentovat, sumarizovat atp., srov. např.:

(20) *batler říká že nechce odjet s pocitem jako že tady byli jenom do počtu (.) nebo nevím co tam přesně řekl (.) ale určitě mu de jenom o peníze aby dostal náký ty prašulije navíc*

(<https://www.youtube.com/watch?v=tyJ4imKgkAw>)

2.2.2.3 Třetí subvrstvou jsou různé podoby **komunikace autora videa s vybraným hráčem-postavou hry** (či mluvení na tohoto hráče) a čtvrtou pak **komunikace jakoby z perspektivy hráče**. Oba případy jsou typické pro situace, kdy autor má hru nastavenou tak, že hraje za daného hráče. V rámci této subvrstvy je opět časté různé přepínání perspektiv. Srov. např. střídání 1., 2. a 3. osoby v následující ukázce:

(21) *už bych měl asi přihrát ale (.) alex hantr byl opět chamtivý. to vůbec nevdá. alexi (.) alexi stejně máš pořád velkou podporu jak na sociálních sítích tak i v reálném životě*

¹⁹ Možný je i přepis mě.

(<https://www.youtube.com/watch?v=tyJ4imKgkAw>)

3 Závěr

Komentování přímých přenosů různých sportovních událostí má dlouhou tradici v rozhlase i televizi a v každém z těchto médií má svá specifika. Rozvoj tzv. nových médií přináší do této oblasti nové podněty – od různých možností technických po příležitost, aby se do podobných aktivit zapojil prakticky kdokoli, kdo o to má zájem. Otevření se širokému spektru participantů (kteří mohou mít různé komunikační kompetence) a některé principy fungování daných médií (např. důraz na kvantitativní ukazatele diváckého zájmu na YouTube) mj. vede k tomu, že se komunikáty mající rysy komentování sportovní události rozrůžňují a daná forma či žánr se kříží (hybridizuje) s formami či žánry jinými. Rozvoj výpočetní techniky a počítačových her vede také k utváření nových oblastí řazených do sportu (tzv. e-sportu), v nichž se rovněž uplatňují – vedle prostředků obvyklých pro komunikaci týkající se sportu – rozmanité nové jazykové či komunikační jevy.

V této studii jsme se pokusili zachytit některé z projevů žánrové hybridizace a některá specifika komunikace související se sportem v komunikátech spojených s hrou FIFA. Zabývali jsme se komunikáty, které na YouTube zveřejňují česky hovořící mluvčí. Naše analýza má samozřejmě zřetelné limity a pro obecnější závěry by bylo dobré ji rozšířit a prohloubit, přesto se však pokusíme o jisté shrnutí výsledků:

Zkoumané komunikáty různým způsobem využívají tří základních žánrových vrstev – a) „ne-sportovní“ rámec s rysy vlogu či videa typu let's play, b) vrstvu související s e-sportem a s hraním příslušné počítačové hry a c) vrstvu související s fotbalem, dále vnitřně členěnou. Každá z vrstev vykazuje tendenci k jisté „typické“ charakteristice: Např. „ne-sportovní“ rámec je silně dialogický a apelový. „E-sportovní“ vrstva je v případě daných komunikátů výrazně jazykově heterogenní, s nápadným zapojením prostředků původem z angličtiny. „Fotbalová“ vrstva je ve své subvrstvě „komentátorské“ ovlivněna modely komentování přímých přenosů z „tradičních“ médií. Specifikem je také kumulace více rolí v jedné osobě autora, a to zejména role hráče a role komentátora. Mezi subvrstvy zobrazující komunikaci ve sportu patří a) subvrstva stylizované komunikace mezi subjekty zobrazenými ve hře, která je určována především animacemi nabízenými tvůrci dané hry, b) subvrstva komunikace autora komunikátu (videa) s diváky o daných animacích a o postavách-hráčích a c) subvrstva autorovy komunikace směřované k postavě-hráči, z jehož perspektivy autor případně hraje, popř. autorova komunikace ztvárněná jako komunikace z perspektivy tohoto hráče („mluvení za hráče“). Typické je střídání perspektiv (např. perspektiva komunikace s postavou-hráčem a komunikace s diváky videa o daném hráči atp.), z nichž autor komunikát buduje.

Analyzované komunikáty jsou velmi proměnlivé, silně ovlivněné různými individuálními charakteristikami svých tvůrců a výrazně se v nich projevují komunikační kompetence a tvořivost autorů (v dalším výzkumu by bylo dobré věnovat soustředěnější pozornost tomu, jaký vliv má to, že autory jsou většinou muži mladého věku). Komunikáty mají neostře vymezené hranice a jsou provázány s dalšími komunikáty – s popisky videa, komentáři diváků, ale i s dalšími komunikáty daného autora či s reklamou. Běžně vytvářejí různé sekvence promluv či promluvové komplexy (Hrbáček, 1994). Výrazné jsou také rozmanité projevy heterogenosti (kterým by opět bylo dobré se detailněji věnovat) – vedle mísení prvků různých žánrů (viz výše) jde o mísení dialogičnosti a monologičnosti, multimodálnost a mísení kódů či mluvenosti a psanosti (videonahrávky hry a textové prvky, videonahrávka neverbální komunikace autora při hraní hry atd.), mísení jazyků (zejména češtiny a angličtiny, ale i jiných), útvarů českého jazyka (čeština spisovná, obecná, prostředky nářeční aj.), prostředků různých stylových charakteristik (prostředky neutrální, slangové, expresivní, včetně vulgarismů aj.). V dalším výzkumu by bylo zajímavé sledovat rovněž

zasazení komunikátů do širšího kontextu podobných komunikátů v nových médiích (včetně možných vlivů různých cizích modelů) a do kontextu komunikace v e-sportu.

Materiál:

Kanály:

Fíňa. [Cit. 2018-05-06.] Dostupné na internetu:

<<https://www.youtube.com/channel/UCddb7-RXZL7EpKRJZff5jQ/featured>>

Lord Koblih. [Cit. 2018-05-06.] Dostupné na internetu:

<https://www.youtube.com/channel/UCjUXpCj8pysXYESCvKFTt_A/featured>

FlyGunCZ. [Cit. 2018-12-08.] Dostupné na internetu:

<<https://www.youtube.com/user/FlyGunCZ/featured>>

The Top. [Cit. 2018-05-06.] Dostupné na internetu:

<<https://www.youtube.com/user/wojtadrtic/featured>>

Příspěvky citované v textu:

Fíňa: *FIFA 18 Ultimate Team - Draft] Skládání týmu & Dva zápasy | Fíňa | CZ CZ/SK*. [Cit. 2018-12-08.] Dostupné na internetu: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZdVz8GbjFuY>>

FlyGunCZ: *Český GamePlay | FIFA 18: The Journey #2 - Otec A Premier League*. [Cit. 2018-12-08.] Dostupné na internetu: <<https://www.youtube.com/watch?v=tyJ4imKgkAw>>

Lord Koblih: *FIFA 18 | AC Sparta Praha-FC Barcelona | HVĚZDY V PRAZE!!! | Xbox One | CZ/SK*. [Cit. 2018-12-08.] Dostupné na internetu: <https://www.youtube.com/watch?v=-0_hOX8zc9g>

THE TOP: *93 a 92 TOTS RATING!!! BPL TOTS PACK OPENING! CZ/SK*. [Cit. 2018-12-08.] Dostupné na internetu: <https://www.youtube.com/watch?v=cYXSa6pg_hk>

Literatura:

BURGESS, J. – GREEN, J. (2009): *YouTube: Online Video and Participatory Culture*. Cambridge – Malden, MA: Polity.

BHATIA, V. K. (2010): Interdiscursivity in Professional Communication. In: *Discourse and Communication*, 21/1, s. 3–50.

FIFA (video game series). [Cit. 2018-05-06.]

Dostupné na internetu: <[https://en.wikipedia.org/wiki/FIFA_\(video_game_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/FIFA_(video_game_series))>

HRBÁČEK, J. (1994): *Nárys textové syntaxe*. Praha: Trizonia.

KADERKA, P. – SVOBODOVÁ, Z. (2006): Jak přepisovat audiovizuální záznam rozhovoru? Manuál pro přepisovatele televizních diskusních pořadů. In: *Jazykovědné aktuality*, 43/3–4, s. 18–51.

JUILLY, B. (2017): *Jak točit skvělá videa pro YouTube*. Brno: Computer Press.

KLIMMT, Ch. (2014): Video Games and Social Life. In: M. B. Oliver – A. A. Raney (eds.): *Media and social life*. New York: Routledge, s. 159–175.

MEGREŠ, J. (2016): *Textové stereotypy komentátorského prejavu v priamych televíznych prenosoch z futbalu*. Prešov: FF PU v Prešove.

MARKOVITS, A. S. – GREEN, A. I. (2017): FIFA, the Video Game: a Major Vehicle for Soccer's Popularization in the United States. In: *Sport in Society*, 20/5–6, s. 716–734.

SLANČOVÁ, D. (2016): Športová lingvistika a jazyk mediálneho športu. In: E. Peknušniaková – V. Smoláková (eds.): *Médiá a text 6*. Prešov: FF PU v Prešove, s. 79–86. [Cit. 2018-05-06.] Dostupné na internetu: <<https://www.pulib.sk/web/kniznica/elpub/dokument/Peknušniaková2/subor/Slancova.pdf>>

WU, J. (2011): Understanding Interdiscursivity: A Pragmatic Model. In: *Journal of Cambridge Studies*, 6/2–3, s. 95–115. [Cit. 2018-19-06.]

Dostupné na internetu: <<https://www.repository.cam.ac.uk/handle/1810/255490>>

YouTube. [Cit. 2018-12-08.] Dostupné na internetu: <<https://www.youtube.com/>>

Summary

New Genres in Communication about Sports and Games? (Hybridization in Video Recordings of the Game FIFA by Speakers of Czech)

The author analyses video recordings of the game FIFA shared on YouTube by Czech speaking authors. The recordings exhibit strong tendency to mix different genres. The hybridization is based on three basic levels – a basic frame without connection to sports and games, and two levels connected with them: a level of e-sport and a level of a football game. The basic frame is characterized by strong dialogical and persuasive features. The e-sport level exhibits linguistic (mainly Czech and English) heterogeneity. The level of the football game is structured into several sublevels. The level grounded in on-line commenting of a sports event is the most salient one. The other sublevels concern communication between participants of the game and communication of the author of the recording directed towards the players depicted within the FIFA game or stylized as if from their perspective.

*Příspěvek vznikl s podporou projektu PROGRES Q10, Jazyk v proměnách místa, času, kultury.
Poděkování Janu Saicovi a Vojtěchu Saicovi za inspiraci a konzultace.*