

**UNIVERZITA KARLOVA**

**Filozofická fakulta**

Katedra sociologie

## **Bakalářská práce**

Marie Vosmíková

**Násilí na YouTube v kontextu klasické diskuse o  
násilí v masmédiích**

Violence on YouTube in the context of the classic  
discussion about violence in mass media

### **Poděkování**

Na tomto místě bych ráda poděkovala Mgr. Petrovi Lupačovi, Ph.D. za vedení mé bakalářské práce a za jeho podnětné rady a cenné připomínky, které mi poskytl při jejím zpracování.

**Prohlášení:**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně, že jsem řádně citovala všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 23. července 2018

Marie Vosmíková

## **Abstrakt**

Tato bakalářská práce se zabývá násilím na YouTube v kontextu klasické diskuse o násilí v masmédiích. Cílem práce je zmapovat vliv násilného obsahu v tradičních a nových masmédiích a poté zanalyzovat výskyt a kontext násilného obsahu nejsledovanějších videí na českém YouTube. Teoretická část práce se zabývá vlivem sledování násilí v masmédiích, přičemž výrazná část je zaměřena na výzkumy násilí v televizi a hraní násilných videoher. Dále je představen YouTube a jeho obsah, subkultura youtuberů a násilí na YouTube. Pro získání odpovědí na cílové otázky byla zvolena kvantitativní metoda obsahované analýzy. Celkem bylo analyzováno 244 nejsledovanějších videí u 23 českých youtuberů. Hlavním zjištěním je to, že násilný obsah se objevuje v každém pátém nejsledovanějším videu u nejvlivnějších českých youtuberů. Největší část těchto videí se objevuje v žánru let's play. Násilný obsah se ve videích objevuje v kontextu humoru, odměny, bez trestu, u nereálných postav a jako jediné řešení daného děje. Tento kontext byl na základě teorie identifikován jako rizikový hlavně pro dětské a dospívající diváky, proto je potřeba dalších výzkumů v této oblasti, které by testovaly vztah mezi násilným obsahem videí a agresivním či násilným chováním sledovatelů.

## **Klíčová slova**

násilí, masmédiá, YouTube, youtubeři, obsahová analýza

## **Abstract**

This Bachelor thesis deals with violence on YouTube in the context of the classic discussion about violence in mass media. The aim of the work is to map out the influence of violent content in traditional and new mass media and then to analyse the occurrence and context of violent content of the most viewed videos on Czech YouTube. The theoretical part deals with the impact of watching violence in the mass media, with a significant part focused on studies about violence in television and the playing violent video games. It also introduces YouTube and its content, youtubers subculture and violence on YouTube. To get answers to the target questions, a quantitative method of content analysis was selected. Altogether 244 most viewed videos by 23 Czech youtubers were analysed. The main finding is that violent content appears in every fifth most viewed video of the most influential Czech youtubers. Most of these videos appear in let's play genre. Violent content of videos appears in the context of humour, rewards, without punishment, unrealistic characters, and as the only solution to the plot. This context has been identified by the theory as a risk mainly for children and adolescents, so further research in this area is needed to test the relationship between violent video content and aggressive or violent behaviour of followers.

## **Key words**

violence, mass media, YouTube, youtubers, content analysis

## Obsah

|   |           |
|---|-----------|
| <b>ÚVOD</b> .....   | <b>7</b>  |
| <b>1. ÚČINKY SLEDOVÁNÍ NÁSILÍ V MASMÉDIÍCH</b> .....                | <b>9</b>  |
| 1.1.    TEORIE AGRESE .....   | 10        |
| 1.1.1. <i>Teorie sociálního učení</i> .....                         | 10        |
| 1.1.2. <i>Kognitivní neoasociační teorie a efekt primingu</i> ..... | 12        |
| 1.2.    ROLE MASMÉDIÍ A SOCIALIZACE .....                           | 13        |
| 1.3.    MEDIÁLNÍ GRAMOTNOST .....                                   | 15        |
| 1.4.    MEDIÁLNÍ NÁSILÍ .....                                       | 16        |
| 1.4.1. <i>Násilí na internetu</i> .....                             | 16        |
| 1.4.2. <i>Násilí v televizi</i> .....                               | 17        |
| 1.4.3. <i>Násilí ve videohráčích</i> .....                          | 19        |
| <b>2. YOUTUBE A NÁSILÍ</b> .....                                    | <b>21</b> |
| 2.1.    YOUTUBOVÝ OBSAH .....                                       | 22        |
| 2.1.1. <i>Vlogy</i> .....   | 23        |
| 2.1.2. <i>Let's play</i> .....                                      | 24        |
| 2.1.3. <i>Skeče a pranky</i> .....                                  | 24        |
| 2.2.    SUBKULTURA YOUTUBERŮ .....                                  | 25        |
| 2.3.    NÁSILÍ NA YOUTUBE .....                                     | 28        |
| <b>3. SHRNUÍ TEORETICKÉ ČÁSTI A VÝZKUMNÉ OTÁZKY</b> .....           | <b>30</b> |
| <b>4. METODOLOGIE VÝZKUMU</b> .....                                 | <b>33</b> |
| 4.1.    VÝZKUMNÁ METODA .....                                       | 33        |
| 4.2.    VÝZKUMNÝ VZOREK .....                                       | 33        |
| 4.3.    SBĚR DAT .....  | 35        |
| <b>5. VÝSLEDKY VÝZKUMU</b> .....                                    | <b>37</b> |
| 5.1.    NEJSLEDOVANĚJŠÍ VIDEO .....                                 | 37        |
| 5.2.    NÁSILÍ NA YOUTUBE .....                                     | 37        |
| <b>6. DISKUSE</b> .....   | <b>40</b> |
| <b>ZÁVĚR</b> .....  | <b>42</b> |
| <b>SEZNAM LITERATURY</b> .....                                      | <b>43</b> |
| <b>SEZNAM GRAFŮ</b> .....   | <b>47</b> |
| <b>PŘÍLOHA 1.: SEZNAM ANALYZOVANÝCH VIDEÍ</b> .....                 | <b>I</b>  |

## Úvod

Již dlouhou dobu výzkumníky zajímá, jaký je dopad sledování násilného mediálního obsahu na diváky. Doposud se studie zabývaly hlavně televizní obrazovkou, příchod internetu však situaci mění. Internet nabízí sledování neomezeného obsahu přes obrovské množství kanálů a jedním z nich je populární YouTube. Umožňuje divákům poslouchat oblíbené komiky, zahrát si s nimi nejrůznější počítačové hry, pustit si trailer nového filmu, hudební videoklip, nebo se pomocí vlogů přenést na druhý konec světa. Navíc je možné si pustit přesně to, na co má divák zrovna náladu. To jsou důvody, proč dnes někteří mladí lidé dávají přednost internetovému obsahu před televizní obrazovkou. Stačí jim pouze počítač, tablet či chytrý telefon, kde mohou zdarma sledovat preferovaná videa. Někteří si vystačí s poslechem hudby, jiní se dokonce pomocí YouTube videí vzdělávají. Ovšem podobně jako v televizi, se na YouTube objevuje i obsah spojený s agresí, násilím a hostilitou.

Na YouTube se postupně vytvořila skupina lidí, kteří pravidelně přidávají videa různých žánrů, a které mají svou základnu fanoušků. Jedná se o skupinu, které se říká youtubeři. Youtubeři mohou svým obsahem ovlivňovat názor a postoje svých fanoušků, pro které představují referenční skupinu. Obzvláště pak pro děti a dospívající se můžou youtubeři stát vzory či modely chování. Výše uvedené příklady jsou jedněmi z mála důvodů, proč tyto novodobé celebrity vzbuzují zájem výzkumníků.

Proběhlo již mnoho výzkumů, které poukázaly na velké množství násilného obsahu na televizních obrazovkách a na jeho negativní vliv převážně na děti a dospívající a jejich chování. YouTube je však relativně nový kanál a výzkumů na téma násilí na YouTube je velmi málo, v českém prostředí v tuto chvíli neexistují žádné.

**Cílem práce je zmapovat vliv násilného obsahu v tradičních a nových masmédiích a poté zanalyzovat výskyt a kontext násilného obsahu u nejsledovanějších videí na českém webu YouTube.**

V teoretické části bude přiblíženo, jaké účinky může mít sledování násilí v masmédiích. Základem pro tyto účinky budou některé teorie agrese, které se pojí se sledováním masmédií. Dále bude přiblížen vliv sledování násilného obsahu médií v rámci socializace a v době vytváření identity dospívajících. Klíčovou roli

při sledování násilného obsahu masových médií hraje i mediální gramotnost, která říká něco o tom, v jakém věkovém období je toto sledování nejkritičtější pro další vývoj jedince. Na závěr první kapitoly bude zmíněno tzv. mediální násilí a jeho konkrétní podoby, které jsou často středem zájmu výzkumníků.

Druhá polovina teoretické části bude zaměřena na YouTube a jeho obsah. Subkapitola bude věnována také subkultuře youtuberů a jejich vlivu na českou populaci. Konec bude věnován konkrétním studiím mapujícím násilí na YouTube, ze kterých budou postaveny výzkumné otázky pro empirickou část práce.

V empirické části bude zmapován výskyt, kontext a formy násilného obsahu nejsledovanějších videí za rok 2017 u nejvlivnějších českých youtuberů pomocí obsahové analýzy. Výsledky by měly přinést informace o tom, jestli se výskyt a kontext násilí na českém YouTube nějakým způsobem odlišuje od zahraničí, a případně jestli obsah na YouTube s sebou nese rizika, která by měla být dále výzkumně mapována.



## 1. Účinky sledování násilí v masmédiích

Již se vznikem rozhlasu v minulém století začalo výzkumníky zajímat, jaký vliv mají masová média na veřejnost. Názor na toto téma se často měnil. Zpočátku dominoval model injekční jehly, který prezentoval totální ovlivnitelnost veřejnosti pomocí masových médií. Tento názor však postupně slábl, jelikož se v té době v psychologii utvářel jiný pohled na osobnost. Člověk totiž není pouze černá krabice bez vnitřního dění, ale osobnost určitým způsobem třídí informace přicházející z masmédií. Později se objevil v odborném diskursu i koncept názorového vůdcovství. Součástí tohoto konceptu jsou tzv. názoroví vůdci, kteří jako experti na různá témata, informace z masových médií reinterpetují a předávají je laické veřejnosti. Dodnes však k tomuto tématu neexistuje mezi odborníky jednoznačný postoj.

Většina odborníků se shoduje na tom, že násilný obsah v médiích je spojen s negativními účinky například v podobě násilného chování dětí a dospívajících (Atkinson a kol., 2012; Výrost & Slaměnik, 2008). Prokázat kauzální vztah mezi sledováním násilného obsahu v médiích a následným násilným či agresivním chováním člověka je však velmi složité, protože na toto chování může působit mnoho dalších proměnných, které se ve výzkumu složitě odstraňují (socioekonomické podmínky, rodinné podmínky, osobnostní faktory apod.). Jak bude později uvedeno, přesto se o nalezení vztahu mezi násilím v médiích a násilným chováním mnoho odborníků pokusilo a řada z nich uspěla.

Následující kapitola bude věnována možným účinkům sledování násilí v masmédiích. Nejdříve budou představeny teorie agrese, které vysvětlují původ agresivního a násilného chování lidí. Poté bude uvedeno, jakým způsobem mohou působit média na socializaci jedince a jeho identifikaci s mediálními vzory hlavně v období dospívání. Dále bude přiblížen vliv mediální gramotnosti na možnosti porozumění mediálnímu obsahu, tedy například jaká věková skupina je nejvíce ohrožena sledováním násilného obsahu v masmédiích. Na závěr budou uvedeny konkrétní podoby mediálního násilí a jejich vliv na diváka. Představeny budou výzkumy zaměřené na násilí na internetu, v televizi a v počítačových hrách.

Nejdříve je však potřeba krátce vysvětlit pojmy, které budou v této práci hojně používány. Termíny jako je násilí a agrese se v literatuře často nejednotně odlišují. V některých případech jsou vnímány téměř jako synonyma. Někdy je

ovšem násilí pojmáno jako specifický druh fyzické agrese, která je zaměřená proti lidem. Podle Velkého sociologického slovníku je agrese „...*chování, které vědomě a záměrně (intencionálně) poškozuje druhého, ubližuje mu, způsobuje mu utrpení, omezuje ho a násilně mu brání ve výkonu činností, které chce vykonávat*“ (Linhart, Vodáková, & Petrušek, 1996, s. 44). Násilí definuje Velký sociologický slovník jako „*specif. činnost, chování, které jsou nástrojem vynuceného splnění přání, rozkazů nebo zákonů vyjádřených nebo vyhlášených jedinci, reprezentanty zájmových skupin nebo vládou na jiných jedincích, skupinách či společnosti proti její vůli, resp. přes jejich odpor*“ (Linhart, Vodáková, & Petrušek, 1996, s. 670). Do souvislosti s těmito pojmy se často dává termín hostilita. Hostilita se neváže na konkrétní ublížení, ale je to všeobecný nepřátelský postoj k lidem. Cílem této práce je primárně pochopení účinků násilí v masových médiích. Agresivní a hostilní chování může být jeden z daných účinků, proto se v této práci budou objevovat i pojmy agrese a hostilita.

### **1.1. Teorie agrese**

Existuje několik základních sociálně psychologických teorií, které vysvětlují agresivní chování lidí. Na jedné straně stojí teorie, které kladou důraz na vrozenost agrese a násilného chování. Vnímají agresi jako pudové chování, které je pro člověka přirozené. Na druhé straně existují teorie, které uvádí, že násilí je naučené chování. Tvrdí, že děti pozorují chování druhých a imitují ho. Stejně jako se dítě učí v rámci socializace nepsaná pravidla a normy, učí se i agresivnímu chování. Naučená agrese v rámci socializace umožňuje také pochopit rozdíly agresivního chování v rámci různých kultur.

První skupina teorií by byla užitečná při zkoumání toho, jestli lidé s agresivním pudem více sledují násilný obsah v masmédiích. V této podkapitole bude však přiblížena hlavně druhá skupina teorií, kde autoři dokládají, že agresivní chování je naučeno na základě sledování takového chování. Tyto teorie tedy mohou přiblížit možný vliv sledování násilí v masmédiích na agresivní chování.

#### **1.1.1. Teorie sociálního učení**

Jednou z teorií naučené agrese je Bandurova teorie sociálního učení. U této teorie se připisuje menší důraz vrozeným faktorům. Naopak se dotýká toho, že dítě

se rodí bez agresivních sklonů, a v rámci socializace a interakce s okolním světem se učí širokému repertoáru chování, které imituje.

Nejsnadněji lze teorii sociálního učení vysvětlit na základě experimentů s panenkou Bobo. V prvním z nich (Bandura, Ross, & Ross, 1961) děti ve věku tří až téměř šesti let sledovaly agresivní chování modelu (muže nebo ženy) vůči panence Bobo. Agresivní chování bylo fyzické i verbální. Výsledkem bylo, že většina dětí poté agresivní chování napodobovala. Výrazný rozdíl mezi experimentální a kontrolní skupinou byl v napodobování verbální agrese dětí, které sledovaly model chovající se agresivně vůči panence. Byl odhalen i rozdíl mezi chlapci a dívkami v napodobování agrese. Chlapci měli větší sklon k imitaci fyzické agrese než dívky. U verbální agrese však pohlaví nemělo vliv na míru napodoby. Dále bylo zjištěno, že imitace je také ovlivněna pohlavím modelu. Chlapci více napodobovali agresivní chování mužského modelu.

Panenko Bobo se objevila poté ještě v experimentu, který byl publikován o dva roky později (Bandura, Ross, & Ross, 1963). Autoři v něm hledali kauzalitu mezi sledováním agresivního chování a následnou imitací tohoto chování. Nezávislou proměnnou bylo agresivní chování modelu živě, stejného modelu ve filmu nebo animované postavy ve filmu. Závislou proměnnou bylo poté chování dítěte. Výsledek byl následující: „*Subjekty, které viděly agresivní lidské a kreslené modely ve filmu, vykazovaly téměř dvakrát tolik agrese než subjekty v kontrolní skupině, které nebyly vystaveny agresivnímu obsahu filmu.*“ (Bandura a kol., 1963, s. 9). Děti ve věku tří až šesti let ze všech tří experimentálních skupin skórovaly v imitaci agresivního chování signifikantně více než děti z kontrolní skupiny. Agresivní chování živého modelu bylo imitováno signifikantně více než agresivní chování kreslené postavy, jiný signifikantní rozdíl však mezi experimentálními podmínkami nebyl nalezen.

Na závěr bude představen ještě jeden Bandurův experiment (1965) s panenkou Bobo, ve kterém šlo o posílení chování pomocí odměny či trestu. Všechny děti (tři a půl až téměř šest let) v něm pozorovaly v televizi agresivní chování modelu, fyzické i verbální, vůči Bobo panence. Nezávisle proměnné tentokrát představovaly odlišné reakce po daném agresivním chování modelu. Chování bylo v jednom případě odměněno, v druhém potrestáno, ve třetím případě po chování žádná reakce nepřišla. Výsledky v případě odměny a žádné reakce se od sebe téměř nelišily. V případě těchto dvou nezávislých proměnných však děti

vykazovaly signifikantně více imitace agresivního chování než v případě, kdy bylo agresivní chování potrestáno. K tomuto zjištění se přidává i Suchý (2007), který upozorňuje na vyšší riziko nápodoby chování, pokud je násilné chování televizního hrdiny odměněno.

### *1.1.2. Kognitivní neoasociační teorie a efekt primingu*

Podle Berkowitzova kognitivně neoasocianistického modelu je averzními faktory či událostmi vyvolán negativní efekt, který podněcuje různé kognitivní procesy způsobující možnou agresivní reakci (Anderson & Huesman, 2003). Tento model je spojován s efektem primingu, který způsobuje kognitivní zkreslení. Principem tohoto efektu je to, že na základě vystavení se primárnímu podnětu dochází k asociaci pozdějšího chování a kognici. Tento proces je ovšem nevědomý.

*„Když např. sledujeme film prezentující agresi, evokovaná hostilní schémata mohou způsobit, že neutrální chování jiné osoby v naší přítomnosti během filmu, bezprostředně po něm, nebo v době, kdy budeme o něm uvažovat, budeme interpretovat jako nepřátelská.“* (Výrost a Slaměník, 2008, s. 276). Efekt primingu je také v literatuře často spojován s vlivem reklamy na chování zákazníků.

Andersonův experiment (1997) potvrdil efekt primingu při sledování násilného obsahu. Jedné skupině vysokoškolských studentů byl puštěn násilný film a druhé skupině byl promítán nenásilný film. Potom měli studenti zhodnotit v dotazníku svůj stav nepřátelství (hostility). Skupina, která viděla násilný film, reportovala signifikantně vyšší stav nepřátelství než skupina, která viděla nenásilný film. Ještě výraznější tento efekt je u lidí, kteří mají v sobě určitý agresivní rys či agresivní myšlenky.

Bushman (1998) svými experimenty poukázal na to, jak násilná videa podmiňují kognitivně asociativní sítě, které jsou spojené s agresí. Prvního experimentu se účastnilo 200 probandů (100 mužů a 100 žen), kteří byli náhodně rozděleni do dvou skupin. Jedna skupina viděla 15 minut dlouhé video s násilným obsahem a druhá skupina viděla stejně dlouhé video s nenásilným obsahem. Poté dostaly obě skupiny stejný seznam slov, ke každému slovu měli probandi za úkol napsat první slovo, které je napadne, a to co nejrychleji. Polovina slov na daném seznamu byla homonyma, jejichž jeden z významů byl agresivní a druhý neagresivní. Druhá polovina slov na seznamu se skládala z neagresivních kontrolních slov. Výsledkem bylo, že skupina probandů, které bylo přehráno

násilné video, uváděla signifikantně více agresivních slov jako asociace na oba typy slov na seznamu než skupina, které bylo přehráno nenásilné video. Dalším zjištěním bylo, že u mužů bylo zaznamenáno signifikantně více agresivních asociací na homonyma než u žen. Konceptuální replikací daného experimentu byl druhý experiment, kterého se účastnilo 300 probandů (150 mužů a 150 žen). Polovině bylo opět přehráno násilné video, druhé polovině bylo puštěno nenásilní video. Všichni poté měli za úkol rozhodnout se, jestli písmena na monitoru počítače dávají dohromady slovo či ne, podle toho poté zmáčkli určenou klávesu. Polovina slov byla agresivních. Probandům se měřil reakční čas. Bylo zjištěno, že probandi, kteří viděli násilný obsah, následně rychleji reagovali stisknutím klávesy na slova spojená s agresí než druhá polovina probandů. Těžko však lze Bushmanovy výsledky experimentů zobecňovat, jelikož byly experimenty prováděny pouze na vzorku vysokoškolských studentů psychologie.

### ***1.2. Role masmédií a socializace***

Masová média hrají mimo jiné důležitou úlohu při socializaci jedince. Podle Výrosty a Slaměníka (2008) média působí při vytváření norem a hodnot společnosti, jelikož určitým způsobem prezentují různé sociální jevy a udávají trendy životního stylu. Význam médií spočívá také ve formování identity jedinců ve společnosti. Wesch (2009, s. 19) uvádí: *„Nová média představují nejen nové způsoby, jak se vyjádřit, ale také nové formy sebeuvědomění – nové způsoby, jak přemýšlet o tom, kdo jsme a jak se vztahujeme k ostatním.“*

Součástí socializace dětí a dospívajících je hledání vzorů a modelů chování. Děti si zkouší prostřednictvím hry chování dospělých. Podle Meada (2017) je na začátku procesu socializace a utváření vlastního já fáze hraní, kdy dítě zaujímá role významných druhých, které imituje. Poté jedinec postupně přechází do fáze hry, která vyžaduje organizovanou interakci se sociálním okolím. K tomu je však potřeba, aby si dítě vytvořilo představu zobecnělého druhého, který představuje komplexní organizaci postojů sociální skupiny, do níž jedinec patří. Představa zobecnělého druhého již obnáší internalizaci postojů sociální skupiny jako celku, v čemž hrají důležitou roli také masová média.

Čáp (1993, s. 323) uvádí: *„Volba vzoru značně závisí na tom, jaké vzory společnost předkládá“*. Dítě totiž nemusí s rodiči trávit mnoho času a děti si hledají vzory v prostředí, které je odklopuje. Čáp proto dodává: *„V současné době v tomto*

*směru silně působí prostředky masové komunikace.*“ (1993, s. 323). V souvislosti s tím je televize v dnešní době označována za tzv. třetího rodiče, který dítě zabaví, když jsou rodiče zaneprázdněni. Podle Cohena (2001) je identifikace s mediálními charaktery proces, v rámci kterého divák či posluchač přebírá celou identitu mediálního charakteru s jeho cíli a perspektivou. Divák na konci tohoto procesu již není součástí publika, ale kognitivně a emocionálně je spíše jednou z postav mediálního obsahu. Cohen dále uvádí, že vliv mediálních postav je nejsilnější u dospívajících, kteří se snaží vlastní identitu zformovat, a proto často experimentují s alternativními rolemi. Internalizace alternativních identit však může mít i dlouhodobou působnost. *„Identifikace s extrémně negativními znaky, které jsou zlé nebo velmi násilné, může pro ně vyvolat nějaké porozumění nebo dokonce soucit s nimi při čtení či sledování, ale silná identifikace s takovým charakterem může způsobit nesoulad, vinu, nebo dokonce strach.“* (Cohen, 2001, s.252).

Vzor však může působit také jako negativní model, který dítě či dospívající vnímá pro své negativní charakteristiky jako někoho, kým se nechce stát, či se nechce jako negativní vzor chovat (Čáp, 1993). Znamená to tedy, že nemusí jít vždy pouze o prostou nápodobu chování oblíbených televizních postav. Dospívající si mohou naopak upevnit stávající morální hodnoty na základě působení negativního modelu v televizi či ve videu na YouTube. Určitou roli v tom bude hrát také to, jestli vrstevníci vnímají dané osoby jako pozitivní či negativní modely.

*„Vyskytnou se však případy, kdy se někteří mladší identifikují s morálně nežádoucím modelem (např. ve filmu), který byl zamýšlen jako odstrašující příklad. Na modelu je třeba upoutat to, že vyvolává (alespoň na určitou dobu) obdiv členů skupiny vrstevníků, ti jeho bezohledné a agresivní chování chápou jako projev mužnosti, statečnosti apod.“* (Čáp, 1993, s. 324).

Poté Čáp doplňuje, že mladiství dokáží rozeznávat jednotlivé vlastnosti modelu a hodnotit je zvlášť. Mohou tedy nějakou osobnostní část modelu obdivovat a přebírat, kdežto jinou odsuzovat.

Negativní vliv působení násilného televizního vzoru dokládá longitudinální studie, která probíhala v letech 1977 až 1992 (Huesmann, Moise-Titus, Podolski, & Eron, 2003). Děti mezi šesti a deseti lety, které se identifikovaly s násilnou

televizní postavou, projevovaly v dospělosti agresivnější chování než děti, které se s postavami neidentifikovaly.

### ***1.3. Mediální gramotnost***

Média působí na každého jiným způsobem. Každý divák si obsah nějakým způsobem vyhledává, filtruje a hodnotí, což závisí na mnoha faktorech. Mezi tyto faktory patří například věk, vzdělání, socioekonomické podmínky, demografické podmínky, rodinné prostředí, náboženství, etnicita a mnoho dalších. Podstatou mediální gramotnosti je pochopení působení médií a orientace v nich. Neméně důležité je kritické myšlení.

Nejdříve bude představen vývoj mediální gramotnost z hlediska věku. Rogge uvádí (citováno podle Blažka, 1995), že již děti kolem tří až pěti let dokáží vnímat dění filmu, jsou ovšem zaměřené na detaily a jednotlivé scény, aniž by si uvědomovaly chronologický děj filmu. Kolem šesti a osmi let se u dětí objevuje schopnost chronologického převyprávění děje. Navíc se u nich objevují chvíle absolutního pohlcení dějem, kdy nereagují na své okolí. Filmu v jeho celku dokáže dítě porozumět kolem devíti nebo desíti let věku. Až od jedenácti let děti dokáží oddělit sami sebe od děje filmu a vnímat více celistvý příběh než detaily.

Děti do 12 let patří mezi rizikovou skupinu sledovatelů agresivního obsahu v televizi, a zvláště pak děti, které mají v sobě predispozice k agresivnímu chování (Suchý, 2007). Nicméně někteří odborníci dělají chybu v tom, že prezentují negativní vliv násilného obsahu médií na děti a mládež jako jednoznačně daný. Konkrétně u dětí a dospívajících hraje však velkou úlohu škola a rodiče. Tyto dvě skupiny mají na vývoj dětí zásadní vliv a budou-li je učit kritickému myšlení, a také jiným způsobům trávení volného času, mohou negativní působení násilného obsahu v televizi a dalších médiích redukovat (Blažek, 1995; Caloňová, 2011; Singer & Singer, 1998;). K mediální gramotnosti by měla vést tzv. mediální výchova, která souvisí s tím, jak se okolí dítěte k mediální problematice postaví. Blažek definuje mediální výchovu jako: „*Soubor postupů v rodině nebo ve škole, jak bránit vzniku informační propasti a jak nedovolit, abychom se stali trpnými subjekty jakéhokoli masového média.*“ (1995, s. 191)

Mediální působení na jedince ovlivňují i mnohá environmentální rizika. Longitudinální studie Johnsona, Cohenové, Smailesové, Kasenové a Brookové (2002) ukázala, že na budoucí agresivní chování jedinců působí větší množství času

stráveného u televize. K tomu se přidávají další faktory, jako je například zanedbávání dětí, prostředí s nízkými rodinnými příjmy, nízkým vzděláním rodičů a psychopatologie. Autoři přesto upozorňují na to, že výsledky nedokazují kauzalitu a mohou být ovlivněny dalšími proměnnými.

#### ***1.4. Mediální násilí***

Na závěr kapitoly, která se zabývá účinky sledování násilí v masmédiích, budou uvedeny konkrétní podoby mediálního násilí. Nejdříve je však potřeba upřesnit daný pojem. Mediální násilí se zabývá vlivem médií na výskyt a projevy agresivního chování u lidí. Podle Výrosty a Slaměníka (2008) může mediální násilí působit krátkodobě i dlouhodobě a mezi nejvýznamnější důsledky sledování násilného obsahu v médiích patří tyto:

- *„Je zdrojem rozšíření repertoáru chování, mediální násilí slouží jako návod, je předmětem nápodoby.*
- *Vyvolává hostilní vnitřní naladění, které ovlivňuje vnímání reálně probíhajících sociálních dějů a následně se může projevit i v oblasti chování.*
- *Snižuje senzitivitu vůči násilí v běžném životě.“* (Výrost & Slaměník, 2008, s. 280)

Pod pojmem mediální násilí bývá nejčastěji zahrnuto násilí na internetu, v televizi a ve videohrách, proto těmto třem tématům budou věnovány následující oddíly, kde budou přiblíženy konkrétní podoby násilí a jejich možné účinky.

##### *1.4.1. Násilí na internetu*

Konkrétní podoby a účinky násilí na internetu lze demonstrovat pomocí studie Livingstona, Kirwila, Ponteho a Staksruda (2014). V rámci studie byly vedeny rozhovory s dětmi s přístupem na internet ve věku mezi devíti a šestnácti lety. Celkový vzorek tvořilo 25 142 dětí z mnoha evropských zemí mimo jiné i z České republiky. Dětem byla položena následující otázka: *„Jaké věci na internetu by mohly obtěžovat lidi okolo tvého věku?“* (Livingstone a kol., 2014, s. 273). Poté děti dostaly prostor pro sepsání anonymní odpovědi. Celkem 38 % respondentů (9 636 dětí) z celého vzorku uvedlo alespoň jedno riziko související



s užíváním internetu. Jednotlivé odpovědi byly roztríděny do čtyř kategorií. Obsahová rizika, do kterých patří pornografický, násilný, nenávistný, rasistický a další obsah, uvádělo 55 % dětí. Rizikové chování ze strany vrstevníků jako je šikana, sexuální obtěžování či jiné agresivní a násilné chování uvádělo 19 % dětí. Dále uvádělo 14 % dětí rizikový kontakt či pokus o nevhodný kontakt převážně ze strany dospělých. Zbytek uváděl jiná obtěžování na internetu jako například nevyžádaná reklama, nebezpečí hazardních her či rizika související se zdravím. Konkrétně riziko spojené s násilným obsahem uvádělo 2 700 dětí, více ho zmiňovali chlapci a děti ve věku 9–10 let. Téměř polovina dětí a dospívajících navíc uvedla i konkrétní platformu, na které je možné se se zmíněnými riziky setkat. Z těchto respondentů uvedlo 32 % nějakou stránku pro šíření videa jako je například YouTube. Dále 29 % uvádělo webové stránky, 13 % sociální sítě a 10 % hry. V rámci uvedených platform byl zjištěn signifikantní rozdíl mezi pohlavím. Dívky více uváděly nebezpečí spojená se sociálními sítěmi kdežto chlapci spíše zmiňovali weby se sdílenými videi či hry. Autoři výzkumu uvádí, že děti jsou často šokovány věcmi, na které na internetu narazí, a zdůrazňují potřebu výuky digitální gramotnosti či bezpečnosti na internetu, která by dětem minimálně zajistila určitou zpětnou vazbu, jelikož například využití rodičovských zámků není vždy stoprocentně funkční.

Nicméně násilí na internetu rozhodně není pouze záležitostí dětí, například s kybernetickou šikanou se mohou setkat i dospělí, což je ovšem téma, pro které v této práci není dostatečný prostor. Na internetu je možné se setkat s širokou škálou rizik a některá z nich se překrývají s těmi, které se pojí se sledováním televize či hraním videoher, jelikož to vše lze v dnešní době nalézt na internetu. Odchytky v účincích násilí na internetu budou pravděpodobně souviset s typem mediální platformy, na které se násilný obsah objeví, či kde se projeví násilné chování jiných uživatelů internetu.

#### *1.4.2. Násilí v televizi*

Vliv televizního násilí na chování dospívajících bylo zkoumáno velkou řadou studií. Zájem o tento typ studií se strhl ve druhé polovině 20. století zejména v Americe a stále trvá. Na jedné straně jsou zastoupeny experimentální studie, které se snaží objevit kauzalitu mezi sledováním agresivních pořadů a následným agresivním či nepřátelským chováním. Mezi druhou neméně důležitou skupinu se

řadí korelační studie s longitudinálním designem, které umožňují sledovat dopad televizního násilí v čase. Je však u nich potřeba počítat s vlivem dalších proměnných. Mezi longitudinální studie patří například výše zmíněná, 17 let trvající studie Johnsona a kol. (2002), která zachycuje pozitivní korelaci mezi délkou strávenou před televizní obrazovkou v dětství a mírou agresivního chování v dospělosti. Dále například Anderson a kol. (2003) potvrzují teorii a uvádí, že násilná média působí negativně i na jedince, kteří nemají agresivitu mezi svými osobnostními rysy.

Většina studií potvrzuje podobný vliv televizního násilí na chlapce i dívky. Výjimku tvoří například longitudinální studie Erona, Huesmanna, Lefkowitze a Waldera (1972), ve které autoři potvrzují riziko agresivity u chlapců v dospělosti při preferenci agresivních pořadů v dětství. Výsledky ukázaly signifikantní rozdíl v míře agrese mezi pohlavím. Příčinou tohoto rozdílu může být konkrétní metodologie studie. Děti ve věku osmi až devíti let měly hodnotit agresivní chování svých spolužáků, kteří byli subjekty studie. Existuje možnost, že agresivní chování chlapců je pro spolužáky výraznější než agresivní způsoby dívek, a proto bylo častěji reportováno v dotaznících. Například v experimentech s panenkou Bobo se lišil způsob agresivního chování mezi pohlavími (Bandura, 1965; Bandura a kol., 1961, 1963). Ačkoli se obecně jedná o agresi, může se jeden způsob agresivního chování zdát závažnější než druhý, což mohlo mít vliv na výsledky studie.

Objevují se ovšem i autoři, kteří zamítají jednoznačně negativní vliv televizního násilí. Freedman (1984) kritizuje známé studie, kterým vyšla pozitivní korelace mezi sledováním násilí v televizi a agresivitou. Podle Freedmana jsou často pozitivní korelace málo významné, proto výsledek není jednoznačný.

V českém prostředí se vztahem mezi sledováním násilných pořadů v televizi a agresivitou dětí zabýval například psycholog Mojmír Svoboda, který zastává názor, že mnohé studie zcela jistě potvrzují vztah mezi dětským násilím a televizními pořady (1997). Suchý (2007) na základě své studie dětí pátých a osmých tříd potvrdil souvislost mezi televizním sledováním a mírou agresivity v českém prostředí. Agresivita u dětí byla zjišťována pomocí dvou komponent – iritability a tolerance k násilí. Suchý uvádí: „*Byla potvrzena pozitivní statistická závislost mezi nadměrným sledováním televize a tolerancí vůči násilí a iritabilitou u dětí pátých a osmých tříd. Tato závislost je však u dětí pátých tříd málo významná.*“ (2007, s. 128). Podstatný vliv na agresivitu u dětí mělo množství času

stráveného u televize, což vycházelo v průměru na 3,5 hodiny denně. Suchý (2007) také v diskusi popisuje zvyšující se tendenci času stráveného před televizní obrazovkou u dětí.

Závěrem tedy je, že mezi sledováním televize a agresivitou existuje souvislost, ale je nejasná kvůli intervenujícím proměnným, které je náročné v těchto výzkumech eliminovat. Dané výzkumy jsou navíc velmi časově a finančně náročné. Také je nutno podotknout, že agresivní či násilné chování neoperacionalizoval každý výzkumník stejně, což přispívá k rozdílným výsledkům studií.

#### *1.4.3. Násilí ve videohrách*

V rámci mediálního násilí je dále zkoumán vliv videoher na hrající jedince. V odborné diskusi existuje spor ohledně vlivu počítačových her na děti a dospívající. Existuje totiž mnoho druhů videoher a každý druh může mít jiný efekt na své hráče. Někteří odborníci uvádí, že hraní videoher má některé pozitivní aspekty. Subrahmanyamová a Greenfieldová (1994) ve výzkumu zjistily, že počítačové videohry zlepšují prostorové dovednosti u dětí. V nejnovějším výzkumu Bediou a kol. (2018) udělali metaanalýzu studií, které se zabývaly akčními videohrami, které byly vydány mezi lety 2000 a 2015. Podle jejich zjištění jedinci, kteří pravidelně hrají akční videohry, mají lepší kognitivní dovednosti. Konkrétně mají akční videohry nejvíce pozitivní dopad na vnímání, prostorové poznání a pozornost shora dolů (od výsledného vjemu ke vstupním údajům). O něco méně silný dopad mají akční videohry také na kognitivní dovednost v podobě přepínání úkolů neboli multitasking. Autoři studie však jasně oddělují akční videohry od násilných videoher.

Jiní odborníci argumentují tím, že při hře násilných počítačových her dochází k instrumentálnímu učení, které má vliv na agresivní chování jedinců. Obzvláště je-li násilné chování pozitivně posíleno například odměnou za výhru ve hře, nebo uznáním ze strany vrstevníků. Anderson a Bushman (2001) na základě metaanalýzy vědeckých článků potvrzují, že hraní násilných videoher zvyšuje agresivitu hrajících dětí a dospívajících i v každodenním životě. Navazující metaanalýza studií zabývajících se expozicí násilných videoher (Anderson, 2004) ukázala, že hraní násilných videoher je spojeno nejen s nárůstem agresivního chování, ale také se snížením chování, které je nápomocné. Anderson touto studií navíc vyvrací obavy, že vliv násilných videoher na agresivní chování jedinců je

nadhodnocen kvůli špatné metodologii některých studií na dané téma. Také se ukázalo, že u studií s lepšími metodami většinou vycházejí silnější efekty než u studií, u kterých byla objevena nějaká metodologická slabina (videohry obsahovaly málo násilí, násilné videohry neobsahovaly násilí proti jiné osobě, kontrolní nenásilné videohry se lišily od násilných videoher v obtížnosti, zábavnosti nebo se kontrolní videohry ve studii vůbec neobjevily apod.). Nejnovější metanalýza studií násilných videoher Andersona a kol. (2010) byla provedena na výrazně větším vzorku a byly přidány další zkoumané proměnné týkající se sociálních postojů hráčů. Napříč experimentálními, průřezovými i longitudinálními studii se potvrdilo, že hraní násilných videoher pozitivně koreluje s agresivním vlivem na úrovni chování i kognice. Novinkou v této metaanalýze je to, že hraní násilných videoher je také spojeno se snížením citlivosti, postrádáním empatie a prosociálního chování. Zároveň byly porovnávány studie ze západních a východních kultur. Rozdíly, které byly objeveny, se vyznačovaly velmi nízkou mírou signifikance, proto autoři došli k závěru, že účinky násilných videoher jsou významné v obou kulturách. Navíc účinky jsou platné nezávisle na pohlaví a z hlediska věku působí na mnohem širší část populace, než se původně předpokládalo. Autoři například uvádí škodlivé účinky hraní násilných videoher u vysokoškolských studentů.

Účinek hraní videohry tedy závisí na druhu videohry. Násilné hry mají spíše negativní vliv na hráče videoher jako je snížené prosociální chování nebo zvýšené agresivní chování. Na druhou stranu například akční hry mohou zlepšovat kognitivní dovednosti hráče.

## 2. YouTube a násilí

V této kapitole bude blíže popsán YouTube, jakožto kanál umožňující nahrávání, sledování a šíření videí. Pozornost bude věnována specifickému obsahu YouTubových videí. Dále bude přiblížena skupina youtuberů, jakožto specifická skupina osob, která obsah na toto masové médium vytváří. Na závěr budou uvedeny studie zabývající se násilím na YouTube.

YouTube je internetový server, který zdarma umožňuje sledování, nahrávání a komentování videosouborů. YouTube byl poprvé spuštěn v únoru roku 2005 a do dnešní doby se rozšířil do 88 zemí po celém světě a 76 jazyků. YouTube má více než miliardu uživatelů (YouTube pro tisk). V České republice server funguje téměř deset let. Průměrná měsíční návštěvnost Čechů na YouTube je přes pět miliónů (MediaGuru, 2017, 2. října). Podle výzkumu agentury STEM/MARK (2017) 94 % internetové populace v ČR o YouTube v minulosti slyšela, z níž více než čtyři pětiny lze považovat za sledovatele serveru. Dále bylo zjištěno, že návštěvníky serveru nejvíce zajímá video produkce obsahující hudbu (81 %), zábava obecně (48 %), seriály (46 %), vzdělávání (24 %) a dále sport, hry a kultura. V porovnání s klasickou televizí či internetovou televizí nabízí YouTube více obsahových možností a divácká skupina je proto méně homogenní.

Na internetové stránce YouTube je uvedeno: *„Služba YouTube a dokonce i sama verze YouTube pro mobilní zařízení oslovuje více lidí ve věkových skupinách 18–34 a 18–49 než kterákoli kabelová síť v USA.“* (YouTube pro tisk, získáno 27. prosince 2017). V České republice byla v roce 2014 zveřejněna analýza od služby Google, která vychází v několika interních i veřejných zdrojích, a porovnává například zásah, frekvenci návštěvnosti a čas strávený na internetovém portálu YouTube s televizním trhem v ČR v různých věkových kategoriích. Výsledky ukazují, že YouTube má největší zásah mezi diváky ve věku 15 až 34 let. V této věkové kategorii předstihl i televizní stanice Primu, Novu a další (MediaGuru, 2014, 25. září). Proti těmto výsledkům se však ohradily některé společnosti, ze kterých byla data čerpána, jelikož analýza dat obsahuje mnoho hrubých chyb jako například sloučení více zdrojů dat či porovnávání internetové a televizní populace (Aust, 2014, 27. září). Nicméně při srovnání s dalšími online platformami u nás bylo zjištěno, že má YouTube největší měsíční zásah (MediaGuru, 2017, 2. října).

## 2.1. YouTubový obsah

Vzhledem k množství tvůrců je YouTubový obsah velice rozmanitý a často proměnlivý. Kavoori (2015) při analýze YouTube obsahu definoval několik žánrů. *Fenomén* je žánr, u kterého je obsah videa až na druhém místě. Hlavním rysem *Fenoménu* je to, že je masivně sledován, rozšiřován a často také imitován dalšími tvůrci videí na YouTube. Mezi další žánry patří *Krátký film*, v němž hraje svou roli zkrácený dramatický příběh. Zkracování je typické pro obsah na YouTube. Videá i reklamy bývají kratší než v televizi, což může odrážet určitou poptávku diváků dnešní doby, kteří přecházejí od televizní zábavy na internet. Kavoori uvádí další žánr *Zrcadlo*. Jedná se o autorský deník, který však není klasicky psaný do deníku či na blog, ale je nahráván na kameru. Konkrétní podobu tohoto žánru představují tzv. vlogy, které budou detailně popsány níže v textu. Žánr *Svědék* vychází z reportážních videí, kterých přibývá s rozvojem mobilních technologií, a které umožňují laikům natáčení videí svědeckého formátu.

Populární tvorba u youtuberů by se však dala rozřadit do několika užších a konkrétních kategorií. Green (2015) uvádí celkem čtyři žánry masové produkce YouTube, které mají obrovský dosah (v miliardách zhlédnutí). Mezi prvními třemi, které jsou zcela nově vytvořené pro YouTube, jsou let's play, stylové tutoriály a vlogy. Podle Greena masivní produkce těchto žánrů souvisí s nízkým rozpočtem tvůrců videí. Poslední žánr je skeč, který se objevuje ovšem i v televizi. Přenos tohoto žánru z televize na YouTube podle Greena souvisí s tím, že u vytváření skečů je klíčová kreativita, nikoli rozpočet.

V následujících oddílech budou blíže popsány některé konkrétní žánry, které budou klíčové pro empirickou část této práce. Existují totiž žánry, které jsou více sledované než jiné, a je tedy potřeba v navazující empirické části zjistit, jaká je v nich míra násilného obsahu. Navíc popis žánru přispěje k pochopení kontextu případného násilného obsahu ve videu. Výběr popsanych žánrů bude částečně vycházet z Greena (2015). Zároveň však bude brán ohled na specifika pro české prostředí, k čemuž bude využit žebříček magazínu Forbes (2017) třiceti nejvlivnějších Čechů na YouTube, ve kterém jsou u každého youtubera uvedeny nejčastější žánry a témata jeho videí. Z Greenova (2015) seznamu žánrů masové produkce YouTube budou vyřazeny stylové tutoriály, jelikož v žebříčku magazínu Forbes (2017) se tomuto žánru nikdo nevěnuje. Pravděpodobně to bude tím, že v se do tohoto žebříčku nedostaly žádné ženy, pro které je toto téma minimálně u nás

obvyklejší. Navíc budou přidány tzv. pranky, které jsou na českém YouTube populární v posledních letech.

### *2.1.1. Vlogy*

Zcela novým masovým žánrem na YouTube jsou vlogy. Název vznikl spojením slov video a blog. Podobně jako autoři blogových článků se autoři vlogů zaměřují na představení zajímavých událostí ze svého života, ale pro vyjádření používají slova ve videu místo textu na blogu. Vlogeři, jak se označují autoři vlogů, často natáčí svůj každodenní život, dovolené či jiné zajímavé činnosti, které komentují. Případně si pouze sednou před kameru a mluví o svých zážitcích, pocitech, plánech, v podstatě o čemkoli, co je zrovna napadne, případně o tom, co zajímá jejich fanoušky. Podle Wesche (2009) mají vlogy dvě zásadní specifika. Zaprvé jsou velmi osobní, protože autoři často velmi otevřeně prezentují svůj život v daný okamžik. Zadruhé sdělení není adresováno nikomu konkrétnímu. Druhé specifikum je sporné. Někteří slavní youtubeři se velmi zajímají o své publikum, se kterým jsou pravidelně v kontaktu na sociálních sítích, nebo s nimi pořádají různá setkání, a tím zpětně poznávají, komu jsou videa adresovaná. Vlogeři se snaží o kontakt se svými fanoušky také během vlogů, kde se jich například ptají na různé otázky a prosí je o odpověď v komentářích pod videem. Některé vlogy tedy mohou být adresované konkrétní skupině fanoušků, která si video na dané téma popřála skrze komentáře na YouTube či na sociálních sítích. V tomto případě již přestává být cílem vlog sám o sobě, ale cílem je uspokojit poptávku odběratelů. Pokud si tedy fanoušci oblíbí videa s určitým specifickým obsahem, může se to odrazit v tvorbě youtubera.

Wesch (2009) dává vznik vlogů do souvislosti se sociokulturní změnou v podobě rozmělnění sociálních vazeb, zvýšeným individualismem a konkrétně se ztrátou komunit. Dále pak má na tom svůj podíl technologický rozvoj a politický systém, který umožňuje svobodné vyjadřování. V České republice se však věnují vlogování na YouTube lidé z mladší generace, kteří se narodili již v novém politickém režimu a omezení svobody slova nezažili. Naopak starší generace využívá k prezentování svého názoru jiné sociální sítě jako je například Facebook nebo Twitter.

### 2.1.2. *Let's play*

Let's play je žánr určený převážně pro fanoušky a hráče různých videoher. Youtubeři v tomto typu videa nahrávají obrazovku, na které hrají určitou počítačovou případně mobilní hru, a zároveň natáčejí své reakce na průběh dané hry. Hráči mohou radit svým divákům nejlepší taktiku v počítačové hře, nebo třeba hrají nějakou videohru proti jinému youtuberovi. Let's play je žánr, ve kterém se často objevuje násilný obsah, jelikož existuje mnoho násilných či bojových videoher jako jsou například střílečky. U diváků poté dochází k pasivnímu sledování násilného obsahu videohry. Sledování let's play videí na YouTube bude mít spíše účinky podobné sledování televize než hraní videoher, které ještě může mít některé pozitivní účinky na aktivního hráče jako rozvíjení postřehu či smyslu pro detaily.

Sjöblom a Hamari (2017) se snažili ve své studii zjistit, jaká je motivace lidí sledovat někoho při hraní videoher. K zjištění daného cíle využili dotazníkové šetření a v celkovém vzorku měli více než tisíc respondentů (převážně muži okolo dvaceti let). Většina respondentů měla vytvořený účet na serveru Twitch, což je platforma pro sdílení živého vysílání zaměřující se převážně na živé přenosy z hraní videoher. Autoři sledovali vztah mezi různými typy motivace a mezi odlišnými způsoby využívání serveru pro živá vysílání. Ve výsledku počet hodin sledování toho, jak někdo hraje videohru, pozitivně koreluje se sociálně integrační motivací, emoční motivací a s uvolňováním napětí. Sociálně integrační uspokojení je jediné, u kterého byl nalezen vztah s předplatitelským chováním. Klíčovým motivátorem je však uvolnění napětí, které se projevuje i tím, že lidé, kteří se potřebují zbavit určité tenze, využívají obsahu serverů pro šíření živých vysílání šířeji. Tráví na serveru více času, sledují a odebírají více videí.

### 2.1.3. *Skeče a pranky*

YouTubový skeč je dramatické ztvárnění obsahující určitou humornou či satirickou pointu. Témata těchto skečů bývají často do českého prostředí kopírována z virálních videí zahraničních youtuberů. Mezi nevlivnějšími českými youtubery se objevuje často téma bizár, což zahrnuje videa, která jsou něčím podivná či zvláštní. Taková videa mohou obsahovat bizarní humor, politiku či další společenská témata.



Prank by se dal do českého kontextu přeložit jako kanadský žert či šprým, který je natáčen na skryté kamery a poté zveřejněn na internetu. Některé pranky bývají agresivní až násilné a způsobují psychickou či fyzickou újmu. Youtubeři si často tyto specifické kanadské žerty navzájem oplácejí. Mnohé z nich jsou však pouze skečem pro diváky, tedy obě strany o žertu vědí, jedná se o dramatické ztvárnění, a ve skutečnosti k žádným újmám nedochází. To je ovšem pro diváky těžko rozlišitelné, a obzvláště pak děti mohou chtít tyto žerty vyzkoušet, k čemuž může docházet bez vědomí oběti tohoto kanadského žertu. Hobbs a Grafe (2015) uvádí: „*Online prankování je živé a zdravé na YouTube jako součást temné stránky participativní kultury. Zlé pranky jsou online vysoce sledované, protože jejich morální pravidla překračující povaha je dělá populární. Objem a popularita těchto žertů může přispět k vnímání normativnosti.*“

## **2.2. Subkultura youtuberů**

S rostoucí oblíbeností a návštěvností webové stránky pro šíření videí YouTube přibývá i tvůrců jejího obsahu tzv. youtuberů. Youtuber je někdo, kdo má svůj vlastní kanál na YouTube, kam nahrává s určitou pravidelností určitý typ videa. Svůj volný čas rád tráví natáčením videí na YouTube, pro někoho je to práce na plný úvazek. Youtubeři totiž často spolupracují s různými firmami a propagují jejich výrobky ve svých videích. Na YouTube samozřejmě přidává videa mnoho lidí, aniž by se o nich mluvilo jako o youtuberech. Rozdíl spočívá v sebezprezentaci, tj. jestli autor sám sebe jako youtubera vnímá. Další rozdíl mezi youtuberem a jiným příspěvatelem na YouTube je v tom, jestli má daný youtuber ucelenou image v souvislosti s tím, jaký typ videa přidává, a jestli má určitou skupinu lidí, které tyto videa pravidelně sledují. Youtubeři bývají různého věku, pohlaví, vzdělání i kvalifikace. Nicméně z analýzy žebříčku Forbes (2017) o nejvlivnějších youtuberech v České republice vyplývá, že mezi nimi dominují muži s průměrným věkem 24 let.

Důležitým znakem pro subkulturu youtuberů je také skupina fanoušků, kteří jejich videa odebírají. Pro některé fanoušky jsou youtubeři referenční skupinou. Youtubeři jsou také zdrojem inspirace hlavně pro mladé lidi. Z průzkumu agentur PR.Konektor a NMS Market Research vyplívají tři poznatky ohledně vlivu youtuberů na mladé mileniály (MediaGuru, 2017, 12. října). Výzkumný online vzorek tvořilo 521 lidí ve věkové kategorii 15 až 25 let. Celkem 66 % respondentů

odpovědělo kladně na otázku, jestli jim youtuber v minulosti předal informace o novém produktu či službě. Dále 39 % respondentů uvedlo, že je youtuber inspiroval k nákupu konkrétního produktu. A konečně youtubeři ovlivňují při vytváření vlastních názorů 25 % respondentů. Dále byli osloveni mladí studenti v rámci přijímacích zkoušek na vysoké školy a celkem bylo zapojeno 12 052 studentů. U nich se výsledky výrazně odlišují. Téměř polovina respondentů youtubery nesleduje vůbec. Youtubeři ve značné míře ovlivňují při utváření vlastního názoru 1 % respondentů a pro dalších 6 % respondentů je názor youtubera jedním z faktorů, které berou v potaz při vytváření postoje k určité skutečnosti.

Youtubeři často odhalují své soukromí ve svých videích a na sociálních sítích. Jsou aktivní na sociálních sítích jako Facebook, Twitter a Instagram, kde komunikují s fanoušky. Komunikace je často vzájemná. Z žebříčku magazínu Forbes (2017) vychází, že jedenáct z třiceti nejvlivnějších Čechů na YouTube je zároveň mezi třiceti nevlivnějšími Čechy na jiné sociální síti (Twitter, Facebook nebo Instagram). V českém kontextu se ukazuje, že youtubeři jsou mezi mladými lidmi daleko oblíbenější, než tradiční celebrity jako jsou muzikanti, herci nebo sportovci (Sedláček, 2016). V dnešní době se to prolíná, některé původně tradiční celebrity jsou zároveň velmi oblíbené na YouTube jako například někteří hudebníci. To je pravděpodobně zapříčiněno tím, že podle statistik již zmíněných lidé nejvíce vyhledávají na YouTube hudební videoprodukci.

Je potřeba uvést, kdo jsou diváci YouTube neboli na koho youtubeři nejvíce působí. YouTube sledují hlavně diváci mezi 15 a 29 lety a s přibývajícím věkem je sledovanost lineárně nižší (STEM/MARK, 2017). Podle výzkumu agentury Median byla průměrná týdenní doba v březnu 2017, kterou stráví na YouTube diváci ve věkové kategorii 15 až 29 let, 175 minut. V dubnu roku 2016 byl ovšem průměrný týdenní čas na YouTube ve stejné věkové kategorii o 41 minut kratší. Menší roční nárůst se objevil i ve věkové kategorii 25 až 34 let a 35 až 44 let (MediaGuru, 2017, 12. října). Nejnovější výzkum, který zpracovala agentura STEM/MARK na základě vzorku 511 online respondentů, uvádí, že alespoň jednou denně používá YouTube 55 % respondentů ve věkové kategorii 18 až 24 let, 25 % respondentů ve věkové kategorii 30 až 44 let a 12 % respondentů ve věkové kategorii 45 až 59 let. Ve zdroji však nejsou uvedena přesná čísla respondentů v jednotlivých věkových kategoriích (MediaGuru, 2017, 4. října).

U každého youtubera se může věková cílová skupina trochu lišit podle toho, jaký obsah na YouTube točí, popřípadě koho nejvíce oslovují na sociálních sítích. Statistiky konkrétních youtuberů jsou však soukromé a ti je většinou nezveřejňují. Český youtuber Jiří Král v jednom rozhovoru své statistiky odtajňuje. Větší část jeho diváků tvoří chlapeci (asi 75 %). Přibližně 35 % tvoří věková skupina mezi 17 a 25 lety. Druhou největší skupinu tvoří sledovatelé mezi 13 a 16 lety (Brejčák, 2015, 27. července). Dále Jiří Král (2015, 28. prosince) dodává, že statistiky nejsou přesné, protože mnoho mladších dětí se na YouTube registrují jako starší osmnácti let. Na YouTubových akcích se však setkává hlavně s mladšími sledovateli. Přesné informace o věku diváků na YouTube se velmi obtížně získávají zvláště u mladších věkových kategorií. Mladší diváci se k tvorbě na YouTube mohou snadno dostat například s pomocí staršího sourozence, se kterým sdílejí pokoj.

Vzhledem k tomu, že značnou část publika youtuberů tvoří adolescenti, je potřeba brát v potaz vliv youtuberů a jejich vztah se sledovateli na formování identity jedinců. Pérez-Torres, Pastor-Ruiz a Abarrou-Ben-Boubaker (2018) měli ve své kvalitativní studii za cíl zanalyzovat proces konstruování identity adolescentů ve videích na YouTube, a dále sledovali interakci mezi youtubery a adolescentními sledovateli těchto videí. Autoři zanalyzovali celkem 22 videí, které se pojily s otázkou identity, měli zásah přes 10 000 a youtubeři, kteří je na YouTube nahráli, měli přes 100 000 odběratelů. Youtubeři se ve vybraných videích zabývají procesem utváření vlastní identity, prezentují obtíže a výzvy, fáze experimentování i rozhodnutí se pro příslušnou genderovou identitu, sexuální orientaci či výběr povolání. Výsledky ukazují, že adolescenti se velmi rychle identifikují s youtubery, kteří se formováním především genderové identity zabývají, jelikož jde o téma, se kterým se ztotožňují, které je zajímavé a chtějí k němu klást další otázky. Dokonce se projevuje poptávka po vyjádření ohledně genderové identity či sexuální orientace youtubera, což jsou také témata, která mají největší počet zhlédnutí. Reakcí na tyto videa bývá velká podpora a vděčnost za otevření daného tématu a sledovatelé často reagují vlastní zkušeností, či pokládají otázky. Při tom všem vzniká emocionální vazba mezi sledovatelem a youtuberem. Naopak odmítající reakce se objevují zřídka. Zajímavé podle autorů studie je to, že se neobjevují videa zabývající se náboženskou, politickou či etnickou identitou.

### 2.3. *Násilí na YouTube*

Obecně se o násilném obsahu na YouTube ví velmi málo. Většina výzkumníků se stále zaměřuje na násilí v televizi. V České republice se dosud tématem násilí na YouTube nikdo nezabýval, v zahraničí byla vydána jedna studie zaměřující se přímo na toto téma. Další zahraniční literatura se tématu dotýká spíše okrajově, přesto přináší důležité poznatky o subjektivním vnímání obsahu násilí na YouTube.

V roce 2012 vyšla studie, která se snažila o porovnání násilného obsahu v televizi a na YouTube (Weaver, Zelenkauskaitė, & Samson). Autoři studie prováděli obsahovou analýzu 2 520 videí ze tří kategorií – nejsledovanější, nejlépe hodnocené a nejnovější. Násilný obsah byl nalezen v 313 videích, což představuje 13 % z celkového vzorku. Z toho nejvíce bylo násilí v herních videích (žánr let's play). V porovnání s obsahovou analýzou televize, která byla prováděna se stejnou definicí násilí, se objevuje násilný obsah na YouTube v mnohem menší míře. Autoři nacházejí shodu mezi televizním a YouTubovým násilným obsahem v tom, že pachatelé jsou většinou muži (kolem 70 %). Nalezli ovšem také mnoho signifikantních rozdílů. Zaprvé je násilí na YouTube méně odůvodněné než v televizi. Zadruhé bylo nalezeno signifikantně méně pozitivních reakcí na YouTubové násilí v porovnání s televizním násilím. Zatřetí se násilí na YouTube vyskytovalo méně v humorném kontextu. Možné riziko humorného kontextu zmiňují Weaver a kol.: „*Komediální zarámování agresivního chování ho trivializuje a může to snížit agresivní inhibici.*“ (2012, s. 1067). Autoři dále uvádí, že vzhledem k těmto třem nálezům by násilná videa na YouTube měla mít výrazně menší účinek v podobě násilného chování, než to na základě teorie bývá u násilí v televizi.

Ve výše zmiňované studii Livingstona a kol. (2014) se ukazuje, že děti a dospívající si spojují násilný obsah s YouTube a dalšími weby pro šíření videí. Devítiletá dívka z Itálie na otázku ohledně obtěžujících věcí na internetu odpověděla: „*Video, kde starší teenageři zneužívají děti se zdravotním postižením a nahrávají video na YouTube.*“ (Livingstone a kol., 2014, s. 283). Třináctiletý chlapec ze Spojeného království uvedl na stejnou otázku následující odpověď: „*YouTube. Strašná videa. Strašné obrázky.*“ (Livingstone a kol., 2014, s. 283). Kromě násilného obsahu byl však YouTube spojován také s pornografickým obsahem. Autoři studie v diskusi apelují na potřebu dalších výzkumů násilí v oblasti

online videa, která nebyla dosud dobře zmapována na rozdíl od násilí ve filmu, v televizi či v počítačových hrách.

### 3. Shrnutí teoretické části a výzkumné otázky

Na závěr teoretické části práce budou shrnuty hlavní myšlenky a bude přiblížen výzkumný problém a cíl empirické části práce. Dále budou stanoveny výzkumné otázky.

Jedna z teorií agrese uvádí, že agresivní chování vzniká na základě sociálního učení. Když se tedy hlavně děti setkají s agresivním chováním či sledují násilný obsah v televizi či na internetu, existuje určité riziko, že takové chování v podobném situačním kontextu napodobí. Účinky sledování násilného obsahu na lidské chování byly zmapovány hlavně v televizi. Z těchto výzkumů vychází, že agresivní či násilné chování má souvislost se sledováním násilných pořadů v televizi. Riziko negativních účinků sledování televize stoupá u dětí kolem dvanácti let, a také u jedinců, kteří mají určité agresivní či násilné predispozice. K posílení negativních účinků dochází také v případě legitimizace násilného chování neboli když je negativní chování v pořadu odměněno. K stejnému posílení dochází i v případě, kdy je negativní chování v televizi bez reakce neboli dochází k normalizaci chování. Z teorie vychází, že problémem je hlavně nadměrné sledování televize u dětí a také velké množství násilného obsahu v televizi. Dochází k tomu, že se děti při sledování televize násilí nevyhnou. V posledních letech přibývá výzkumů ohledně hraní násilných videoher a jejich účinku na hráče, který je podobný jako v případě sledování násilí v televizi. Expozice násilných videoher zvyšuje agresivní chování hráčů a snižuje jejich prosociální chování nejen u dětí a dospívajících.

Masová média hrají důležitou roli v rámci procesu socializace a při utváření identity jedince. Děti a dospívající hledají ve společnosti vzory a modely chování, se kterými by se mohli identifikovat. V posledních letech sílí zásah subkultury youtuberů, kteří jsou pro mnohé dospívající referenční skupinou. Youtubeři vytváří obsah na webovou stránku pro šíření videí YouTube. Existuje několik hlavních obsahových žánrů, které jsou na YouTube populární, a které jsou virální. Dítě, které je v rizikovém věku a identifikuje se s nějakým youtuberem, může chtít napodobovat chování svého vzoru ve videu.

YouTube jakožto webový server pro šíření videa by mohl představovat podobná rizika jako ty spojené se sledováním televize či expozicí počítačových her, pokud by na něj byl nahráván násilný obsah, a to hlavně u nejsledovanějších

youtuberů, jejichž videa mají největší dosah. Navíc chování youtuberů ve videích může být imitováno dětmi a dospívajícími, kteří se například také chtějí stát youtubery. Je tedy potřeba zjistit, jaké procento násilného obsahu se na YouTube objevuje a v jakém kontextu. V českém prostředí navíc tyto informace nebyly dosud zmapovány. Jelikož výzkumným cílem je explorace daného tématu, budou stanoveny následující výzkumné otázky.

Výzkumná otázka 1: *Jaký je podíl násilného obsahu u nejsledovanějších videí na českém YouTube?*

Je zde předpoklad, že tento podíl bude podobný jako u zahraničního výzkumu, tedy že násilný obsah bude zastoupen v menší míře než nenásilný obsah. Nicméně to neznamená, že se v méně rozsáhlém obsahu negativní účinky sledování násilí neprojeví. Výsledek se totiž bude lišit od zahraničního výzkumu tím, že daný podíl násilného obsahu bude zjištěn u nejsledovanějších videí nejvlivnějších youtuberů, u kterých je takový obsah nejrizikovější, protože je sleduje velké množství mladých lidí.

Výzkumná otázka 2: *V jakém žánru se vyskytuje nejvíce násilného obsahu?*

Zjištění rozdělení násilného obsahu z hlediska žánrů je podstatné ze tří důvodů. Za prvé, žánry nám přibližují kontext, ve kterém se násilný obsah objevil. Pokud je násilí obsaženo v žánru let's play, budeme s vysokou pravděpodobností uvažovat o násilí v grafické podobě, násilně se chovají nereálné postavy a důležité je také to, jak hráči na násilí v tomto žánru reagují. Naopak pokud je násilí obsažené v pranku, bude pravděpodobně reálné a těžko rozlišitelné, jestli se jedná o dramaticky ztvárněné násilí či skutečné. Násilí objevené ve skeči je naopak spíše sehrané a liší podle toho, do jaké míry vypadá násilné chování reálně. Za druhé, roztrídění násilného obsahu pomocí žánru pomůže identifikovat cílovou skupinu, na kterou má násilný obsah vliv. A za třetí, pokud bude zjištěno, že výskyt násilného obsahu je v nějakém žánru mnohem koncentrovanější než v jiném, byl by tím identifikován nejrizikovější žánr na českém YouTube, na který by se mohly zaměřit další výzkumy.

V zahraničním výzkumu se násilí objevovalo nejvíce v žánru let's play. V českém prostředí jsou let's play videa v této době velmi populární, proto je i zde předpoklad, že odpověď na danou výzkumnou otázku se bude podobat výsledku zahraniční studie.

Výzkumná otázka 3: *Jaký je kontext násilného obsahu u nejsledovanějších videí na českém YouTube?*

Kontext násilí ve videích je potřeba zjistit z toho důvodu, že v určitém kontextu se zvyšuje riziko vlivu násilí na sledující diváky. Riziko spočívá například v imitaci nebo v normalizaci daného násilného chování. Jednou ze sledovaných kategorií bude humorný kontext násilného obsahu, který byl v teoretické části identifikován jako rizikový. V zahraniční studii byl sdělován kontext násilného obsahu na YouTube hlavně v porovnání s televizí, což není cílem této práce. Nicméně byl nalezen humorný kontext v menší míře než v televizi. Je zde předpoklad, že v českém kontextu bude násilné chování v humorném kontextu naopak více než v nehumorném. Je to z toho důvodu, že u českých nejvlivnějších youtuberů jsou oblíbené pranky, skeče a let's play (Forbes, 2017). Kromě humorného kontextu je možné se blíže podívat na to, z jakého důvodu bylo násilí ve videu použito a jaká na něj přišla reakce.



## 4. Metodologie výzkumu

V této kapitole bude popsán metodologický postup výzkumu. Nejdříve bude popsána výzkumná metoda obsahové analýzy, pomocí které budou zjišťovány odpovědi na výzkumné otázky, a bude zdůvodněn výběr této metody. Dále bude rozebrán výběr výzkumného vzorku. Nakonec bude popsáno, jak bude probíhat sběr dat.

### 4.1. Výzkumná metoda

Pro zjištění výzkumného cíle bude použita metoda kvantitativní obsahové analýzy vytvořená a definovaná Bernardem Berelsonem, která slouží ke kvantitativnímu popisu obsahu komunikace. Daná výzkumná metoda byla zvolena na základě toho, že byla použita v klíčové zahraniční literatuře, která se také zabývala výzkumem násilného obsahu na YouTube (Weaver a kol., 2012). Při zvolení stejné metody bude i možnost porovnání výsledků s již provedeným výzkumem. Obsahová analýza by měla odpovědět na to, jaké jsou charakteristiky komunikace, což je zároveň i výzkumným cílem.

### 4.2. Výzkumný vzorek

Na tomto místě bude popsána kontextová jednotka obsahové analýzy. Cílem obsahové analýzy je zmapovat výskyt násilného obsahu u videí na českém YouTube neboli u českých autorů video obsahu. Zároveň však je potřeba obsah zkoumat u videí, které mají velký zásah, což jsou videa s vysokým počtem zhlédnutí. Pro výběr výzkumného vzorku bude využít žebříček nejvlivnějších Čechů na YouTube, který vydal magazín Forbes v roce 2017. Byl sledován počet odběratelů a množství zhlédnutí u videí od června do srpna 2017. Z hlediska obou těchto faktorů byli youtuberi hodnoceni na bodové škále 0–100. Pokud měl některý z youtuberů v době sběru dat více profilů na YouTube, body ze všech profilů se sčítaly. Celkový výsledek byl spočten na základě průměru bodů za počet odběratelů a množství zhlédnutí. Následně byli youtuberi umístěni podle výsledku do žebříčku třiceti nejvlivnějších Čechů na YouTube.

Tento seznam youtuberů bude pro účely této analýzy částečně redukován. Ačkoli někteří youtuberi v žebříčku produkují obsah na více kanálů na YouTube, u každého youtubera bude středem výzkumného zájmu pouze jeden kanál, a to ten

s největším počtem odběratelů. Dále budou odebráni autoři, kteří vydávají svá videa primárně v jiném jazyce než v českém (konkrétně šest kanálů), jelikož u těchto autorů nelze zobecnit, že je sdělení určeno českému divákovi. Dále je potřeba upozornit na to, že v době sběru dat byl jeden z kanálů již nedostupný, jelikož byl smazán z důvodu porušování zásad pro komunitu YouTube.

Celkem bude součástí analýzy následujících 23 kanálů na YouTube: MenT, Kovy, Gejmr, Jirka Král, FattyPillowTV, Stejk, Hoggy, TVTwixx, Baxtrix, House, Pedros Game, Vadak, Tary, Denis TV, Agraelovo Let's Play Šílenství, NejFake, Ben Cristovao, Jmenuju se Martin, Datel, Wedry, Vlada Videos, Smusa a DJ Wich. Průměrný počet odběratelů u těchto kanálů je 662 117. Nejvíce odběratelů má MenT, celkem 1 214 390 odběratelů, a naopak nejméně DJ Wich s 355 367 odběrateli (ke dni 3. června 2018).

Dalším krokem je výběr konkrétních videí pro obsahovou analýzu, jelikož není možné analyzovat všechna videa výše uvedených autorů vzhledem k rozsáhlosti produkce. Pro analýzu budou zvolena videa z roku 2017. Je potřeba vzít v potaz celé období jednoho roku, jelikož je obsah na YouTube velmi proměnlivý, a jelikož může docházet k sezónním výkyvům produkce. Rok 2017 byl zvolen z toho důvodu, že v tom samém roce proběhla analýza magazínu Forbes a sestavení žebříčku nejvlivnějších youtuberů.

Aby se výzkumný vzorek ještě více zredukoval, bude v každém měsíci od ledna do prosince 2017 vybráno jedno video na všech výše uvedených kanálech. Konkrétně bude vybráno takové video, které mělo v daném měsíci největší počet zhlédnutí, aby byl zachován výběr nejsledovanějších videí. Konečný vzorek by se měl tedy skládat z 276 videí. Je ovšem možné, že na některých kanálech nevycházejí videa každý měsíc a konečné množství videí se tak může změnit. Minimální hranice počtu zhlédnutí bude 100 000. Pokud budou mít tedy všechna videa youtubera v některém měsíci méně než 100 tisíc zhlédnutí, nebude v daném měsíci analyzované žádné video. Dále bude určen také časový limit z toho důvodu, že někteří youtubeři přidávají videa z živého vysílání, které mnohdy trvají několik hodin, což by bylo pro tuto analýzu velmi náročné. Video musí mít stopáž kratší než hodinu. Pokud tedy bude například v nějakém měsíci nejsledovanější video, které bude delší než hodinu, bude analyzované video s druhým největším počtem zhlédnutí a tak dále.

### 4.3. Sběr dat

V rámci sběru dat bude obsah zařazován do různých kategorií obsahové analýzy, které budou nyní specifikovány. U každého videa z výzkumného vzorku bude zaznamenán název videa, autor (YouTubeový kanál), datum vydání, stopáž, počet zhlédnutí, počet komentářů a počet kladných a záporných hodnocení (tzv. *like* a *dislike*). Dále bude zaznamenán žánr videa podle pěti kategorií: vlog, let's play, prank, skeč a kategorie jiné. Do jedné z těchto kategorií bude video přiřazeno na základě popisu, který je uveden v kapitole *YouTubeový obsah*. Pokud video nebude odpovídat žádné z uvedených žánrů, bude zařazeno do kategorie „jiné“ a bude heslovitě popsáno hlavní téma videa, k čemuž lze v mnohých případech využít popis žánru v názvu videa.

U každého videa bude zaznamenáno, jestli se v něm vyskytlo násilné chování. Bude kódována pouze kladná či záporná odpověď, ať už se bude násilí vyskytovat v celém videu či pouze v rámci jeho kratšího úseku. Kladná odpověď bude kódována v případě, kdy se ve videu objeví násilí, které je definované Světovou zdravotnickou organizací jako „*záměrné použití nebo hrozba použití fyzické síly, výhrůžné či skutečné, proti sobě samému, jiné osobě nebo skupině či komunitě, které působí nebo má vysokou pravděpodobnost způsobit zranění, smrt, psychické poškození, strádání nebo deprivaci*“ (Krug, Dahlberg, Mercy, Zwi, & Lozano, 2002, s. 5). Kladná odpověď bude kódována i v případě, že znaky násilného chování vykazuje animovaná či jinak audiovizuálně ztvárněná postava ve videu.

V případě, že se v celém videu násilí nevyskytne, analýza končí. Pokud se násilné chování ve videu objeví, budou dále zaznamenány další kategorie. Bude buď kladně či záporně kódováno, jestli se násilí ve videu vyskytlo v humorném kontextu. Odpověď bude kladná, pokud je násilné chování ve videu zlehčováno vtipem, případně pokud je reakcí na násilí smích.

Dále bude zaznamenáno, jestli po násilném chování následovala odměna či trest, případně jestli na násilí byla ve videu zaznamenána jakákoli reakce. Všechny tyto tři faktory budou kódovány kladnou či zápornou hodnotou samostatně, jelikož je možné, že reakcí na násilí bude zároveň odměna i trest, případně reakce nemusí být také žádná. V rámci jednoho videa se navíc může objevit více násilných scén, na které budou rozdílné reakce, proto je potřeba kódovat každou kategorii odděleně. Odměna bude zaznamenána kladně, pokud po násilí bude přímo ve videu

následovat určitá odměna, která může mít podobu sociálního uznání, pochvaly, obdržení daru či zajištění výhry nebo pokroku ve hře. Trest bude kódován kladně, pokud bude přímo po násilí ve videu následovat sociální odsouzení chování, zatčení, odebrání potěšení či udělení sankce. Naopak trestem za násilné chování není myšleno opěťované násilí. Reakce na násilí ve videu bude zaznamenána tehdy, bude-li kterýkoli aktér ve videu na násilí verbálně či fyzicky reagovat. Na druhou stranu, bude-li násilný záznam vložený bez kontextu, bude reakce kódována záporně.

V rámci pochopení celého kontextu výskytu násilného obsahu je důležité poznamenat, jestli se násilně chová reálná či nereálná postava vzhledem k tomu, že násilí bude kódováno i u animovaných postav či jinak audiovizuálně ztvárněných postav.

Kontext samotného použití násilí ve videu bude identifikován v rámci třech kategorií, které jsou uvedené v knize Jiráka a Köpplové (2003). Násilí může být, za prvé, samoučelným zpestřením dění. Za druhé, násilí je jediným řešením v rámci děje. Za třetí, násilí je použito jako poslední řešení, které je spíše nepřijatelné.

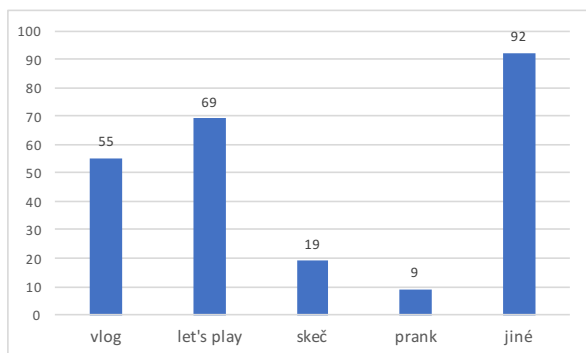
## 5. Výsledky výzkumu

V rámci výsledků obsahové analýzy bude nejdříve obecně popsán analyzovaný vzorek nejsledovanějších videí nejvlivnějších českých youtuberů, jelikož se výzkumný vzorek vytvářel až během sběru dat a nemohl být tudíž specifikován předem. Poté budou představeny hlavní výsledky analýzy týkající se násilí na YouTube a jeho kontextu.

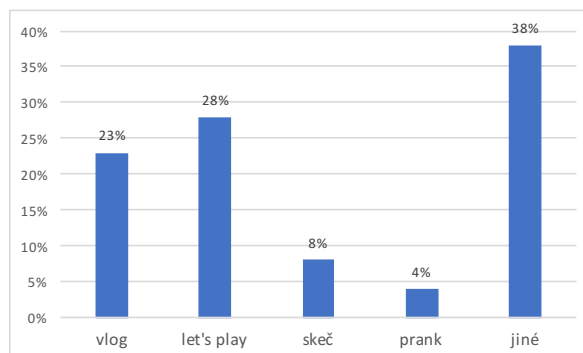
### 5.1. Nejsledovanější videa

Sběr dat proběhl mezi dubnem a květnem 2018. Celkový vzorek tvořilo 244 videí s průměrným počtem zhlédnutí okolo 750 tisíc a reakcí na tyto videa bylo více než 600 tisíc komentářů. Video byla v průměru dlouhá 14 minut.

Rozložení celkového vzorku mezi jednotlivé žánry je popsáno v grafu 1 a 2. Nejvíce videí bylo zařazeno do kategorie jiné. Z toho 18 videí bylo popsáno jako písnička nebo videoklip. U dalších 17 videí byla obsahem nějaká výzva a 14 videí bylo reakcí na nějaká jiná videa nebo ukázky. Dále se u této kategorie objevovaly popisy žánru například *parkour* (specifický druh pohybové aktivity), fakta, animovaný film, parodie, rozhovor, *unboxing* (rozbalování krabic či dárkových předmětů na kameru) a další.



Graf 1: Počty videí dle žánrů (v absolutních číslích)



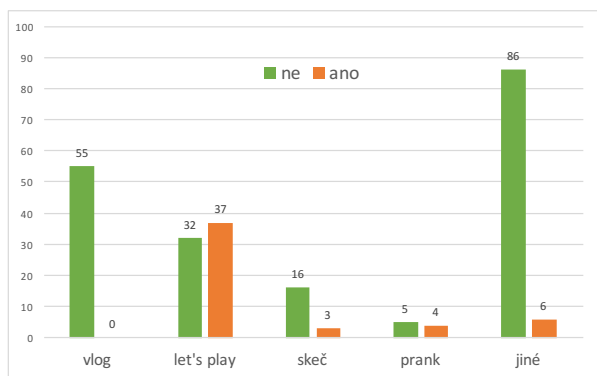
Graf 2: Počty videí dle žánrů (v relativních číslích)

### 5.2. Násilí na YouTube

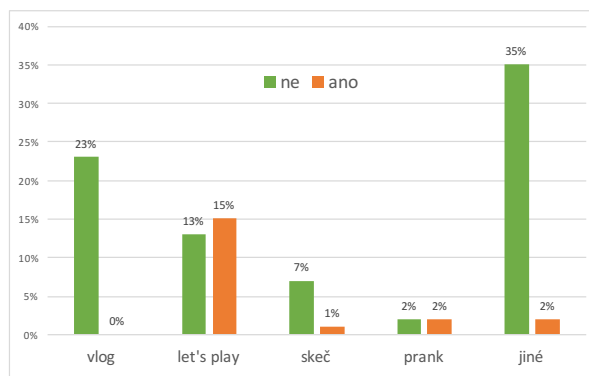
Z celkového vzorku 244 videí byl nalezen násilný obsah u 50 videí. Jinými slovy, nejsledovanější videa u nejvlivnějších youtuberů obsahují 20 % násilného obsahu, což je zároveň odpověď na první výzkumnou otázku. Násilný obsah byl nalezen u 15 youtuberských kanálů z 23 celkem analyzovaných. Reakcí na násilná videa bylo dohromady více než 100 tisíc komentářů. Video s násilným obsahem

měla v průměru více než 513 tisíc zhlédnutí, 22 tisíc kladných hodnocení (*like*) a 1 300 záporných hodnocení (*dislike*).

Graf 3 a 4 znázorňuje rozložení násilných i nenásilných videí mezi jednotlivé žánry. Výsledkem obsahové analýzy je to, že 74 % násilného obsahu se objevuje v žánru *let's play*. Odpovědí na druhou výzkumnou otázku je tedy to, že nejvíce násilného obsahu se objevuje v žánru *let's play*. Zároveň žánr *let's play* byl jediný, ve kterém se objevilo více videí s obsahem násilí než nenásilných videí. Naopak v žánru *vlog* se neobjevil žádný násilný obsah. U žánru *prank* byl podíl násilného a nenásilného obsahu téměř vyrovnaný. V rámci kategorie jiné se vyskytlo šest videí s násilným obsahem. Dvě videa byla na téma výzva, další dvě reakční videa, jeden videoklip a jeden *parkour*.

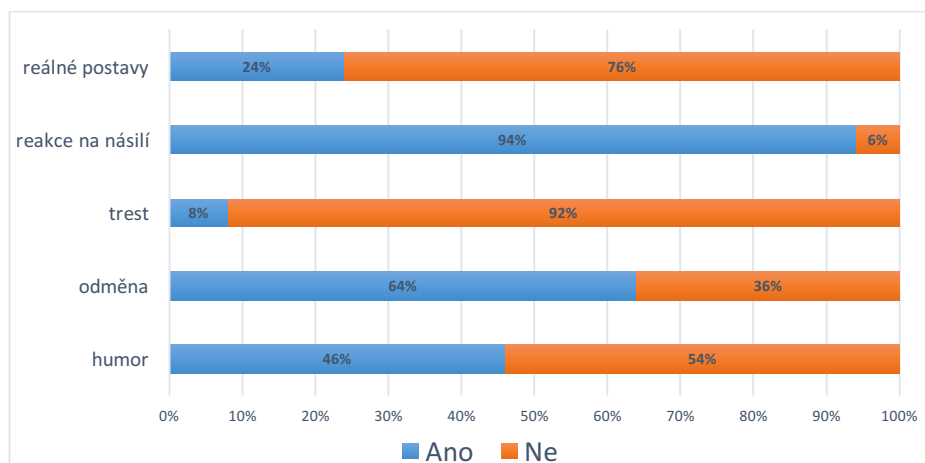


Graf 3: Násilný obsah dle žánrů (v absolutních četnostech)



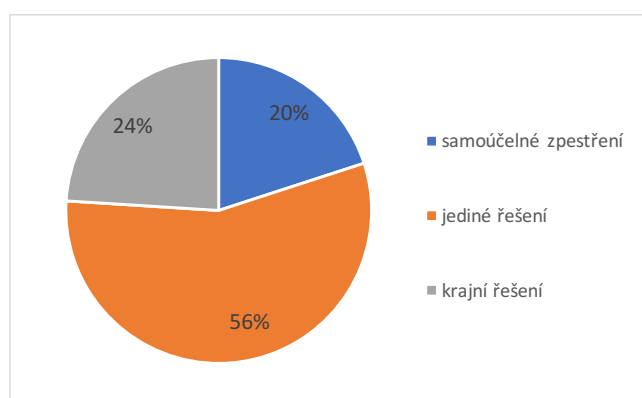
Graf 4: Násilný obsah dle žánrů (v relativních četnostech)

Dále bude zmíněn kontext padesáti videí s násilným obsahem, který je odpovědí na třetí výzkumnou otázku. Výskyt kontextových kategorií ve videích s násilným obsahem je pomocí relativních četností znázorněn v grafu 5. Hodnoty v absolutních četnostech jsou popsány níže v textu.



Graf 5: Výskyt kontextových kategorií ve videích s násilným obsahem (v relativních četnostech)

Humorný kontext násilí byl obsažen ve 23 videích. Humorný kontext násilí se objevuje hlavně v žánru let's play (16 videí). Odměna se objevila ve 32 videí z 50 a až na jeden případ všechna videa patřila do žánru let's play. Naopak trest jako reakce na násilí se objevil pouze ve čtyřech videích a ani jedno z těchto videí nepatří do žánrové kategorie let's play. A konečně, reakce na násilí ve videu byla ve výrazné většině (47 videí). O násilí reálných postav se jedná pouze u 12 videí z 50. Kontext použití násilí ve videích je v relativních hodnotách zobrazen v grafu 6. Násilný obsah se u 10 videí objevuje jako samoučelné zpestření děje, ve 28 videích je násilí spíše jako jediné řešení v rámci daného děje a u zbylých 12 videí se jeví násilný obsah jako krajní a nepřijatelné řešení.



Graf 6: Kontext použití násilí ve videích

## 6. Diskuse

Hlavním zjištěním obsahové analýzy je to, že násilný obsah se objevuje v každém pátém nejsledovanějším videu u nejvlivnějších českých youtuberů. V porovnání s již provedeným zahraničním výzkumem (Weaver a kol., 2012) bylo zde množství nalezeného násilného obsahu u videí na YouTube o sedm procentních bodů vyšší. Rozdíl mezi výsledky může být způsoben tím, že v zahraniční studii byla nejsledovanější videa pouze jednou ze tří analyzovaných kategorií videí na YouTube. Rozdíl mohly také způsobit odlišnosti v metodologii, jelikož se nejednalo o replikaci zahraničního výzkumu. Nicméně výsledek ukazuje nejen to, jaký obsah zveřejňují nejvlivnější youtuberi, ale také jaká je divácká preference či jaká videa se sdílejí.

Je však potřeba si uvědomit, že sledování YouTube videí je velice specifické. Násilný obsah změřený v televizi bude fixní, jelikož divák si může vybírat program v televizi jen do té míry, kolik televizních kanálů má k dispozici. Na YouTube divák může obsah selektovat například tím, jaké youtubery odebírá. YouTube navíc návštěvníkovi serveru vždy nabídne sledování dalších videí podle toho, co člověk vyhledává a sleduje. Divák se tedy nemusí k násilnému videu dostat vůbec, nebo naopak je mu doporučován pouze násilný obsah.

Nejvíce násilného obsahu se objevilo v žánru let's play. Také je potřeba zmínit, že rizikový kontext násilného obsahu (odměna, bez trestu, humor) se projevoval hlavně v této žánrové kategorii. Tento výsledek ukazuje, že videohry neslouží v dnešní době pouze k uspokojení hráčské potřeby, ale k uspokojení z diváctví, jde tedy o nově se rozšiřující médium (Sjöblom & Hamari, 2017). Vzhledem k tomu, že je tento žánr velmi oblíbený, měl by se další výzkum zaměřit na příčiny velkého nárůstu popularity pasivního hráčství. Lze uvažovat o tom, že pasivní fanouškovství se přesouvá z reálných her na hřištích do online prostoru. Dále je potřeba zaměřit se na to, jaká rizika jsou s tímto chováním spojená, nebo v jaké divácké skupině se případná rizika mohou projevit.

Dalším zajímavým výsledkem je to, že téměř polovina videí s násilným obsahem byla zobrazována v humorném kontextu. Humorný kontext násilí v médiích je rizikový například z toho důvodu, že může způsobit desenzibilizaci vnímaného násilí (Sander, 1997). Tento výsledek týkající se humorného kontextu nelze porovnat s výsledky zahraniční studie, kde je uvedeno pouze to, že je násilí



na YouTube zobrazováno méně v humorném kontextu než v televizi. Ze studie není jasné, jaký byl podíl humorného kontextu v rámci analyzovaných videí.

Násilí bylo u nejsledovanějších videí ve značné míře odměňováno, a naopak velmi málo trestáno, což odpovídá nejrizikovějšímu kontextu násilného obsahu (Bandura, 1965; Suchý, 2007). Pokud divák vidí, že je násilí odměněno, roste pravděpodobnost, že bude toto chování napodobeno. Na druhou stranu, pokud je násilí potrestáno, riziko imitace se snižuje.

Násilí se ve videích projevuje nejvíce u nereálných postav. Z teorie však vychází, že děti a dospívající se mohou identifikovat či napodobovat chování i animovaných postav, ačkoli je silnější imitace živého modelu (Bandura a kol., 1963). V dnešní době navíc existuje mnoho videoher, kde lze postavu sestavit podle hráčovi preference. Taková postava může být podobná reálnému hráči s případným dílčím vylepšením, aby proběhla identifikace s postavou snadněji.

Dalším rizikem, na které upozorňují výsledky obsahové analýzy, je to, že použití násilí se ve více než polovině případů objevuje jako jediné řešení daného děje. Souvisí to s tím, že mnoho násilných videí zaznamenává hraní násilných videoher, kde samotným cílem hry je násilí. Úkolem hráčů takových videoher je zabíjení postav fyzickým bojem či za pomoci střelných a sečných zbraní. Tento výsledek opět upozorňuje na potřebu dalšího zkoumání rizik v oblasti hraní a sledování násilných videoher.

Limitem tohoto výzkumu je práce pouze jednoho kódera, kvůli které nemůže být prokázána reliabilita. Vypořádat se s tímto limitem je možné pomocí replikace výzkumu.

Dalším limitem této analýzy je, že výzkumný vzorek nejsledovanějších videí může být pouze aktuálním trendem, který souvisí s vlivem zahraničních youtuberů a populárních zahraničních žánrů. Budoucí studie by se tedy mohla zaměřit na porovnání současných a dřívějších obsahových trendů a zjišťovat, jestli je výskyt násilného obsahu na YouTube v čase stejný jako je tomu u násilného obsahu v televizi.

Příští studie by se měla také více zabývat kontextem násilného obsahu na YouTube. Obsahová analýza by se mohla zaměřit na násilí na YouTube pomocí vyhledávání klíčových slov spojených s násilím. Také by bylo užitečné pro další studie analyzovat násilné sdělení na YouTube kvalitativně.

## **Závěr**

Tato bakalářská práce měla za cíl hlavně získat podklady pro to, jestli je potřeba se tématem násilí na YouTube výzkumně zabývat. Teoretická část práce přináší důkazy o tom, že youtubeři jsou v současné době populární skupinou, která má vliv na děti a dospívající a výsledky obsahové analýzy zase potvrdily, že násilný obsah se na YouTube vyskytuje a k tomu ještě často v kontextu, který je na základě teorie posuzován jako rizikový. Vzhledem k těmto výsledkům je potřeba dlouhodobějšího výzkumu, který by mapoval rizika spojená se sledování serverů pro šíření videí. Je to zároveň i důležité upozornění na to, že nestačí sledovat škodlivost televizního obsahu, ale také internet, který v dnešní době nabízí nové způsoby zábavy především pro mladou generaci, a přináší s sebou mnohá rizika.

Otázkou zůstává, jestli menší míra násilného obsahu, která byla nalezena v rámci obsahové analýzy, zmenšuje i pravděpodobnost negativního vlivu na chování jedinců. Pro zodpovězení této otázky by byla potřeba longitudinální korelační studie, která by sledovala vliv násilného obsahu na chování jedinců.

Další studie by se na danou problematiku měla podívat také z druhé strany, tedy jak problematiku násilného obsahu na YouTube vnímají samotní diváci. Výsledky této práce ukazují, že se násilný obsah objevuje i u nejsledovanějších videí, pod kterými se objevuje často i rozsáhlá diskuse. Kvalitativní studie komentářů pod videi s násilným obsahem by mohla přinést informace o tom, jak daný obsah působí na diváky, případně jestli je násilný obsah ve videu vůbec vnímán či je spíše kvitováno samotné téma videa.

Limitem této bakalářské práce bylo zejména velmi malé množství dostupné literatury, která by se zabývala přímo násilím na YouTube, jelikož se jedná o minimálně zmapované výzkumné pole u nás i v zahraničí. Proto byla z větší části popsána klasická diskuse o násilí v masmédiích.

## Seznam literatury

- Anderson, C. A. (1997). Effects of violent movies and trait hostility on hostile feelings and aggressive thoughts. *Aggressive behavior*, 23, 161–178.
- Anderson, C. A. (2004). An update on the effects of playing violent video games. *Journal of Adolescence*, 27(1), 113–122.
- Anderson, C. A., Berkowitz, L., Donnerstein, E., Huesmann, L. R., Johnson, J. D., Linz, D., ... Wartella, E. (2003). The influence of media violence on youth. *Psychological Science in the Public Interest*, 4(3), 81–110.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12(5), 353–359.
- Anderson, C. A., & Huesmann, L. R. (2003). Human aggression: A social-cognitive view. In M. A. Hogg, J. Cooper (Eds.), *The Sage Handbook of Social Psychology* (297–323). London: Sage.
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., ... Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151–173.
- Atkinson, R. L., Fredrickson, B. L., Loftus, G. R., Wagenaar, W. A., Hilgard, E. R., & Nolen-Hoeksema, S. (2012). *Psychologie Atkinsonové a Hilgarda* (Vydání 3., přepracované). Praha: Portál.
- Aust, O. (2014, 27. září). Google rozzlobil české televize: tvrdí, že mladí sledují nejvíc YouTube. *Mediář*. Získané z <https://www.mediar.cz/google-rozzlobil-ceske-televize-tvr-di-ze-mladi-sleduji-nejvic-youtube/>
- Bandura, A. (1965). Influence of models' reinforcement contingencies of the acquisition of imitative responses. *Journal of Personality and Social Psychology*, 1(6), 589–595.
- Bandura, A., Ross, D., & Ross, S. A. (1961). Transmission of aggression through imitation of aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 63(3), 575–582.
- Bandura, A., Ross, D., & Ross, S. A. (1963). Imitation of film-mediated aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 66(1), 3–11.

- Bediou, B., Bavelier, D., Adams, D. M., Mayer, R. E., Tipton, E., & Green, C. S. (2018). Meta-analysis of action video game impact on perceptual, attentional, and cognitive skills. *Psychological Bulletin*, 144(1), 77–110.
- Blažek, B. (1995). *Tváří v tvář obrazovce*. Praha: Sociologické nakladatelství.
- Brejčák, P. (2015, 27. července). *Youtuber Jirka Král: Na ulici si kvůli fanouškům musím dávat pozor. Jak se dá youtuberingem užít?* [online]. Získané z <https://tyinternety.cz/rozhovory/youtuber-jirka-kral-na-ulici-si-kvuli-fanouskum-musim-davat-pozor-jak-se-da-youtuberingem-uzivit/>
- Bushman, B. J. (1998). Priming effects of media violence on the accessibility of aggressive constructs in memory. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 24(5), 537–545.
- Caloňová, D. (2011). Vliv násilí v médiích na vývoj dětí a mládeže. *Prevence úrazů, otrav a násilí*, 7(2), 181–186.
- Cohen, J. (2001). Defining identification: A theoretical look at the identification of audiences with media characters. *Mass Communication and Society*, 4(3), 245–264.
- Čáp, J. (1993). *Psychologie výchovy a vyučování*. Praha: Karolinum.
- Eron, L. D., Huesmann, L. R., Lefkowitz, M. M., & Walder, L. O. (1972). Does television violence cause aggression? *American Psychologist*, 27(4), 253–263.
- Forbes (2017). *77 nejvlivnějších Čechů na sociálních sítích 2017* [online]. Získané z <http://77.forbes.cz>
- Freedman, J. L. (1984). Effect of television violence on aggressiveness. *Psychological Bulletin*, 96(2), 227–246.
- Green, H. (2015, 5. dubna). *The \$1,000 CPM* [online]. Získané z <https://medium.com/@hankgreen/the-1-000-cpm-f92717506a4b>
- Hobbs, R., & Grafe, S. (2015). YouTube pranking across cultures. *First Monday*, 20(7). doi:<https://doi.org/10.5210/fm.v20i7.5981>
- Huesmann, L. R., Moise-Titus, J., Podolski, Ch. L., & Eron, L. D. (2003). Longitudinal relations between children's exposure to TV violence and their aggressive and violent behavior in young adulthood: 1977–1992. *Developmental Psychology*, 39(2), 201–221.
- Jiráková, J., & Köpplová, B. (2003). *Média a společnost*. Praha: Portál.

- Johnson, J. G., Cohen, P., Smailes, E. M., Kasen, S., & Brook, J. S. (2002). Television viewing and aggressive behavior during adolescence and adulthood. *Science*, 295(5564), 2468–2471.
- Kavoori, A. (2015). Making sense of Youtube. *Global Media Journal*, 13(24), 1–25.
- Král, J. (2015, 28. prosince). *Jirka Král: YouTube mi vydělá desítky tisíc měsíčně, bavila mě ale i práce v McDonaldu* [online]. Získané z <https://video.aktualne.cz/dvtv/jirka-kral-youtube-mi-vydela-desitky-tisic-mesicne-bavila-me/r~1de3ced4a97011e58dc0002590604f2e/>
- Krug, E. G., Dahlberg, L. L., Mercy, J. A., Zwi, A. B., & Lozano, R. (2002). *World report on violence and health*. Geneva: World Health Organization.
- Linhart, J., Vodáková, A., & Petrusek, M. (1996). *Velký sociologický slovník*. Praha: Karolinum.
- Livingstone, S., Kirwil, L., Ponte, C., & Staksrud, E. (2014). In their own words: What bothers children online? *European Journal of Communication*, 29(3), 271–288.
- Mead, G. H. (2017). *Mysl, já a společnost*. Praha: Portál.
- MediaGuru (2014, 25. září). *YouTube už mezi mladými předstihl novu i primu* [online]. Získané z <https://www.mediaguru.cz/clanky/2014/09/youtube-uz-mezi-mladymi-predstihl-novu-i-primu/>
- MediaGuru (2017, 2. října). *YouTube zvýšil v Česku zásah, chystá nové formáty* [online]. Získané z <https://www.mediaguru.cz/clanky/2017/10/youtube-zvysil-v-cesku-zasah-chysta-nove-formaty/>
- MediaGuru (2017, 4. října). *Infografika: Sociální síť jako informační zdroj silí* [online]. Získané z <https://www.mediaguru.cz/clanky/2017/10/infografika-socialni-site-jako-informacni-zdroj-sili/>
- MediaGuru (2017, 12. října). *Dvě třetiny mileniálů hledají inspiraci u youtuberů* [online]. Získané z <https://www.mediaguru.cz/clanky/2017/10/dve-tretiny-milenialu-hledaji-inspiraci-u-youtuberu/>
- Pérez-Torres, V., Pastor-Ruiz, Y., & Abarrou-Ben-Boubaker, S. (2018). YouTuber videos and the construction of adolescent identity. *Comunicar: Media Education Research Journal*, 26(55), 61–70.

- Sander, I. (1997). How violent is TV violence? An empirical investigation of factors influencing viewers' perceptions of TV violence. *European Journal of Communication*, 12(1), 43–98.
- Sedláček, J. (2016). *The rise of the YouTube celebrity: The migration of young audiences from TV to independent content creators* (diplomová práce, Filozofická fakulta Univerzity Karlovy). Získáno z Repozitáře závěrečných prací Univerzity Karlovy [http://is.cuni.cz/webapps/zzp/search/?tab\\_searchas=basic&lang=cs](http://is.cuni.cz/webapps/zzp/search/?tab_searchas=basic&lang=cs)
- Singer, D. G., & Singer, J. L. (1998). Developing critical viewing skills and media literacy in children. *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science*, 557(1), 164–179.
- Sjöblom, M., & Hamari, J. (2017). Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users. *Computers in Human Behavior*, 75, 985–996.
- STEM/MARK (2017). *Úspěšný youtuber? Kreativní a nápaditá osobnost* [online]. Získané 27. prosince 2017 z <http://www.stemmark.cz/youtuber/>
- Subrahmanyam, K., & Greenfield, P. M. (1994). Effect of video game practice on spatial skills in girls and boys. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15, 13–32.
- Suchý, A. (2007). *Mediální zlo – mýty a realita: souvislost mezi sledováním televize a agresivitou u dětí*. Praha: Triton.
- Svoboda, M. (1997). Agresivní chování zobrazované v dětských pořadech české veřejnoprávní televize. *Psychológia a patopsychológia dieťaťa*, 32(3), 289–297.
- Výrost, J., & Slaměník, I. (2008). *Sociální psychologie* (2. přepracované a rozšířené vydání). Praha: Grada.
- Weaver, A. J., Zelenkauskaitė, A., & Samson, L. (2012). The (non)violent world of YouTube: Content trends in web video. *Journal of Communication*, 62(6), 1065–1083.
- Wesch, M. (2009). YouTube and you: Experiences of self-awareness in the context collapse of the recording webcam. *Explorations in media ecology*, 8(2), 19–34.
- YouTube pro tisk (n.d.). *YouTube v číslech*. [online]. Získané 27. prosince 2017 z <https://www.youtube.com/intl/cs/yt/about/press/>

## **Seznam grafů**

|  |    |
|--|----|
| Graf 1: Počty videí dle žánrů (v absolutních četnostech) .....                                       | 37 |
| Graf 2: Počty videí dle žánrů (v relativních četnostech).....  | 37 |
| Graf 3: Násilný obsah dle žánrů (v absolutních četnostech).....                                      | 38 |
| Graf 4: Násilný obsah dle žánrů (v relativních četnostech).....                                      | 38 |
| Graf 5: Výskyt kontextových kategorií ve videích s násilným obsahem (v relativních četnostech) ..... | 39 |
| Graf 6: Kontext použití násilí ve videích.....   | 39 |

## Příloha 1.: Seznam analyzovaných videí

- [Agraellovo Let's Play Šílenství]. (2017, 14. ledna). *ZOMBIE ATLET! | Ben and Ed #1* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=2gMsQdlhFvc>
- [Agraellovo Let's Play Šílenství]. (2017, 2. února). *TOHLE BUDE BOLET! | Resident Evil 7 #1* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=aqNA2IW4CWQ>
- [Agraellovo Let's Play Šílenství]. (2017, 7. března). *NEJHORŠÍ PARTÁCI! | Ghost Recon: Wildlands #1* [Video file]. Získané z [https://www.youtube.com/watch?v=5\\_7dNrEfofo](https://www.youtube.com/watch?v=5_7dNrEfofo)
- [Agraellovo Let's Play Šílenství]. (2017, 16. dubna). *Agraelus vs Flygun se ožral na záchodech!* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=HdiWngWM7yA>
- [Agraellovo Let's Play Šílenství]. (2017, 8. května). *HASÁK A MIMOZEMSKÝ SAJRAJT! | Prey (2017) #1* [Video file]. Získané z [https://www.youtube.com/watch?v=\\_\\_pmELwAM7I](https://www.youtube.com/watch?v=__pmELwAM7I)
- [Agraellovo Let's Play Šílenství]. (2017, 3. června). *JASON ŽIJE! | Friday the 13th Game #1* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=-yTgpAL8sEw>
- [Agraellovo Let's Play Šílenství]. (2017, 28. července). *FlyGunCZ brutálně zavražděn, aneb konec Pátku třináctého.* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=P3ldrnpXBlg>
- [Agraellovo Let's Play Šílenství]. (2017, 3. srpna). *VAŠE DOKLADY = MOJE DOKLADY! | Papers, please #10* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=a7upmsNt0uc>
- [Agraellovo Let's Play Šílenství]. (2017, 30. září). *DRUHÁ SVĚTOVÁ JE ZPĚT! | Call of Duty: WW2 Beta #1* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=YeV8M7bWs5Q>
- [Agraellovo Let's Play Šílenství]. (2017, 26. října). *STAROVĚKÝ EGYPT! | Assassin's Creed: Origins #1* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=N3smyTKCm6U>
- [Agraellovo Let's Play Šílenství]. (2017, 13. listopadu). *KONEC! | Wolfenstein 2: The New Colossus #13* [Video file]. Získané z [https://www.youtube.com/watch?v=A\\_Y6-PWbTVs](https://www.youtube.com/watch?v=A_Y6-PWbTVs)
- [Agraellovo Let's Play Šílenství]. (2017, 29. prosince). *LEPŠÍ NEŽ BITCOINY! | Turmoil #1* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=R272hvw004s>
- [Batrix]. (2017, 30. ledna). *RAFT MULTIPLAYER!! w/ GoGo, MenT* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=dbFLR7UZPjo>



- [Baxtrix]. (2017, 10. února). *ČAS NA PARTY!! (Party Panic w/ Jirka, GEJMR & Wedry)* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=ABPlcPzCnjI>
- [Baxtrix]. (2017, 27. března). *MY DAILY ROUTINE | 340673 odběratelů special* [Video file]. Získané z [https://www.youtube.com/watch?v=6\\_hUAtel3TE](https://www.youtube.com/watch?v=6_hUAtel3TE)
- [Baxtrix]. (2017, 29. dubna). *ZKUS SE NESMÁT!* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=OFHseTbsMp8>
- [Baxtrix]. (2017, 31. května). *TRY NOT TO LAUGH CHALLENGE!! w/ MenT, Wedry* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=xle6b73vqVg&t=1s>
- [Baxtrix]. (2017, 30. června). *KRITIK HODNOTÍ MÁ DÍLA!! (Jsem pouliční malíř! #2)* [Video file]. Získané z [https://www.youtube.com/watch?v=is\\_YYksaVjc&t=1s](https://www.youtube.com/watch?v=is_YYksaVjc&t=1s)
- [Baxtrix]. (2017, 19. července). *REAGUJI NA VÁŠ PHOTOSHOP!!!* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=BzzpW0CrAPo>
- [Baxtrix]. (2017, 27. srpna). *HODIL MI MOBIL DO VODY!!* [Video file]. Získané z [https://www.youtube.com/watch?v=Sk1k\\_YsnNDE](https://www.youtube.com/watch?v=Sk1k_YsnNDE)
- [Baxtrix]. (2017, 15. září). *Zkus se nesmát #2* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=Cf0EJcP37zQ>
- [Baxtrix]. (2017, 6. října). *HÁDEJ YOUTUBERA #2! w/ House* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=IOFCp13qsUE>
- [Baxtrix]. (2017, 18. listopadu). *Tohle Vás vytočí!* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=qcf1BwQdIwA>
- [Baxtrix]. (2017, 19. prosince). *Z TOHOTO CHYTNETE MRÁZ PO ZÁDECH! w/ House* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=0xfeiL2Tzv4>
- [BenCristovao]. (2017, 22. června). *BEN CRISTOVAO - POSLEDNI [PROD. BY THE GLOWSTICKS ]* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=IRLK5lq11FQ>
- [BenCristovao]. (2017, 7. září). *Ben Cristovao - VÝHLED ft. Majk Spirit / prod. by The Glowsticks* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=4lHetJp3yAI>
- [BenCristovao]. (2017, 8. prosince). *SOFIAN MEDJMEDJ & BEN CRISTOVAO - TV SHOWS // PROD. BY THE GLOWSTICKS* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=t94vVGqqiRg>
- [Datel]. (2017, 18. ledna). *BALLON CHALLENGE | Datel VS Kačka! [4FANS+KitKat]* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=KNBrDLEOyz4>
- [Datel]. (2017, 13. února). *HAMBURGER CHALLENGE | 3,5 KG HAMBÁČŮ V ŽALUDKU?!* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=feA7f12dU7o>

- [Datel]. (2017, 31. března). *PRANK NA KAČKU - ZLODĚJ A VRAH V DOMĚ!* [Video file]. Získané z [https://www.youtube.com/watch?v=unBkk\\_747cI&t=598s](https://www.youtube.com/watch?v=unBkk_747cI&t=598s)
- [Datel]. (2017, 19. dubna). *SEŠEL JSEM SE S KURÁTOREM MODRÉ VELRYBY !!!* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=EzBByvgPUTc>
- [Datel]. (2017, 27. května). *DATEL VS JENIS | DONUTS CHALLENGE - 1KG DONUTU* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=B1U5Uu6pCY0>
- [Datel]. (2017, 2. června). *PRANK NA JENISE | BRUTÁLNÍ ÚNOS!* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=ukF3JM366dw&t=560s>
- [Datel]. (2017, 3. července). *PRANK NA PORTYHO | 50 PASTIČEK NA MYŠI+ELEKTRICKÉ ŠOKY!!* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=E09dJTL6Qdk&t=479s>
- [Datel]. (2017, 31. srpna). *PRANK NA JENISE | BOURÁČKA V AUTĚ!* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=ckdoQehcZig&t=410s>
- [Datel]. (2017, 5. září). *MŮJ NEJVĚTŠÍ RAGE + ZLOMENÁ KLÁVESNICE!* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=pq8ho5K3Jj0&t=763s>
- [Datel]. (2017, 20. října). *VOLÁM NA PROKLETÁ ČÍSLA! NĚKDO MI TO ZVEDL!* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=umicw2ErPbQ>
- [Datel]. (2017, 24. listopadu). *HÁDÁME YOUTUBERY! w/Matěj* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=iN0IAHbPvsw>
- [Datel]. (2017, 13. prosince). *PRANK NA MATĚJE | ZNIČIL JSEM MU SLUCHÁTKA!* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=Ud9prENw0Gk>
- [DenisTV]. (2017, 15. února). *HLEDÁM PENÍZE V BALÍČKÁCH CHIPSŮ!* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=M-gQE28WMX4>
- [DenisTV]. (2017, 16. března). *NEMÁM HOLKU A NEJMENUJU SE DENIS!* [Video file]. Získané z [https://www.youtube.com/watch?v=BJDd-JeYC\\_0](https://www.youtube.com/watch?v=BJDd-JeYC_0)
- [DenisTV]. (2017, 19. dubna). *NEJOŠKLIVĚJŠÍ AUTA NA SVĚTĚ | DENISTV* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=jfVu7ToXCaM>
- [DenisTV]. (2017, 21. května). *OCHUTNÁVÁME 20KG AMERICKÝCH SLADKOSTÍ!* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=A24BstELu8I>
- [DenisTV]. (2017, 29. června). *UČÍM TEDDYHO A BENTLEYHO DEJPAC!* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=kfjHnR6rjfA>
- [DenisTV]. (2017, 16. července). *UČÍM MOJE PEJSKY HIGH FIVE!* 🐶 [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=knXYbHLglVw>
- [DenisTV]. (2017, 31. srpna). *UČÍM TEDDYHO A BENTLEYHO VÁLET SUDY!* 🐶 [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=F3aUBKlxEZc>

- [DenisTV]. (2017, 5. září). *SOCIÁLNÍ EXPERIMENT 🔥 PLNÍM ÚKOLY NA VEŘEJNOSTI!* 😂 [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=Oh5uA2lOjWc>
- [DenisTV]. (2017, 12. října). *TAKHLE VYPADÁ NÁŠ NOVÝ BYT! 🏠 DÉŇA & DÉŇA* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=cfi0tlxIWYU>
- [DenisTV]. (2017, 12. listopadu). *UČÍM TEDDYHO A BENTLEYHO MRTVOLKU! 🐶* DENISTV [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=yhgYZaMFOVI>
- [DenisTV]. (2017, 15. prosince). *GIRLFRIEND TAG 💕 DÉŇA & DÉŇA* [Video file]. Získané z [https://www.youtube.com/watch?v=x6w\\_8Kxd1TY](https://www.youtube.com/watch?v=x6w_8Kxd1TY)
- [djwich1]. (2017, 11. ledna). *DJ Wich - Chod'te šeci do p\*če (ft. Strapó, Hrdlořez Boris) OFFICIAL VIDEO* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=Mh5QmMa3LHk>
- [djwich1]. (2017, 12. února). *DJ Wich - Nahraditelný ft. Rytmus, Laris Diam (OFFICIAL VIDEO)* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=52b0lGntkp4>
- [djwich1]. (2017, 26. března). *Paulie Garand - Re-Generace ft. Lenny (prod. DJ Wich)* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=ePwGfbWESyU>
- [djwich1]. (2017, 24. dubna). *DJ Wich - V tomto svete ft. Moja Reč, Jakub Děkan (OFFICIAL VIDEO)* [Video file]. Získané z [https://www.youtube.com/watch?v=e4m7\\_GEhgtM](https://www.youtube.com/watch?v=e4m7_GEhgtM)
- [djwich1]. (2017, 22. května). *DJ Wich - Twerk ft. Ben Cristovao (OFFICIAL VIDEO)* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=RKiHnb4C01Q>
- [djwich1]. (2017, 17. září). *Majself & Grizzly - Jazvy (feat. DJ Wich)* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=bVwadioBdE>
- [djwich1]. (2017, 24. listopadu). *Dame - Naoko feat. Kali (prod. DJ Wich)* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=jRm6sfm1Soc>
- [djwich1]. (2017, 13. prosince). *Delik - Prečo chcú feat. Aless (prod. DJ Wich)* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=I4RSVrUuZSI>
- [FattyPillowTV]. (2017, 28. ledna). *Reakce na největší hudební pecky! #3* [Video file]. Získané z [https://www.youtube.com/watch?v=ki1HxP\\_LpO4](https://www.youtube.com/watch?v=ki1HxP_LpO4)
- [FattyPillowTV]. (2017, 2. února). *FattyPillow - Nejmocnější pranky všech dob!!!* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=og3lV3t9T9M>
- [FattyPillowTV]. (2017, 10. března). *POSLALI MI HOVNO?!! POŠTA OD FANOUSHKŮ #1* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=oG4Sp6qIMPc>

- [FattyPillowTV]. (2017, 13. dubna). *FATTYHO MÁMA SE HLEDÁ NA AKINATOROVI!!!!* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=BuOF-e3mrQg>
- [FattyPillowTV]. (2017, 29. května). *LETNÍ OSVĚŽENÍ S FATIM* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=NqQifuix1qI>
- [FattyPillowTV]. (2017, 17. června). *FATTY SE POCHCAL A MÁMA SPADLA ZE ŽIDLE - STREAM #1* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=5A7EZ-vOD44>
- [FattyPillowTV]. (2017, 12. července). *MÁMA REKTÍ NA STREAMU!* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=IfS7xgISFfU>
- [FattyPillowTV]. (2017, 15. srpna). *FattyPillow - VÝPEČKY ft. Ondřej Sokol* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=TC0p4sM5u0>
- [FattyPillowTV]. (2017, 5. září). *FattyPillow - Jakože ŠKRRR!* [Video file]. Získané z [https://www.youtube.com/watch?v=c5\\_d4tiNNo8](https://www.youtube.com/watch?v=c5_d4tiNNo8)
- [FattyPillowTV]. (2017, 25. října). *FATTYHO MÁMA OCHUTNÁVÁ - MEGASLADKOSTI* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=0ZVqzG8KaJc>
- [FattyPillowTV]. (2017, 13. listopadu). *FATTY NA IN-JOY V BRNĚ! #1 - Hádka s Carrie Kirsten?!* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=LizuDlBorMQ>
- [FattyPillowTV]. (2017, 11. prosince). *OCHUTNÁVKA EXOTICKÉHO OVOCE S MÁMOU! #1* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=kMcdhsoibRs>
- [GEJMR]. (2017, 5. ledna). *Speciál GEJMR #5LET* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=bVIJUIQbxO8>
- [GEJMR]. (2017, 28. února). *[GEJMR] Minecraft - Kdo je Vrah? #2 - A kdo je zákeřný?* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=rZVkpRW0DLY>
- [GEJMR]. (2017, 17. března). *[GEJMR] Minecraft - BedWars - Čokoládový GANG! 🍫* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=WbjdQbc4WVE>
- [GEJMR]. (2017, 25. dubna). *[GEJMR] Minecraft - BedWars - Pizza mapa s MenTem a Pedrem! 🍕* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=rXefY8eLNgM>
- [GEJMR]. (2017, 12. května). *[GEJMR] Minecraft - Dneska jako zákeřný Murderer! 😏* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=FoiLu9qSriM>
- [GEJMR]. (2017, 16. června). *[GEJMR] Minecraft - Murder - Kelo, hele pes! 🐾* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=Es1LBOKpceQ>

- [GEJMR]. (2017, 19. července). [GEJMR] *Minecraft - BedWars - Vezmi si to* 🎵 *Despacito* [Video file]. Získané z [https://www.youtube.com/watch?v=1E\\_IL6Y74Jo](https://www.youtube.com/watch?v=1E_IL6Y74Jo)
- [GEJMR]. (2017, 21. srpna). [GEJMR] *Minecraft - Postavili jsme nejlepší most* 😎 - *Bridge Builders* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=4cMaEZdqCRc>
- [GEJMR]. (2017, 23. září). [GEJMR] *Minecraft - Dáme si skupinovou fotku s Murdrem?* 😊🔪 - *Murder Mystery* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=YcK40csCTho>
- [GEJMR]. (2017, 22. října). [GEJMR] *Minecraft - Dneska s doge webkou -* ✂️ *UHC Runy* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=FAIqGF6BOJk>
- [GEJMR]. (2017, 14. listopadu). *Animace Agenti GEJMR a Pedro - Záhada zavražděné prase* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=6gWVJvGAjvM>
- [GEJMR]. (2017, 24. prosince). [GEJMR] *VLOG* *Nové studio! Už to je 6 let!* [Video file]. Získané z [https://www.youtube.com/watch?v=-6OL\\_\\_EmMmg](https://www.youtube.com/watch?v=-6OL__EmMmg)
- [Hoggy]. (2017, 29. srpna). *MŮJ ODRAZ SE ZBLÁZNIL* | *Hoggy* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=rUJpGum51HU>
- [Hoggy]. (2017, 11. října). *NÁVŠTĚVA* | *Hoggy* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=AofWjjBxpbQ&t=1s>
- [Hoggy]. (2017, 21. listopadu). *DUCHARĚNA* | *Hoggy* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=UepNy2Wp6OQ&t=3s>
- [Hoggy]. (2017, 23. prosince). *VÁNOČNÍ STROMEČEK* | *Hoggy* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=ZzJkCD9WXYQ>
- [HouseBox]. (2017, 27. ledna). *BASKET v GTA?! w/ Ment, Bax, Wedry* | *GTA Online* | *HouseBox* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=5aRLhNC5pdU>
- [HouseBox]. (2017, 13. února). *ROBLOX #12: Simulátor HORNÍKA?!* | *HouseBox* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=Qk9qSCOPY9w>
- [HouseBox]. (2017, 26. března). *NEJTĚŽŠÍ MOTO PARKOUR!* w/ *Ment, Bax, Wedry* | *GTA Online* | *HouseBox* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=pn8baiHUNxI>
- [HouseBox]. (2017, 13. dubna). *ROBLOX #21: SIMULÁTOR ŽIVOTA!* | *HouseBox* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=Tg-hgX7z9hM>
- [HouseBox]. (2017, 4. května). *ROBLOX #25: KONEC SVĚTA!!* | *HouseBox* [Video file]. Získané z [https://www.youtube.com/watch?v=ZF2f\\_Gb9KNI](https://www.youtube.com/watch?v=ZF2f_Gb9KNI)

- [HouseBox]. (2017, 4. června). *SKOK ZE SEDMI METRŮ?! | HouseBox* [Video file].  
Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=ppJ8FBIOx10>
- [HouseBox]. (2017, 28. července). *Z TOHO SE ZBLÁZNÍTE! | HouseBox* [Video file].  
Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=bBzCnE4c6nw>
- [HouseBox]. (2017, 1. srpna). *ŠÍLENÝ SKOK Z MOSTU! w/ Kovy a LucyPug | HouseBox*  
[Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=T9-CyVQthNI&t=3s>
- [HouseBox]. (2017, 24. září). *TOHLE BUDETE MILOVAT! | HouseBox* [Video file].  
Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=6wUyOPHO06k>
- [HouseBox]. (2017, 29. října). *TOHLE NAJÍT ROZHODNĚ NEMĚLA! | HouseBox* [Video  
file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=QyEcUmNZeHo>
- [HouseBox]. (2017, 14. listopadu). *ULTIMÁTNÍ VÝHRA! w/ Bax, Artix | HouseBox* [Video  
file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=OJ3ubGaS1-Q>
- [HouseBox]. (2017, 22. prosince). *BALÓNKOVÁ CHALLENGE s Baxem | HouseBox*  
[Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=VNPHjCLVHKc>
- [Jirka Král]. (2017, 27. ledna). *Jirka a Katka hraje - Resident Evil 7 - První hodina [VR]  
[18+] [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=8rch-lqEJ4w&t=1s>*
- [Jirka Král]. (2017, 9. února). *Jirka, GEJMR, Baxtrix a Wedry Hraje - Party Panic - Všichni  
proti všem [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=hgKK6nNBWmM>*
- [Jirka Král]. (2017, 11. března). *Vlád'a a MenT mi chtěli zničit klávesnici! [VLOG] [Video  
file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=IKfqTuu9GwQ>*
- [Jirka Král]. (2017, 15. dubna). *Zastřelil jsem špeha (SPY PARTY) w/ Gejmr [Video file].  
Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=CeO1cr902Zs&t=4s>*
- [Jirka Král]. (2017, 4. května). *Obsluhujeme v Mekáči - TTT w/ Baxtrix, Herdyn, MarweX  
a Wedry [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=q3fIc05nTHg>*
- [Jirka Král]. (2017, 3. června). *Ben Cristovao hrozně lže (BOX OF LIES) [Video file].  
Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=e6jUHC9yjGs>*
- [Jirka Král]. (2017, 6. července). *Murderer - NEJLEPŠÍ HRA! - Minecraft Mini hry 52 /w  
GEJMR [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=FJfZONViiZc>*
- [Jirka Král]. (2017, 18. srpna). *Snědla by Katka Arona nebo šla raději na 7 let do vězení?  
[Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=Qv7Ko5TfUr0>*
- [Jirka Král]. (2017, 25. září). *Jirka a Vlád'a - Jak je to napadlo?! [Don't Laugh Challenge]  
[Video file]. Získané z [https://www.youtube.com/watch?v=8dep3UawW\\_g&t=1s](https://www.youtube.com/watch?v=8dep3UawW_g&t=1s)*
- [Jirka Král]. (2017, 21. října). *HOROROVÝ MINECRAFT - HALLOWEEN - Minecraft  
Mini hry 60 w/ GEJMR [Video file]. Získané z [https://www.youtube.com/watch?v=jeQii2ZCu\\_Y](https://www.youtube.com/watch?v=jeQii2ZCu_Y)*

- [Jirka Král]. (2017, 24. listopadu). *732 911 korun posláno nemocnici* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=4RKXtLkprII>
- [Jirka Král]. (2017, 14. prosince). *Moje nové auto [VLOG]* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=omd6hSc-oZM>
- [Jmenuju Se Martin]. (2017, 8. ledna). *HUDEBNÍ IMITACE feat. Adam Mišík | Martin* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=wMIBhHdQKDE>
- [Jmenuju Se Martin]. (2017, 7. února). *NEJLEPŠÍ VÝLET MÉHO ŽIVOTA | Martin* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=DcGu0eBqWzo>
- [Jmenuju Se Martin]. (2017, 5. března). *Kdyby Byly Písničky V Realitě 2 | Martin* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=ugNvVZvyqpg&t=1s>
- [Jmenuju Se Martin]. (2017, 16. dubna). *NEJLEPŠÍ KOUZELNICKÝ TRIK | Martin* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=wktgtwm9Js>
- [Jmenuju Se Martin]. (2017, 7. května). *PRANKUJEME YOUTUBERY w/Jitka Nováčková | Martin* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=cpAMoJgey-Y&t=15s>
- [Jmenuju Se Martin]. (2017, 12. června). *50/50 CHALLENGE w/House | Martin* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=FFvKoS39xEM>
- [Jmenuju Se Martin]. (2017, 31. července). *NECHUTNÉ vs SLADKÉ JÍDLO CHALLENGE w/Kovy | Martin* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=vE1Q2VuFHNk>
- [Jmenuju Se Martin]. (2017, 6. srpna). *Kdyby Byly Písničky V Realitě 3 | Martin* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=yfCwOtL23ag>
- [Jmenuju Se Martin]. (2017, 10. září). *7 Věcí, Které Kluci Milují na Holkách | Martin* [Video file]. Získané z [https://www.youtube.com/watch?v=o8v\\_\\_K21bx8](https://www.youtube.com/watch?v=o8v__K21bx8)
- [Jmenuju Se Martin]. (2017, 1. října). *ZKUS SE NENAŠTVAT w/Anna Sulc | Martin* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=qjPuJ9hwVMA>
- [Jmenuju Se Martin]. (2017, 12. listopadu). *ZKUS SI NEZPÍVAT CHALLENGE w/ House | Martin* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=dX0LR2aOPII>
- [Jmenuju Se Martin]. (2017, 3. prosince). *NEKUPUJTE SI IPHONE X | Martin* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=nqoM68OjXEU>
- [Kovy]. (2017, 28. ledna). *Kovy vs Bydlenky | KOVY* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=AOYrEBH-E-Y>
- [Kovy]. (2017, 26. února). *Nezájem (OFFICIAL VIDEO) | KOVY* [Video file]. Získané z [https://www.youtube.com/watch?v=HulCY\\_IMEBQ](https://www.youtube.com/watch?v=HulCY_IMEBQ)
- [Kovy]. (2017, 9. března). *V kůži důchodce | KOVY* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=jM4Wx0fJrmQ>

- [Kovy]. (2017, 23. dubna). *České maminy* | *KOVY* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=7DwWhhszrbY>
- [Kovy]. (2017, 14. května). *Závislák (OFFICIAL VIDEO)* | *KOVY* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=FmZozjJ-aEc>
- [Kovy]. (2017, 4. června). *Křupavé karate* | *KOVY* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=hFfEphA3vaI>
- [Kovy]. (2017, 16. července). *Despacito (ČESKÁ PARODIE)* | *KOVY* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=iKTPV-HJsEo>
- [Kovy]. (2017, 6. srpna). *Je to pravda?* | *KOVY* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=W5-F6endAOI&t=165s>
- [Kovy]. (2017, 10. září). *Malá Sestra* | *KOVY* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=BpovTOBYWSk>
- [Kovy]. (2017, 15. října). *Prostřeno (parodie)* | *KOVY* [Video file]. Získané z [https://www.youtube.com/watch?v=Sdihkvt\\_kx4](https://www.youtube.com/watch?v=Sdihkvt_kx4)
- [Kovy]. (2017, 13. listopadu). *Slezina se vrací!* | *Válka parodií w/Smusa* | *KOVY* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=o3Z1xFop0hw&t=2s>
- [Kovy]. (2017, 23. prosince). *Kovy vs Halina* | *KOVY* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=5c1LbMgCZfQ>
- [MenT]. (2017, 27. ledna). *ZOMBIE APOKALYPSA NA TITANICU!* w/ *Bax, House, Wedry* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=OHPxg4LGBGw>
- [MenT]. (2017, 27. února). *Jak se tvoří moje vlogy?* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=hqac93V3cao>
- [MenT]. (2017, 30. března). *Sarkastické čtení komentářů* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=vEdRbdMXCZU>
- [MenT]. (2017, 26. dubna). *HOŠI JSEM KVĚTINÁČ!* | *Minecraft Hide n Seek w/ Gejmr & Pedro* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=hlw5GafghdU>
- [MenT]. (2017, 15. května). *SKONČILI JSME JAKO UKLÍZEČKY* | *Viscera Cleanup w/ Batrix* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=mMkKoFhG35A>
- [MenT]. (2017, 17. června). *PROČ JE NAHÁ?!* | *Cart Racer* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=Z5a2uoawer4>
- [MenT]. (2017, 11. července). *Doručujeme zásilku!* w/ *Batrix, Jirka* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=3ChFzZ40QOE>
- [MenT]. (2017, 6. srpna). *UTOČÍ NA NÁS* | *GTA Online w/ Bax a Wedry* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=o8DzCDC8PmY>
- [MenT]. (2017, 22. září). *JÁ SE NEBOJÍM ... FAKT* | *Bigfoot w/ Gejmr* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=fvg1r3kS2Sg>



- [MenT]. (2017, 4. října). *Co je v té krabici?!* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=tc24282x69g>
- [MenT]. (2017, 25. listopadu). *Děsivá 50/50 challenge! w/ Selassie* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=wycxk3xk4ME>
- [MenT]. (2017, 31. prosince). *MenT: The Best of Me(nT) - To nejlepší za rok 2017* [Video file]. Získané z [https://www.youtube.com/watch?v=bFkxsj\\_XgQU](https://www.youtube.com/watch?v=bFkxsj_XgQU)
- [NejFake]. (2017, 29. ledna). *ČESKÝ R.I.P. SONG 2016* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=n2SP7nCrVCY>
- [NejFake]. (2017, 19. února). *100 PŘÍBĚH* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=20cQW6pmt1I>
- [NejFake]. (2017, 17. března). *Společný TAG se SYNEM !!!* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=SudBoOTyKJM>
- [NejFake]. (2017, 16. dubna). *LESBICKÝ PŘÍBĚH* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=1Y-VIVMZJHA>
- [NejFake]. (2017, 26. května). *SYN • celý film* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=UFv1ORlqgBs>
- [NejFake]. (2017, 30. června). *10 TYPŮ SYNŮ* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=OX0q8LfThHc>
- [NejFake]. (2017, 13. července). *9 LET POD MASKOU* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=Lgo3No2Mlhw>
- [NejFake]. (2017, 27. srpna). *10 TYPŮ LIDÍ JAK SE TĚŠÍ DO ŠKOLY* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=251T2Tv8yo0>
- [NejFake]. (2017, 17. září). *10 TYPŮ ŽÁDOSTÍ O RUKU* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=S0665T6O8Kk>
- [NejFake]. (2017, 6. října). *ODHALOVÁNÍ FEJKŮ • Lhář z Instagramu* [Video file]. Získané z [https://www.youtube.com/watch?v=dfFv2\\_sdigU](https://www.youtube.com/watch?v=dfFv2_sdigU)
- [NejFake]. (2017, 17. listopadu). *ODHALOVÁNÍ FEJKŮ • Lhářka z Instagramu* [Video file]. Získané z [https://www.youtube.com/watch?v=1Z\\_jEPJiD7A](https://www.youtube.com/watch?v=1Z_jEPJiD7A)
- [NejFake]. (2017, 1. prosince). *5 YOUTUBE kanálů pod 15 let #2* [Video file]. Získané z [https://www.youtube.com/watch?v=o50Qcp61p\\_o](https://www.youtube.com/watch?v=o50Qcp61p_o)
- [PedrosGame]. (2017, 5. ledna). *KOHO MÁM ZABÍT!? | Moral Machine | Pedro* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=RytjWIZSmdA>
- [PedrosGame]. (2017, 22. února). *Pedro, GEJMR a Kelo | EGGWARS - Mega rage! | Minecraft minihry* [Video file]. Získané z [https://www.youtube.com/watch?v=LSTQ\\_B3Ur0g](https://www.youtube.com/watch?v=LSTQ_B3Ur0g)
- [PedrosGame]. (2017, 31. března). *BALÍM HOLKU V BARU! | Interaktivní rande* [Video file]. Získané z [https://www.youtube.com/watch?v=1z2nk\\_YBBko](https://www.youtube.com/watch?v=1z2nk_YBBko)

- [PedrosGame]. (2017, 12. dubna). *GEJMR ŠÍLENÝ ZABIJÁK* | *Minecraft Minihry* | *Pedro a Gejmr* [Video file]. Získané z [https://www.youtube.com/watch?v=MYd\\_wXWjSXc](https://www.youtube.com/watch?v=MYd_wXWjSXc)
- [PedrosGame]. (2017, 17. května). *GEJMR LOVEC VRAHŮ* | *Minecraft Minihry* | *Pedro a Gejmr* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=-VspXMOxoso>
- [PedrosGame]. (2017, 14. června). *KONEČNĚ JSEM ZABIJÁK!!!* | *Minecraft Minihry* | *Pedro a Marwex* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=Nr8GEeXVSEI>
- [PedrosGame]. (2017, 26. července). *ZABIJU VŠECHNY* | *Minecraft Murder Mystery* | *Pedro a Marwex* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=92U56lrgk7E>
- [PedrosGame]. (2017, 2. srpna). *ŽIVOTNÍ STAVBA!!!* | *Minecraft Build Battle* | *Pedro a Marwex* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=bXPpE9pDJLs&t=1s>
- [PedrosGame]. (2017, 18. září). *MUČÍČÍ CHALLENGE!* | *NHL 18* | *Pedro a Mates* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=jwFfsKrRpw0>
- [PedrosGame]. (2017, 4. října). *POSLEDNÍ HIDER A NAŠTVANÝ GEJMR* | *Minecraft Hide and Seek* | *Pedro a Gejmr* [Video file]. Získané z [https://www.youtube.com/watch?v=PEJr\\_sQyFF0](https://www.youtube.com/watch?v=PEJr_sQyFF0)
- [PedrosGame]. (2017, 11. listopadu). *NECHUTNĚ KYSELÁ CHALLENGE!* | *Pedro a House* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=bd-UGubZaGA>
- [PedrosGame]. (2017, 17. prosince). *PEDRO & POKÁČ - STAČÍ BÝT YOUTUBER* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=9zLr8AyQYxQ&t=1s>
- [Smusa]. (2017, 25. dubna). *Vzhůru do Pekel-1-Outlast 2* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=Qz5FHecQycY>
- [Smusa]. (2017, 16. května). *Rapující Babka-4-Outlast 2* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=86c3DYCzk70>
- [Smusa]. (2017, 21. listopadu). *Kolíčky, MenT a Smusa-Bloody Trapland* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=n1WZBrGFF30&t=1s>
- [Stejk]. (2017, 1. ledna). *20 FAKTŮ - Harry Potter 2* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=zEc99idv0IM>
- [Stejk]. (2017, 23. února). *VTIPY O SEXU (18+) - VTIPY #38* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=7j0zT9XYcZ0>
- [Stejk]. (2017, 7. března). *NEJDEBILNĚJŠÍ SEXUÁLNÍ ZÁKONY* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=z742QcqPw0A>

- [Stejk]. (2017, 2. dubna). *20 FAKTŮ - Prci prci prcičky* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=sdh0XKDks3M>
- [Stejk]. (2017, 23. května). *MILOSTNÁ PŘEDEHRA - VTIPY #39* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=KEvcTQhKa04>
- [Stejk]. (2017, 11. června). *20 FAKTŮ - Kajínek* [Video file]. Získané z [https://www.youtube.com/watch?v=BvtySeDn\\_UE](https://www.youtube.com/watch?v=BvtySeDn_UE)
- [Stejk]. (2017, 20. července). *JAKÝ VTIPY FRČELY PŘED 100 LETY - HODNĚ STARÝ VTIPY* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=uVuhIenHSvE>
- [Stejk]. (2017, 15. srpna). *ZKOUŠÍME GUINNESSOVY REKORDY & PŘEKONALI JSME!!!* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=14D50CZSE0o>
- [Stejk]. (2017, 19. září). *KISS MY BODY CHALLENGE* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=o7Eig7hxKP0>
- [Stejk]. (2017, 24. října). *Ochutnávka exotického a jedovatého ovoce* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=xP6vzZEEYg8>
- [Stejk]. (2017, 19. listopadu). *20 FAKTŮ - Fakjů pane učiteli* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=n7mxyeaodoE>
- [Stejk]. (2017, 12. prosince). *OTEVÍRÁM 3 MYSTERY BOXY ZA 10 000 Kč* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=QuU7tOtlICU>
- [Tary]. (2017, 19. ledna). *TO NEJLEPŠÍ JÍDLO V JEDNOM DNI! | TARY A STÁŇA* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=NpW2HhZrM3Q>
- [Tary]. (2017, 19. února). *JAK VYPADÁ MŮJ PARKOUR TRÉNINK? | TARY* [Video file]. Získané z [https://www.youtube.com/watch?v=\\_a4OqRE55ag](https://www.youtube.com/watch?v=_a4OqRE55ag)
- [Tary]. (2017, 28. března). *10 TYPŮ DĚTÍ NA TARY PARKOUR WORKSHOPECH* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=9jAKxVKmDZg>
- [Tary]. (2017, 5. dubna). *JAK PŘESKAKOVAT PLOTY #3 | TARY* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=c2aUmPCFVBM>
- [Tary]. (2017, 18. května). *PARKOUR MÝMA OČIMA #3 | TARY A VOVA* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=QAxmDKr21To>
- [Tary]. (2017, 16. června). *PARKOUR HORSE CHALLENGE #2 | TARY VS. SEBY* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=Ep8gUw8PdIc>
- [Tary]. (2017, 13. července). *PARKOUR HORSE CHALLENGE #3 | VOVA VS. TARY* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=VX4kEbiEeTo>
- [Tary]. (2017, 30. srpna). *PARKOUR HORSE CHALLENGE #4 | JAY FOX VS. TARY* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=dgZHxWPPKmU>
- [Tary]. (2017, 11. září). *PARKOUR MÝMA OČIMA 5 | TARY A JAY FOX* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=Cbvwyfi5GMc>

- [Tary]. (2017, 7. října). *15 DŮVODŮ, PROČ UMĚT PARKOUR | TARY CAMP* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=pRisYRzYPL4>
- [Tary]. (2017, 28. listopadu). *MŮJ NAROZENINOVÝ DEN | SPECIÁL ZA ČTVRT STOLETÍ* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=3SyoLK2W9lc>
- [Tary]. (2017, 17. prosince). *KDO MĚ ZNÁ LÉPE? TÁTA VS. MÁMA* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=vZAcra95j5M>
- [TVTwixx]. (2017, 21. ledna). *TOP 5 NEVYSVĚTLITELNÝCH ZÁHAD!* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=mAVthbQnnCE>
- [TVTwixx]. (2017, 5. února). *PRANK NA CARRIE KIRSTEN - PÍŠU TEXTEM PÍSNĚ* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=IuKZ1ubdWyE>
- [TVTwixx]. (2017, 2. března). *POLICIE NÁM V NOCI VTRHLA DO BARÁKU!* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=1jg39TH1GnA>
- [TVTwixx]. (2017, 7. dubna). *10 TYPŮ HRÁČŮ* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=0v1M1s9hG20&t=1s>
- [TVTwixx]. (2017, 4. května). *PRŮZKUM OPUŠTĚNÉHO HOTELU - NAŠLI JSME MAJSNERA!* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=eKYRoLor9Es&t=7s>
- [TVTwixx]. (2017, 3. června). *OPUŠTĚNÁ LUXUSNÍ VILA MILIARDÁŘE KREJČÍŘE!* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=leKB9PSbkBU&t=1s>
- [TVTwixx]. (2017, 21. července). *NEJSTRAŠIDELNĚJŠÍ LES V ČESKU!* [Video file]. Získané z [https://www.youtube.com/watch?v=\\_HLBglm0IFw](https://www.youtube.com/watch?v=_HLBglm0IFw)
- [TVTwixx]. (2017, 12. srpna). *OPUŠTĚNÁ NACISTICKÁ TOVÁRNA - NAŠLI JSME BOMBU!* [Video file]. Získané z [https://www.youtube.com/watch?v=Fib9\\_XVZp-g](https://www.youtube.com/watch?v=Fib9_XVZp-g)
- [TVTwixx]. (2017, 18. září). *OPUŠTĚNÁ HOROROVÁ NEMOCNICE!* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=NnMobkIigXw>
- [TVTwixx]. (2017, 10. října). *PŘESPALI JSME NA HRĚBITOVĚ - CHYTLA NÁS POLICIE!* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=MUvRcRDGxRg>
- [TVTwixx]. (2017, 1. listopadu). *SKONČIL JSEM V NEMOCNICI - CO SE TU STALO?* 🤪 [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=Ld2FJn5BKzI>
- [TVTwixx]. (2017, 9. prosince). *EXPLOZE 10.000 PETARD + VÝJEZD HASIČŮ!* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=rTOV2QOsFX0>
- [Vadak]. (2017, 5. ledna). *[18+] DALŠÍ ZNÁSILNĚNÍ V KLUBU! :D* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=1GdqCZBtIM8>
- [Vadak]. (2017, 1. února). *UČÍME RUSKÉHO YOUTUBERA ČESKY 2.0 !! | VADAK* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=7SizvofHzXY>

- [Vadak]. (2017, 14. března). *JAK JSEM LETĚL NAČERNO DO AFRIKY - Expedice Lion - Den I.* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=NZJNQWGDVN0>
- [Vadak]. (2017, 4. dubna). *VADAK feat. T-Jay - Druhá Tvář (OFFICIAL VIDEO)* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=3E5poX6BEII>
- [Vadak]. (2017, 1. května). 🇧🇪 *UTUBERING 2017 PRAHA* 🇧🇪 [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=FzuTdYiEf70>
- [Vadak]. (2017, 9. června). *S DUSÍ NEJDE TOČIT VIDEO. | VADAK* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=y-Z7iXuLbqg>
- [Vadak]. (2017, 10. srpna). *Ahoj, já jsem VADAK a jsem zpátky! :D* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=oCbXizVVWR4>
- [Vadak]. (2017, 10. září). *VADAK ft. T-Jay - Mladí & Hladoví (OFFICIAL VIDEO)* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=2WvG7CW2qMU>
- [Vadak]. (2017, 24. října). *PŘESPÁVAČKA VE ŠKOLE!! - KDO TADY CHRÁPE?!* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=rKW-OqNHD3E>
- [Vadak]. (2017, 29. listopadu). *Sbalil jsem konečně holku v klubu?* [Video file]. Získané z [https://www.youtube.com/watch?v=Qlp\\_QRfihQc](https://www.youtube.com/watch?v=Qlp_QRfihQc)
- [Vadak]. (2017, 11. prosince). *ZMÁČKLI BYSTE TLAČÍTKO?!* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=EaH4GAftZwg&t=3s>
- [VladaVideos]. (2017, 18. ledna). *VLÁDA ANIMATED - OSUDNÝ DEN!* [Video file]. Získané z [https://www.youtube.com/watch?v=29kY4\\_gHr0E](https://www.youtube.com/watch?v=29kY4_gHr0E)
- [VladaVideos]. (2017, 23. února). *VLADA ANIMATED - NEJPOSRANĚJŠÍ VÝLET !* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=dtuj7rPXVdI>
- [VladaVideos]. (2017, 9. března). *PRANK - AGRESIVNÍ DATEL A POSPREJOVANÉ AUTO!* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=fZlBaNFanxo&t=626s>
- [VladaVideos]. (2017, 12. dubna). *REAKCE - FREESCOOT NOVÝ RYTMUS?!* [Video file]. Získané z [https://www.youtube.com/watch?v=ooD2MKCzd\\_g](https://www.youtube.com/watch?v=ooD2MKCzd_g)
- [VladaVideos]. (2017, 2. května). *NEJHORŠÍ HOLKA V MÉM ŽIVOTĚ!* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=2SUx6wnAKU4>
- [VladaVideos]. (2017, 27. června). *FATTY NEBO SÁRA?!* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=EF9SGE5U0qo>
- [VladaVideos]. (2017, 17. července). *VLADA ANIMATED - NEJVĚTŠÍ PODVOD!* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=7L1kaPhHGPU>
- [VladaVideos]. (2017, 9. srpna). *VODOPÁD SLAVÍ PRVNÍ NAROZENINY!* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=Nbn-tOFSosEs>

- [VladaVideos]. (2017, 12. září). *DETEKTOR LŽI - JSEM NEJVĚTŠÍ LHÁŘ?!* [Video file].  
Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=hJ3qWvLT8yc>
- [VladaVideos]. (2017, 22. října). *VLADA - KOCOUR MIKEŠ (Official Music Video)*  
[Video file]. Získané z [https://www.youtube.com/watch?v=Z-WYGn-7n\\_I](https://www.youtube.com/watch?v=Z-WYGn-7n_I)
- [VladaVideos]. (2017, 5. listopadu). *VADAK MI VYHLÁSIL VÁLKU!* [Video file]. Získané  
z <https://www.youtube.com/watch?v=acaEEvU6OkQ>
- [VladaVideos]. (2017, 9. prosince). *JIRKA SE BOJÍ ZLOMENIN ?!* [Video file]. Získané  
z <https://www.youtube.com/watch?v=QOLkimjQjpI>
- [Wedry]. (2017, 27. ledna). *NEJLEPŠÍ MINIHRÝ! - Party Panic /w House, Baxtrix* [Video  
file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=S9RVFh0snCo>
- [Wedry]. (2017, 19. února). *SPLNIL JSEM SÁZKU! /w MenT* [Video file]. Získané z  
<https://www.youtube.com/watch?v=t2chD6gcCnQ>
- [Wedry]. (2017, 3. března). *SPIKNUTÍ PROTI MENTOVI! - Party Panic* [Video file].  
Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=SYahT6aYWlg>
- [Wedry]. (2017, 22. dubna). *NEJVÍC TRIPPY MAPA! - GTA Online /w MenT, Baxtrix*  
[Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=z0bJOzmdrqc>
- [Wedry]. (2017, 17. května). *NEJDELSŠÍ PARTIE NA SVĚTĚ!!! - Uno /w MenT, House,  
Baxtrix* [Video file]. Získané z  
<https://www.youtube.com/watch?v=LPNdzhGCG6Q>
- [Wedry]. (2017, 21. června). *JAK MI TO MOHLO PROJÍT?! - Witch It! #4 /w Artix,  
Baxtrix, House* [Video file]. Získané z  
<https://www.youtube.com/watch?v=bljE30Bbkss>
- [Wedry]. (2017, 18. července). *NA ŽIVOT A NA SMRT! - Gang Beasts /w Herdyn, House,  
Baxtrix* [Video file]. Získané z  
<https://www.youtube.com/watch?v=8gX2PLXbghU>
- [Wedry]. (2017, 4. srpna). *GIRLFRIEND TAG* [Video file]. Získané z  
<https://www.youtube.com/watch?v=7zXN3X6sutg>
- [Wedry]. (2017, 22. září). *TOHLE NEČEKALA! (Reddit reakce)* [Video file]. Získané z  
[https://www.youtube.com/watch?v=SN-\\_naGcKs](https://www.youtube.com/watch?v=SN-_naGcKs)
- [Wedry]. (2017, 6. října). *HRAJEME ŠIPKY! - GTA Online /w Herdyn, Baxtrix, MarweX*  
[Video file]. Získané z [https://www.youtube.com/watch?v=F4mwDqlG2\\_I](https://www.youtube.com/watch?v=F4mwDqlG2_I)
- [Wedry]. (2017, 16. listopadu). *NEJLEPŠÍ GTA MAPY! - GTA Online /w Herdyn, MenT,  
Baxtrix* [Video file]. Získané z <https://www.youtube.com/watch?v=8vrXKyrLDY8>
- [Wedry]. (2017, 5. prosince). *Z TOHO SE ZAPOTÍTE! (Reddit reakce)* [Video file].  
Získané z [https://www.youtube.com/watch?v=1DZMG\\_yjLi0](https://www.youtube.com/watch?v=1DZMG_yjLi0)