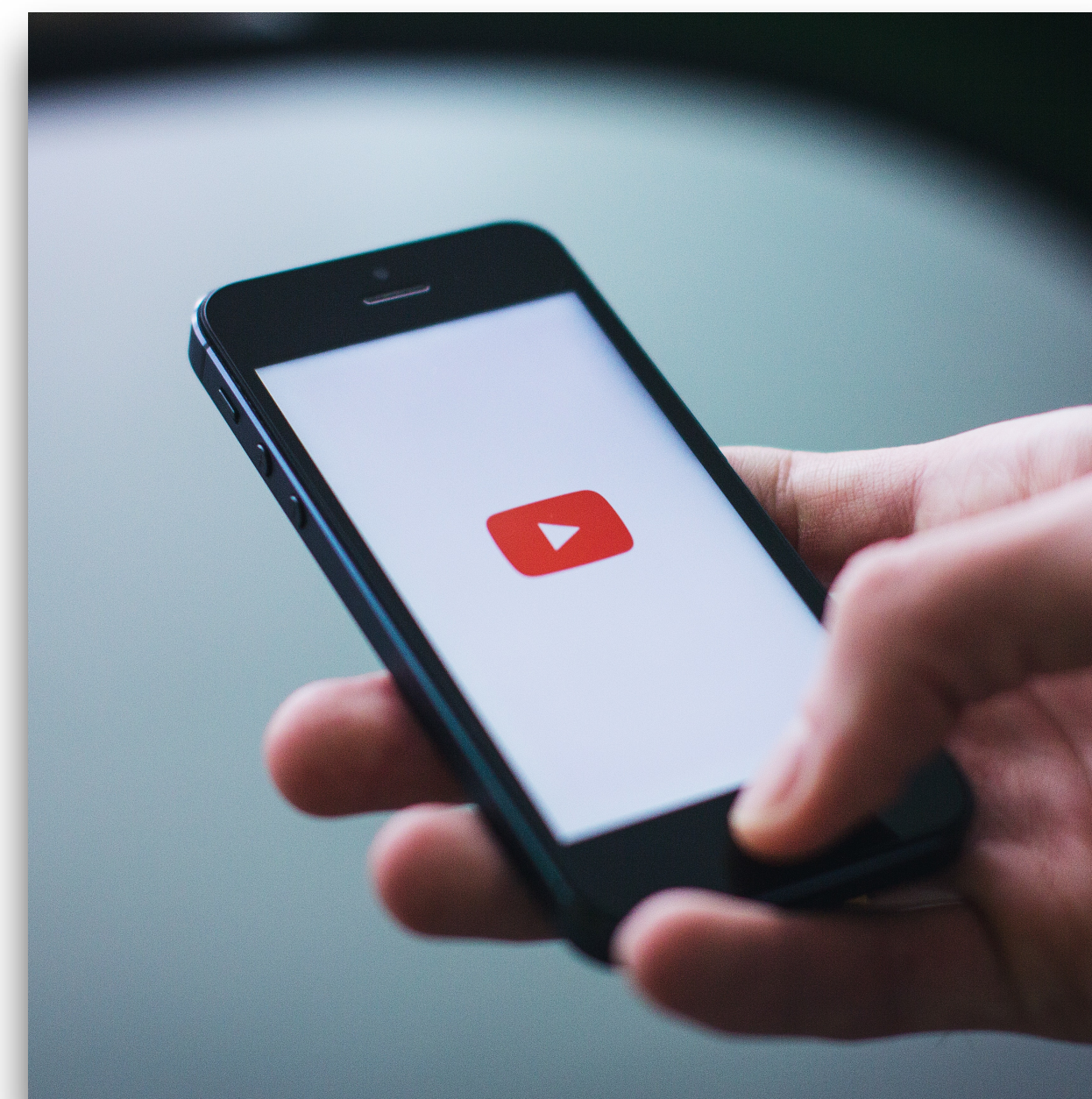


# Rast Let's Playera v čase:

interpretativná  
fenomenologická  
analýza

Gabriel Kňážek

Univerzita Palackého v Olomouci  
Filozofická Fakulta  
Katedra psychológie





***Robí nás táto technológia antisociálnou?***

# Človek a aktuálne trendy

Spoločnosť sa dynamicky mení,  
vyvíja a napreduje.

Objavuje sa novodobý trend  
sledovania videí na internete.

Let's Play - populárna forma u  
mladistvých (a nielen).

Let's Play má svoje špecifiká.

# Let's Play?

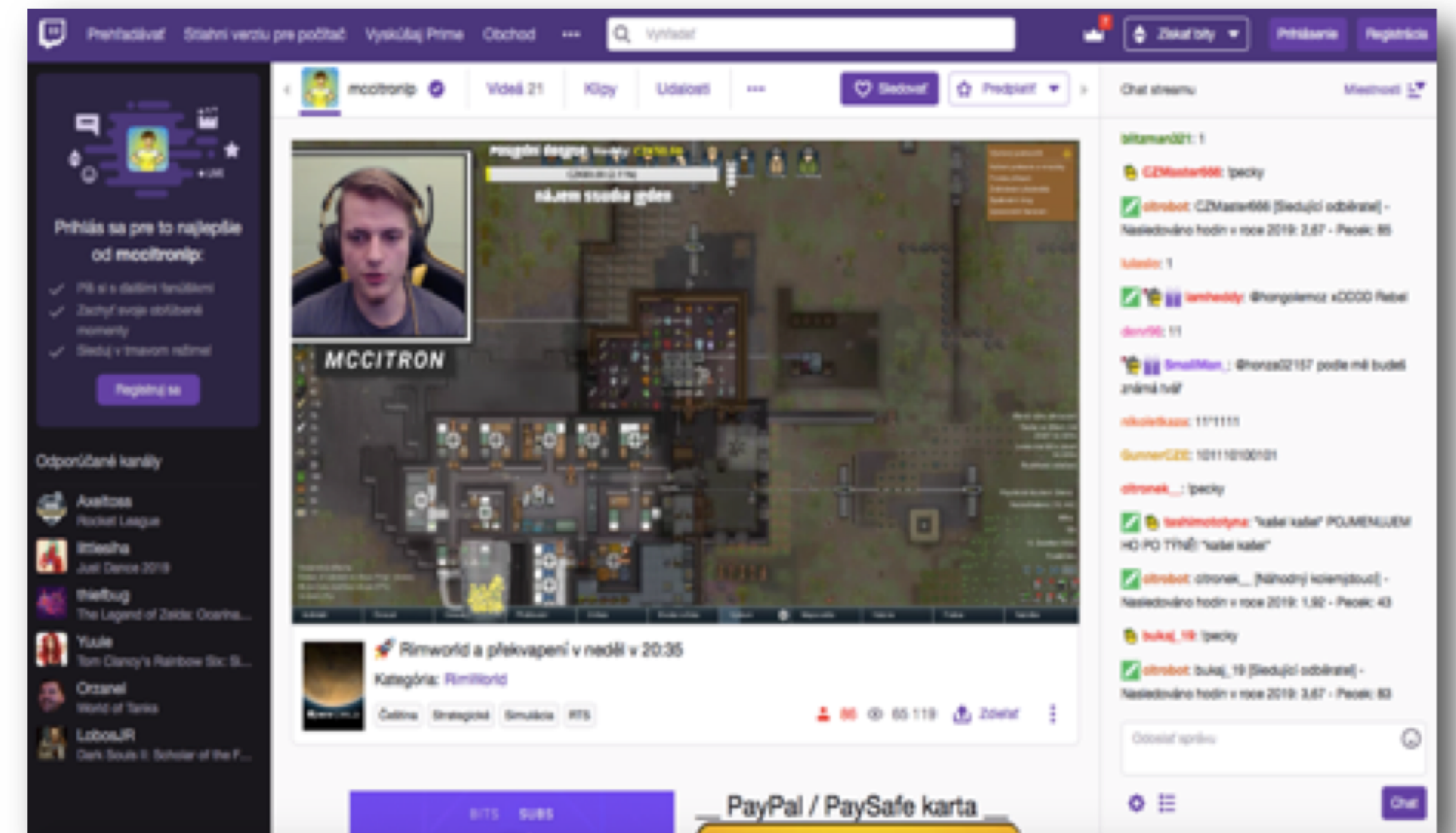
Hráč + hra + divák

=

Let's Play

Triangulačný vzťah.  
(*Nguyen, 2016*)

Excentrické vystúpenie.  
(*Kerttula, 2016*)



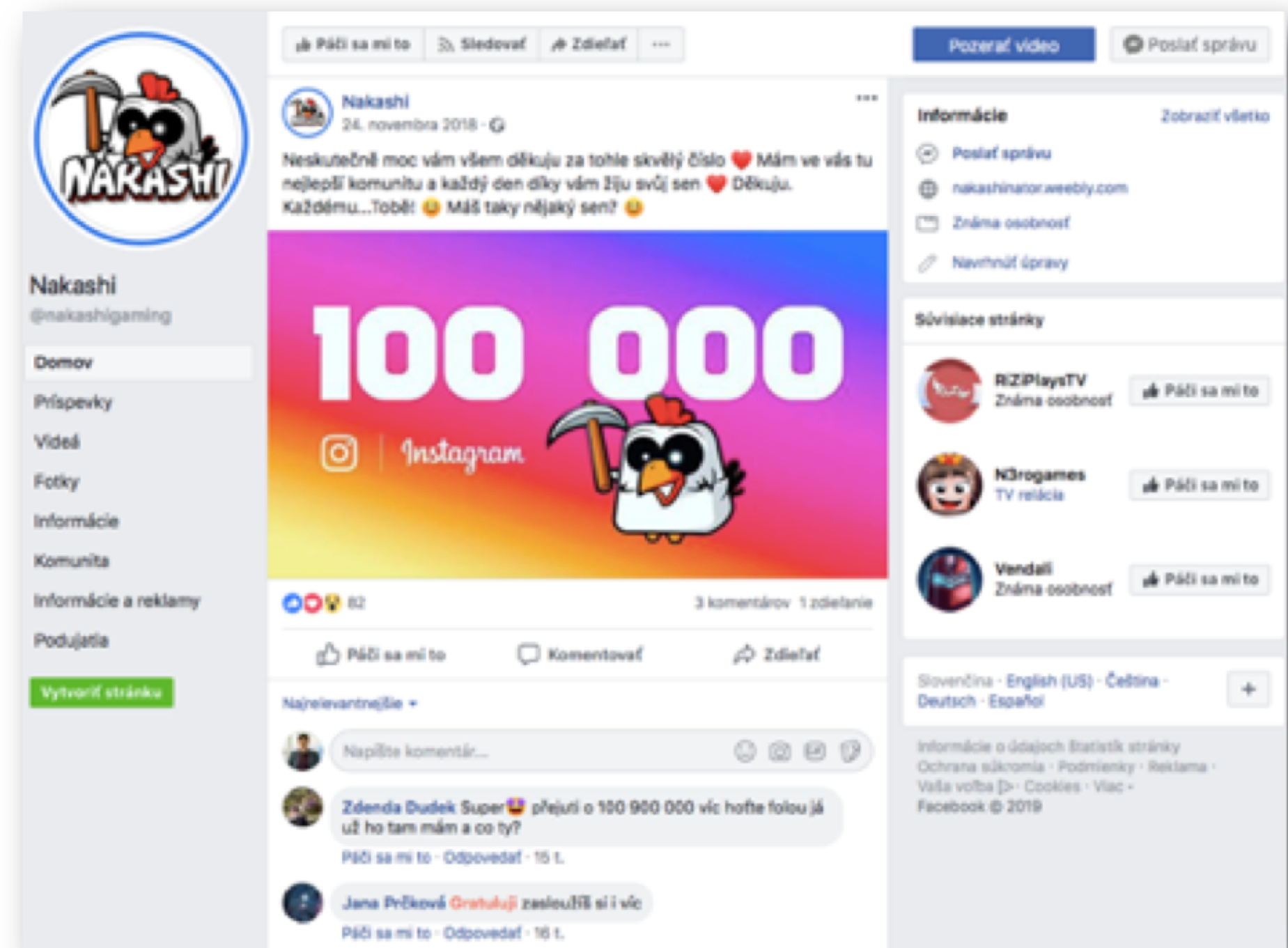
McCitrón (2019) na Twitchi.

# Let's Player?

Je hráč, ktorý sa  
natáča.  
(Westenberg, 2016)

Môže byť komik,  
recenzent, kritik,  
komentátor, učiteľ,  
kreatívec...  
(Csikszentmihalyi, 2015)

Je však aj influencer a  
vzor.



Nakashi (2019) na Facebooku.

# Čo o nich vieme?

Málo preskúmaná skupina.

Súčasť Esportu.  
(*Abbas, Jasim & Nsaif, 2019*)

Let's Playing je ako divoký západ.  
(*Johnson & Woodcock, 2017*)

Najdôležitejšie sú čísla a rast.  
(*Toivanen, 2017*)



Bauchyč (2019) na YouTube.

# Náš výskum

Cieľom výskumu bolo zistenie  
vlastnej skúsenosti  
participantov.

Interpretatívna  
fenomenologická analýza.

Výskumný súbor sa skladal zo  
štyroch predstaviteľov CZ a  
SK Let's Play scény.

Meno LPera:	Od kedy pôsobí na YT:	Koľko mal odberateľov v roku 2018:	Dĺžka rozhovoru:
Vlado Portos	Od 2008	26 tisíc	34 min.
McCitrón	Od 2012	164 tisíc	1 h. 40 min.
Nakashi	Od 2012	290 tisíc	41 min.
Bauchyč	Od 2011	123 tisíc	1 h. 10 min.

# Analýza textu

McCitrón:

*„Já sem vůbec nechtěl být Youtuberem zpočátku, je to taková velká náhoda celé a opravdu...Mně přesvědčili dva kamarádi z Brna, z druhé strany republiky, my jsme se znali přes nějaké hry, že bych si jako s nimi mohl založit Youtube kanál...Teď to dělám sedmým rokem.“*



# Analýza textu

Nakashi:

*„Dělal sem si to jen tak pro radost, v podstatě jenom sem natáčel to, co mně bavilo [...] Já sem třeba dřív byl velký introvert a postupem času sem se právě díky tomuhle třeba naučil mluvit, to sem předtím neuměl...nemám problém chodit na akce mezi lidmi, dřív byl samozřejmě taky problém, byla tréma, stres a tak dále.“*

# Analýza textu

Bauchyč:

*„Můj příběh, teda když ho vezmu od toho počátku, nezačíná úplně hezky. Naprosto transparentně řeknu, že mi umřel jeden rodič..dostal jsem víc volného času...a tím já vlastně jsem propad hrám jako takovým. [...] Samozřejmě je problém v tom, že za těch šest let je to dlouhá doba a nemůžu říct, že ta úplně extrémní vášeň nepominula. Pominula, ale stále je to něco, co mě baví.“*

# Analýza textu

Vlado Portos:

*„Moje prvé videá boli ešte v angličtine...Moja angličtina bola strašná, ale tak išiel som do toho a nebol to až taký úspech, ako som čakal. To ma tak dosť aj schladilo, že nebude to také nič nerobenie a peniaze z toho a podobne. [...] Teraz ku koncu to už začal byť nie relax, ale drina by som povedal, takže mám teraz taký mesiac pauzu...Na začiatku, keď som začínal, tak ja som robil pre Hewlett-Packard ako Linux support a mal som v podstate dosť veľa času...potom som začal znova robiť pre HPčko, tentokrát na inej pozícii, troška vyššej a už nabehol taký tvrdší pracovný režim.“*

# Čo sme zistili?

Pozitívny posun v:

- produkčných schopnostiach
- schopnosti komunikovať s ľuďmi
- schopnosti vystupovať pred publikom

Zaznamenali sme aj posun od introverzii k extravverzii.

Uvedomenie si zodpovednosti za svojich divákov.



# Literatúra

Consalvo, M. (2016). Player one, playing with others virtually: what's next in game and player studies. *Critical Studies in Media Communication*, 34(1), 84-87. doi.org/10.1080/15295036.2016.1266682

Abbas, B. K., Jasim, A. I., & Nsaif, W. S. (2019). A Comparative Study of the Growth of Electronic Sports in the World and the Important Global E-Sports Achievements. *International Journal of Computer Science and Mobile Computing*, 1(8), 144-153. doi.org/10.1177/1555412019840892

Johnson, M. R., & Woodcock, J. (18. Október 2017). 'It's like the gold rush': the lives and careers of professional video game streamers on Twitch.tv. Routledge. doi.org/10.1080/1369118X.2017.1386229

Kerttula, T. (2016). 'What an Eccentric Performance': Storytelling in Online Let's Plays. *Games and Culture*, 14(3), 236-255. doi.org/10.1177/1555412016678724

Nguyen, J. (15. September 2016). Performing as video game players in Let's Plays. *Transformative Works and Cultures* (22). doi.org/10.3983/twc.2016.0698

Řiháček, T., Čermák, I., Hytych, R., & kol. (2013). *Kvalitativní analýza textů: čtyři přístupy*. Brno: Masarykova univerzita.

Pellicone, A. J., & Ahn, J. (2017). The Game of Performing Play: Understanding Streaming as Cultural Production. doi.org/10.1145/3025453.3025854

Piittinen, S. (2018). Morality in Let's Play narrations: Moral evaluations of Gothic monsters in gameplay videos of Fallout 3. *New Media & Society*, 20(12), 4671-4688. doi.org/10.1177/1461444818779754

Reyman, J., & Sparby, E. M. (2019). *Digital Ethics Rhetoric and Responsibility in Online Aggression* (1st edition). New York: Routledge. doi.org/10.4324/9780429266140

Toivanen, M. (2017). How streaming has affected the growth of competitive gaming. 18-23. Haaga-Helia.

Twitch. (2019). McCitrón. Získané 2019 z <https://www.twitch.tv/mccitronlp>

Westenberg, W. (26. September 2016). The influence of YouTubers on teenagers. A descriptive research about the role YouTubers play in the life of their teenage viewers. Enschede, The Netherlands: University of Twente.

YouTube - Bauchyč. [Online] 2019. <https://www.youtube.com/user/MrBauchyc>.

Twitch - McCitrón. [Online] 2019. <https://www.twitch.tv/mccitronlp>.

YouTube - Nakashi. [Online] 2019. <https://www.youtube.com/user/Nakashigaming>.

Facebook - Nakashi. [Online] 2019. <https://www.facebook.com/nakashigaming/>.

Pexels. (2020). Dostupné na Internetu: <https://www.pexels.com>

Obr. 1. (2020). Dostupné na Internetu: <https://paleofuture.gizmodo.com/1473745861>.

Obr. 2. (2020). Dostupné na Internetu: <https://www.yupcharge.com/en/cell-phone-charging-stations-public-transport-bus-airport/>.

Obr. 3. (2020). Dostupné na Internetu: <https://www.cityweekly.net/utah/lets-play/Content?oid=2957263>.

# Ďakujem za pozornosť!



Filozofická  
fakulta



KATEDRA  
PSYCHOLOGIE  
UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI