UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra žurnalistiky

Diplomová práce

2025 **Anna Viktorinová**

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra žurnalistiky

Vztah videoher a seriálů na příkladu The Last of Us

Diplomová práce

Autor/ka práce: Anna Viktorinová

Studijní program: Žurnalistika

Vedoucí práce: Mgr. Tereza Fousek Krobová, Ph.D

Rok obhajoby: 2025

Prohlášení

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracovala samostatně a použila jen uvedené prameny a literaturu.
2. Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.
3. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.
4. Při přípravě této práce autor použil aplikaci Transcribe za účelem první transkripce audiozáznamů rozhovorů. Po použití tohoto nástroje autor obsah podle potřeby zkontroloval a upravil a přebírá plnou odpovědnost za obsah publikace.

V Praze dne 6. 1. 2025 Anna Viktorinová

Bibliografický záznam[1]

Viktorinová, A. 2025. *Vztah videoher a seriálů na příkladu The Last of Us.* Diplomová práce. Praha: Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky, Katedra žurnalistiky. Vedoucí práce Mgr. Tereza Fousek Krobová, Ph.D.

Rozsah práce: 215 087 znaků

[1] V celé diplomové práci používám citační normu Sociologického časopisu.

Abstrakt

Tato diplomová práce zabývá vztahem mezi videohrami a seriály, a to na příkladu adaptace The Last of Us. Hlavním cílem práce je zjistit, jak se liší vnímání videohry The Last of Us a její seriálové adaptace mezi lidmi, kteří znají herní předlohu, a těmi, co viděli jen seriál. Zvláštní pozornost je věnovaná tomu, jestli jsou hráči vůči seriálu více kritičtí, jak se lišila jejich motivace pro sledování adaptace a jaké hlavní téma respondentům vyvstalo během hraní nebo sledování. Jako teoretický základ v práci slouží definice publika, teorie užití a uspokojení a teorie kódování a dekódování. Jelikož se práce zabývá videohrami, jsou přiblíženy klíčové herní aspekty. Zásadní je popis konvergence, participativní kultury a transmediálních principů, na něž navazuje kapitola věnující se adaptacím. Teoretickou část práce uzavírá představení hry The Last of Us, jejího příběhu, hlavních témat, herních mechanik a rozdílů oproti seriálu. Výzkum probíhal formou polostrukturovaných rozhovorů se třinácti respondenty, přičemž šest z nich vidělo pouze seriál a sedm hrálo také videoherní předlohu. Metodou analýzy byla zakotvená teorie. Z analýzy vyplývá, že hlavní motivací hráčů pro sledování seriálu byla právě možnost srovnání s předlohou, zatímco u diváků bez herní zkušenosti byly motivace především sociálního charakteru. Podle hráčů se hlavní myšlenku seriálu podařilo převést na televizní obrazovky uspokojivě, jejich percepce ústředního tématu se mezi různými formáty nelišila. Celkově však nereagovali na všechny změny v adaptaci pozitivně a byli vůči seriálu kritičtější než ti, kteří hru nehráli. Nejvíce jim vadil nižší počet infikovaných, vynechání charakteristik postav ze hry, nedostatečná podobnost představitelky hlavní role, nižší pocit imerze a nevyvážená dynamika.

Abstract

This thesis explores the relationship between video games and TV series, using the adaptation of The Last of Us as an example. The aim is to find out how the perception of the video game and its adaptation differs between people who are familiar with the game and those who have only seen the series. Particular attention is paid to whether gamers are more critical of the series, how their motivations for watching the adaptation differed, and what theme emerged while playing or watching. Audience definition, uses and gratifications theory, and encoding and decoding theory serve as the theoretical basis. Key game aspects, convergence, participatory culture and transmedia principles are an essential part of the thesis, followed by a chapter on adaptations. The theoretical part concludes with an introduction to The Last of Us, its story, main themes, game mechanics and differences from

the adaptation. The research took the form of semi-structured interviews with thirteen respondents, six had only seen the series, while seven had also played the video game. The method of analysis was grounded theory. The analysis showed that the gamers‘ main motivation for watching the series was to be able to compare it to the game, whereas for viewers without gaming experience the motivations were mainly social. According to the players, the main idea of the series was adapted successfully to the television screen, and their perception of the central theme did not differ between the different formats. However, they did not react positively to some changes in the adaptation and were more critical of the series than those who had not played the game. They were most bothered by the lower number of infected, the omission of character traits from the game, the lack of similarity of the female lead, the lower sense of immersion, and the unbalanced dynamics.

Klíčová slova

transmédia, seriály, videohry, publikum, percepce, adaptace, The Last of Us

Keywords

transmedia, TV series, videogames, audience, perception, adaptations, The Last of Us

Title/název práce

The Relationship Between Video Games and TV Series As Seen in The Last of Us

Poděkování

Na tomto místě bych chtěla poděkovat Mgr. Tereze Fousek Krobové, PhD. za vedení této práce, cenné připomínky a čas, který mi věnovala. Dále bych chtěla vyjádřit vděk celé mé rodině za jejich lásku a podporu. Obzvlášť děkuji mým rodičům za dodání motivace a obrovskou míru materiální i morální podpory. Děkuji také mým blízkým a přátelům, zejména Bětce, Kačce a Bety. Vážím si toho, že jste v tom byly se mnou. Na závěr bych také chtěla poděkovat všem respondentům, bez nichž by tato práce nemohla vzniknout.

Obsah

Úvod ... 8
Teoretická část ... 10
1. Teorie publika ... 10
1.1 Pasivní vs. aktivní vs. interaktivní publikum ... 11
1.2 Teorie užití a uspokojení ... 12
1.3 Teorie kódování/dekódování ... 15
2. Klíčové herní aspekty ... 17
2.1 Interaktivita ... 17
2.2 Imerze ... 18
2.3 Flow ... 19
2.4 Presence ... 20
2.5 Avatar ... 20
3. Konvergence ... 22
3.1 Participativní kultura ... 23
3.2 Transmedialita ... 24
3.2.1 Šiřitelnost vs. hloubatelnost ... 26
3.2.2 Kontinuita vs. multiplicita ... 27
3.2.3 Imerze vs. extrahovatelnost ... 28
3.2.4 Tvorba světa ... 30
3.2.5 Serialita ... 31
3.2.6 Subjektivita ... 32
3.2.7 Performance ... 34
4. Adaptace ... 36
5. The Last of Us ... 39
5.1 Popis příběhu ... 39
5.2 Hlavní témata ... 41
5.3 Gameplay ... 42
5.4 Seriál a jeho rozdíly oproti videohře ... 45
Metodologická část ... 48
6. Metodologie ... 48
6.1 Cíl práce, výzkumné otázky ... 48
6.2 Metoda analýzy ... 48

6.3 Výzkumný soubor ... 49
6.4 Technika sběru dat ... 50
Analytická část ... 52
7. Analýza percepce hráčů a diváků ... 52
7.1 Povědomí o hře a seriálu ... 52
7.1.1 První setkání s hrou a motivace hráčů ... 52
7.1.2 První setkání se seriálem a motivace sledujících ... 54
7.1.3 Očekávání ... 56
7.2 Vliv mediálního diskurzu ... 57
7.3 Vyobrazení hlavních postav ... 58
7.3.1 Joel ... 59
7.3.1 Ellie ... 61
7.3.2 Vztah mezi Joelem a Ellie ... 62
7.3.3 Výběr herců ... 65
7.4 Vnímání vedlejších linek a transmediálního přesahu ... 69
7.4.1 Bill a Frank ... 69
7.4.2 Ellie a Riley ... 72
7.5 Vnímání nebezpečí v seriálu a ve hře ... 74
7.5.1 Pohled na počet infikovaných ... 75
7.5.2 Větší hrozba ... 76
7.5.3 Davidovo společenství, křesťanské sekty a Světlonoši ... 79
7.6 Postoj k videohrám a adaptacím ... 80
7.6.1 Vnímání adaptací a porovnávání rozdílných médií ... 82
7.7 Nejzásadnější rozdíly z pohledu hráčů ... 84
7.7.1 Nevhodná herečka představující Ellie ... 85
7.7.2 Jiná míra nebezpečí ... 86
7.7.3 Změna herních mechanik ... 86
7.7.4 Uspěchaný konec a nevhodná dynamika ... 87
7.7.5 Celkové vyznění a pocity ze seriálu ... 88
7.8 Hlavní téma, naděje a nelidství ... 90
7.8.1 Hlavní téma lásky a lidských hodnot ... 91
7.8.2 Celkové vyznění ... 93
Závěr ... 96
Summary ... 99
Použité zdroje ... 102

Úvod

Tato diplomová práce se zaměřuje na vztah videoher a seriálů, a to konkrétně na seriálovou adaptaci The Last of Us [Mazin, Druckmann 2023]. Odborné publikace se zaměřují spíše na vztah videoher a filmu, nicméně je to právě seriálová tvorba, která v současnosti hraje prim. Díky rozšíření streamovacích služeb a většímu povědomí získávají adaptace videoher na popularitě
i v mainstreamové populaci. The Last of Us [Naughty Dog 2013] je videohra, která vyhrála mnoho ocenění a má silnou fanouškovskou základu. Proto oznámení o jejím převedení do seriálové podoby vyvolalo mezi hráči mnoho reakcí, očekávání i obav. Neexistuje však rozsáhlejší studie o tom, jestli byli podle hráčů tvůrci úspěšní, a jak se jejich názory liší od lidí, kteří hru nikdy nehráli. Tato práce si tak klade za cíl zjistit, jak se liší vnímání videohry a její seriálové adaptace mezi lidmi, kteří mají zkušenosti s herní předlohou, a jedinci, co viděli pouze seriál. Hlavní výzkumnou otázkou je, jestli jsou hráči k adaptaci více kritičtí

Teoretická část práce začíná vymezením pojmu publikum, jeho popisem, vývojem a rozdělením na pasivní, aktivní a interaktivní publikum. Kvůli lepšímu pochopení motivací a způsobů percepce je představena teorie užití a uspokojení včetně jejího novějšího použití, a teorie kódování a dekódování, jak ji definoval Stuart Hall [1973]. Další kapitola poskytuje přehled herních prvků, které jsou příznačné pro dané médium a ovlivňují zážitek z hraní hry, přičemž klíčovými aspekty je interaktivita a imerze. Významná část práce se věnuje vysvětlení pojmu konvergence, popisu fungování participativní kultury a transmediálnímu vyprávění a jeho principů, o kterých psal Henry Jenkins [2003]. Právě zachování transmediálních principů je zásadní pro uvěřitelnou a úspěšnou adaptaci, a proto jim je v práci věnován větší prostor. Bližšímu popisu adaptací a jejich historii je věnována další kapitola. Nakonec je představena samotná hra The Last of Us, a to konkrétně její příběh, hlavní témata v něm se vyskytující, herní mechaniky, seriálová adaptace a hlavní rozdíly mezi hrou a seriálem.

Pro zodpovězení hlavních výzkumných otázek byl zvolen kvalitativní výzkum, protože umožňuje do hloubky prozkoumat konkrétní jevy. V rámci výzkumu, jehož hlavní metodou byla zakotvená teorie, bylo provedeno třináct polostrukturovaných rozhovorů, které měly za úkol objasnit odpovědi na výzkumné otázky. Hlavním zájmem bylo především to, jak se lišily motivace pro sledování mezi hráči a lidmi bez zkušeností s hrou, dále jestli byli hráči

vůči předloze kritičtější, a jaká hlavní témata respondentům vyvstala při hraní hry a sledování seriálu. Pozornost je věnována také popisu hlavních a vedlejších postav, vnímání transmediálního přesahu některých epizod, pohledu na vyobrazené nebezpečí a způsobu vyznění příběhu.

Oproti odevzdané tezi došlo při psaní práce k některým změnám. Hlavním rozdílem je to, že jsem se nakonec rozhodla pro jinou metodu analýzy, a to konkrétně dotazování hráčů a sledujících. Domnívám se, že právě hloubkové rozhovory mohou nejlépe vysvětlit, jak se adaptace liší od videoherní předlohy. Z této změny pramení i to, že je cíl práce úžeji vymezen a zaměřen přímo na hru a adaptaci The Last of Us než adaptace obecně. Kvůli tomu jsem se nakonec ve větší míře věnovala transmédiím, protože mi to přišlo relevantnější pro analýzu a zodpovězení výzkumných otázek.

Teoretická část

1. Teorie publika

Vzhledem k tomu, že se tato práce věnuje vnímání různých mediálních formátů, je potřeba zmínit některé teorie publika, které se zabývají diváckou percepcí. Na začátku je však důležité popsat, co se dá vůbec považovat za publikum. Obecně by se dalo říci, že jde o „skupinu vzájemně víceméně neznámých jedinců rozptýlených v čase i prostoru, na něž se obracejí masová média“ [Chlumská 2013: 38]. Tito jedinci se liší stupněm jejich aktivity, jako je například forma odstupu od médií, nebo tím, jakým způsobem média konzumují, proč si konkrétní z nich vybírají a jaké významy z nich přijímají [Reifová 2004].

Lze rozlišit několik etap ve vývoji publika. Předchůdcem mediálního publika bylo publikum antického a středověkého divadla, přičemž prvním mediálním publikem byli čtenáři. Zhruba v 18. století se objevil koncept elitního publika, jež se pojil ke vzniku občanské veřejnosti. Toto publikum bylo malé a jeho členové byli vzdělání. V 1. polovině 19. století se začal vynořovat koncept masového publika, jež souvisel s epochou masové komunikace. Ta se připisuje k příchodu novin určených obyčejným lidem, případně objevu a rozšíření filmu a později i rozhlasu a televize. Na rozdíl od malého elitního publika jde o velmi početné a anonymizované sociokulturně různorodé obecenstvo, které má díky těmto vlastnostem v očích vydavatelů potenciál vytvářet zisk. To jim lépe umožňuje i existence masových médií. Ta jsou obsahově univerzální, otevřená a v krátkém čase se dostanou k mnoha lidem díky jejich popularitě a veřejné povaze. Jsou schopna aktuálně nebo průběžně produkovat obsahy. V procesu masové komunikace je tedy charakterizuje to, že veřejně bez omezení přístupu průběžně nabízí aktuální obsahy určené zejména ke krátkodobému užití masovému, rozptýlenému a anonymnímu publiku, které je složeno z jednotlivců, jež jsou součástí vlastních sociálních vazeb a aktivně nakládají s mediálním obsahem [Jirák, Köpplová 2009]. Masové publikum, o kterém lze hovořit i v případě diváků a hráčů The Last of Us [Naughty Dog 2013], je obvykle velmi početné a proto rozptýlené. Jedinci se mezi sebou neznají, jsou anonymní, publikum je tak různorodé a neorganizované [McQuail 1999]. Se sílící komercializací publika souvisí vznik segmentovaných publik, což je další stupeň vývoje publika. Média se snaží přilákat určité segmenty společnosti, například podle socioekonomického postavení nebo jiných sociodemografických statistik. Podobně můžeme také odlišit specializované publikum, jež je vyhrazené profesí nebo zájmy [Jirák, Köpplová

2009].

Existuje mnoho různých typologií publika, například podle typu užívaného média (čtenářské, divácké, posluchačské), délky existence daného publika, míry angažovanosti ve vztahu ke konzumovanému obsahu, nebo podle vzájemných vztahů mezi jednotlivými členy [Volek 2004].

1.1 Pasivní vs. aktivní vs. interaktivní publikum

Klíčovým rozdělením při přemýšlení nad konceptem je to, jestli jde o publikum pasivní nebo aktivní. Dříve se věřilo, že obsahy v médiích jsou strukturovány v souladu s transmisním modelem komunikace, kdy odesílatel předává zprávu příjemci, jež ji interpretuje převážně tak, jak ji zamýšlel původní autor [Volek 2004]. V první etapě výzkumu účinků masových médií jim byla připisovaná velká míra vlivu na jejich konzumenty, což bylo dáno i zkušenostmi s působením propagandy během první světové války. Zejména na přelomu 19. a 20. století až do 30. let 20. století se pracovalo s představou přímého direktivního působení médií na publikum. Média byla považována za všemocná a schopná manipulace postojů a chování společnosti i izolovaných jedinců. Věřilo se, že lidé mediální sdělení přijímají bez větších výhrad. Publikum tedy bylo považováno za pasivní [McQuail 1999].

Druhý přístup se začal více objevovat po druhé světové válce, jehož předzvěstí byla teorie dvoustupňového toku komunikace, kterou představili Lazarsfeld, Berelson a Gaudet [1944]. Toto pojetí publika vychází z předpokladu, že jeho členové si vybírají sdělení z dostupné nabídky a volně ho interpretují. Jde tedy o aktivní publikum, které informace nepřijímá pouze pasivně, ale naopak může sdělení přikládat vlastní významy. Jedinci si sami určují, co je zajímá a čemu budou věnovat pozornost [Jirák, Köpplová 2009]. Přitom se řídí vlastními zkušenostmi a potřebami, jednají vědomě a s určitým záměrem. Nenechají se zcela ovlivnit předkládanou interpretací sdělení, ale jsou schopni obsah sami kriticky zhodnotit [Biocca 1988]. Zároveň publikum není atomizované; jeho členové mezi sebou komunikují a vzájemně sdílí své názory [Jirák, Köpplová 2009]. S tímto pojetím publika se pojí i teorie užití a uspokojení [Katz, Blumler a Gurevitch 1974] a teorie kódování a dekódování [Hall 1973], kterým se věnuji v následující kapitole.

Od 90. let 20. století lze vypozorovat nástup další fáze vývoje a pohledu na publikum, a tou je publikum interaktivní. Přičítá se zejména rozšíření digitálních médií. Členové publika se

aktivně zapojují do tvorby, úpravy a interpretace mediálních sdělení. Mají možnost interagovat s médiem a obsah nejen konzumují, ale také vytváří, čímž se stírají hranice mezi producenty a konzumenty [Jirák, Köpplová 2009]. Toto reflektují pojmy prozument[2] a produživatel[3]. Prozument značí producenta i konzumenta najednou. Jde o znalého člověka, jehož se společnosti snaží zapojit do výrobních procesů, a tento člověk pak pomáhá produkovat část zboží a služeb, kterou také sám konzumuje [Toffler 1990]. Novější termín produživatel vychází z termínu produžívání[4], tedy spojení slov produkce a užívání. Jedinci se dostávají do pozice uživatelů a producentů zároveň. Produžívání se využívá například při vývoji open source softwaru[5], v komunitním psaní Wikipedie, v občanské žurnalistice nebo právě u videoher [Bruns 2013], přičemž mody[6] vytvořené produživately významně přispívají ke komerčnímu úspěchu některých titulů [Banks 2009]. Interaktivní publikum silně souvisí i s konvergencí a participační kulturou, kterým se více věnuji ve vlastní kapitole.

1.2 Teorie užití a uspokojení

Důležitou teorií pro lepší pochopení motivací publika pro konzumování obsahu je teorie užití a uspokojení. Poprvé se objevila ve 40. letech minulého století a vychází z funkcionalistického přístupu [Krsek 2005]. Zaměřuje se na to, proč a jak lidé vyhledávají konkrétní média k uspokojení specifických potřeb. Teorie pracuje s předpokladem, že člen publika dělá vědomou a motivovanou volbu z nabízených obsahů. Předpokládá tedy, že publikum je aktivním spotřebitelem. To, jak s těmito obsahy zachází a jaký význam budou hrát v jeho životě, je determinováno tím, jaké potřeby chce skrze ně naplnit. Média tak slouží k naplnění široké škály nejrůznějších potřeb, které pramení z osobní situace jednotlivce [McQuail 1999].

Katz, Blumler a Gurevitch [1974] určili pět základních předpokladů pro pochopení vztahu mezi médii a publikem:

1. Publikum je chápáno jako aktivní.

---

[2] V originále používá Alvin Toffler [1990] termín prosumer, jenž vychází ze spojení slov producer a consumer, tedy producent a konzument.
[3] Axel Bruns [2013] používá termín produser, který vychází ze spojení slov producer a user, tedy producent a uživatel.
[4] Jde o český překlad původního pojmu produsage, tedy spojení slov production a usage.
[5] Jedná se o počítačový software, u kterého mají uživatelé právo volně používat, měnit a šířit zdrojový kód.
[6] Termín mod značí úpravu videohry, kterou vytvořil někdo jiný než původní tvůrce. Tyto modifikace jsou jedním z projevů participativní kultury, které se věnuji v dalších kapitolách.

2. V procesu masové komunikace nese člen publika velkou části iniciativy při propojování volby média a uspokojení.
3. Média soupeří s dalšími možnostmi naplnění a uspokojení.
4. Z metodologického hlediska lze mnoho z cílů užívání masových médií určit z dat a údajů, které poskytují přímo samotní členové publika.
5. Je vhodné se zdržet hodnotových soudů týkajících se kulturního významu masových médií a komunikace a namísto toho zaměřit pozornost na zkoumání publika za jeho vlastních podmínek.

Akademici také na základě studie [Katz, Gurevitch, Haas 1973] determinovali, že přestože cílů užívání médií je mnoho a jeden obsah může naplnit různé potřeby různých lidí, obecně je lze rozdělit do pěti základních skupin. První z nich je naplnění kognitivních potřeb, tedy požadavek jednotlivce být informován, vzděláván, dále pochopení současného světa a prostředí, získávání informací, možnost zkoumání a utišení zvědavosti. Druhou skupinou je naplnění citových potřeb, což se nejčastěji projevuje v jednoduché zábavě, možnosti pobavit se bez nutnosti velkého přemýšlení, získávání pozitivních zážitků a oceňování estetiky. Třetí cíl se týká osobní identity. Člen publika se chce identifikovat s postavami v mediálním prostředí, posílit svou integritu, získat vyšší sebevědomí, pocit vyššího sociálního statusu nebo seberespektu. Čtvrtou skupinou je posílení sociální interakce a možnost integrace, což může být skrze rodinné a přátelské vztahy nebo spojení s okolním světem. Také jde o potřebu někam zapadnout. Poslední motivací je únik od stresu každodenního života. Lidé vyhledávají média, aby unikli realitě, uvolnili se, zbavili se stresu a zaměřili se na pozitivní zkušenosti namísto těch negativních [Katz, Gurevitch, Haas 1973].

McQuail [1999: 351] jako možné motivy vyjmenovává získávání informací a rad, snižování osobní nejistoty, poučení se o společnosti a o světě, nacházení opory pro své vlastní hodnoty, získávání vhledu do vlastního života, prožitek vcítění se do problémů druhých, získávání základny a náhrady pro sociální kontakt, pocit spojení s ostatními, únik od problémů a starostí, získávání přístupu do imaginárního světa, vyplňování času, zážitek emocionálního uvolnění a získávání struktury pro běžnou činnost.

Rubin [1981] se zaměřil přímo na televizní obsah, přičemž definoval osm různých motivací pro jeho sledování: zabíjení času (člověk se může podívat na televizi v čekárně u doktora), relaxaci (po práci nebo před spaním, kdy už člověk nechce příliš přemýšlet), potěšení (sledování je pro ně zábavné), získávání informací (potřeba být informován o současném

dění), nadšení (například u thrilleru nebo detektivky, kdy konflikty a nejistoty mohou vyvolávat ve sledujícím pocit vzrušení), útěk (mediální obsahy jako únik před tlakem a realitou každodenního života), sociální interakce (sledování stejného pořadu umožňuje obsah diskutovat s dalšími lidmi a vyvolávat pocit propojení) a spolubytí s přáteli (společné sledování a získávání zážitků).

Z Rubinových [1981] zjištění vycházeli vědci vědci Papacharissi a Mendelson [2011] ve své studii o sledování reality show. Jím definovaných osm motivací zkombinovali s dalšími škálami, aby vytvořili vlastní, komplexnější škálu. Tu jako teoretický rámec v novějším výzkumu použili Matthew Pittman a Kim Sheehan [2015], kteří se zaměřili na studium binge-watchingu, tedy maratonového způsobu sledování televizního obsahu, kdy se divák podívá na několik dílů seriálu za sebou. Zjistili, že hlavními faktory pro jedince, kteří takto konzumují televizní obsah pravidelně, jsou nejdůležitějšími motivy relaxace, zaujetí[7] a hédonismus[8]. Pro ty, kteří binge-watching plánují dopředu, vstupuje do hry kvalita programu a také komunitní aspekt, neboť jim sledování seriálu otevírá nová témata, o kterých se mohou bavit s ostatními, a zároveň se cítí méně osamělí a naopak více jako součást komunity. Diváci, jenž shlédnou celou sérii za jeden nebo dva dny, nejvíce oceňují zaujetí, relaxaci, hédonismus a estetiku seriálu [Pittman, Sheehan 2015]. Tato teorie tak lépe vysvětluje dnešní způsoby konzumace obsahu a může nám pomoct definovat a pochopit motivace respondentů pro sledování The Last of Us.

Teorie užití a uspokojení má své místo i v dalších novějších výzkumech. Vědci ji použili ke zkoumání vztahu mezi uspokojením a narcismem na sociálních sítích [Menon 2022]; pochopení, jak uspokojení z používání sociálních sítí může ovlivnit psychologické well-being [Bhatiasevi 2024]; určení motivací pro používání médií během lockdownu [Sabharwal 2024]; popsání genderových rozdílů v motivacích a uspokojení při hraní The Sims 4 [Maxis 2014] [Mehrabi 2022] nebo zjištění motivace pro sledování kriminálních dramat [Lauricella et al. 2012].

[7] V originále jde o slovo engagement. V tomto kontextu značí zaujetí to, že je pro diváky pořád zábavný. Díky binge-watchingu je více zajímají postavy, lépe sledují složité dějové linky a pořad jim připadá zajímavější [Pittman, Sheehan 2015].

[8] Ve studii pod hédonismus patří různé aspekty potěšení, které člověk může zažít. Prvním aspektem je voyerismus, což znamená, že se jedinec rozhodne sledovat pořad především kvůli sexuálním nebo násilným prvkům. Druhým typem potěšení je „čisté potěšení z toho, že člověk má jako první „právo chlubit se“ zhlédnutím celého seriálu“ [Pittman, Sheehan 2015].

1.3 Teorie kódování/dekódování

Z hlediska pojetí aktivního publika je pak zásadní přístup, s nímž přišel Stuart Hall, který se zaměřoval na populární kulturu. Napsal esej Encoding – Decoding [Hall lim1973], ve které poprvé představil model zakódování a dekódování. Jde o syntézu procesuálního a sémiotického pojetí. Podle Halla jsou obsahy kódovány v rámci dominantního rámce globální ideologie, kdy mediální profesionálové operují v rámci hegemonního řádu.

Komunikační proces je podle něj celek zahrnující proces tvorby obsahu i proces jeho divácké recepce. Sdělení obsahují tzv. preferované, dominantní významy, a tato sdělení jsou umístěna mezi podavatelem a příjemcem. Hall však neopomíná existenci polysémie, tedy skutečnost, že některé znaky mohou být mnohoznačné a mít tak více různých významů. Člověk je interpretuje na základě vlastních zkušeností, socioekonomického statusu i prostředí, v jakém se nachází. Jeho role je tedy aktivní, nikoliv pasivní, jak se předpokládalo dříve.

Při popisu komunikačního procesu Hall popsal čtyři fáze šíření sdělení. První z nich je produkce, což je fáze, ve které začíná samotné kódování sdělení a je tak jednou z nejdůležitějších. Nejčastěji vychází z dominantní ideologie, preferovaných významů a obecně přijatých hodnot. Sdělení je tak této vládnoucí představě přizpůsobeno a navádí příjemce, aby význam tímto způsobem dekódovali [Hall 1973].

Poté následuje fáze cirkulace, která pracuje s tím, jak jednotlivci vnímají sdělení, které k nim proudí různými kanály, a jakým způsobem s nimi pak nakládají. Podle Philipa Elliotta je publikum jak původcem, tak příjemcem sdělení, a tak jsou cirkulace i recepce součástí už samotného produkčního procesu. Jsou tedy ovlivněny způsoby produkce, technickými vlastnostmi i institucionální logikou konkrétních mediálních aparátů [Hall 1973].

Další fází je užití. Aby bylo sdělení úspěšně realizováno, je potřeba, aby bylo zakódováno i dekódováno v podobě smysluplného diskurzu. Aktivní příjemci tedy dekódují sdělení na základě svých zkušeností a významových struktur a přiřadí mu vlastní významy, které se pak odráží v jejich sociálních praktikách. Hned poté nastává fáze reprodukce, která se nejčastěji projevuje tím, že tento význam lidé dále vyjadřují a sdílí s ostatními.

Jelikož se Hall [1973] domníval, že každý člověk může dekódovat sdělení jinak, definoval také tři hlavní způsoby čtení textu. Prvním z nich je preferované čtení v rámci dominantního

kódu. Příjemcova a podavatelova významová struktura je stejná; příjemce tak obsah přijímá stejně, jak jej zamýšlel podavatel, když sdělení kódoval. Vybírá si tak preferované významy, které jsou nastolovány vládnoucími vrstvami.

Druhým způsobem je vyjednaný význam neboli dohodnutý kód. V tomto případě člověk sdělení akceptuje, rozumí mu a chápe, jak ho zamýšlel autor. Přestože přijímá hegemonické významy v něm obsáhnuté, přemýšlí nad nimi a nemusí s nimi zcela souznít. Může si vytvářet vlastní pravidla a upozorňovat na nedostatky.

Posledním možným čtením je opoziční čtení, kdy příjemce se zprávou zcela nesouhlasí, hledá v ní jiný význam a sdělení ho může rozčílit, protože má vlastní přístup, který se vůbec neztotožňuje s tím, jež zamýšlel podavatel. Je tedy v přímém opozičním vztahu k dominantnímu kódu, a přestože chápe zamýšlený význam, vehementně ho odmítá [Hall 1973].

2. Klíčové herní aspekty

Jelikož se tato práce zabývá porovnáním herní předlohy a seriálu, je důležité blíže představit také hlavní charakteristiky a možnosti zážitků při hraní videoher, jež pro ně mohou být jedinečné.

2.1 Interaktivita

Právě interaktivita je hlavním prvkem, který odlišuje hry od tradičních médií. Umožňuje hráčům zapojit se do vyvíjení postav, příběhu a fiktivního světa. Zvětšuje možnosti přizpůsobení a zároveň vytváří základ pro vyvolání intenzivních emocí a zážitků [Goethe 2019]. Každá videohra obsahuje interaktivní prvky, protože bez účasti hráčů by hra nemohla existovat. Právě explicitní interakce hráčů posouvají hru vpřed [Salen, Zimmerman 2004]. Herní příběhy jsou založeny na narativní interaktivitě, což znamená, že se hráč na příběhu přímo spolupodílí, když se rozhoduje, kterou možnost si vybere v dialogu nebo jak se dále zachová [Kim 2014].

René Weber, Katharina-Maria Behr a Cynthia DeMartino [2014] definovali šest základních dimenzí interaktivity. Jsou to:

1. Interaktivita založená na funkcích: představuje možnost upravit si vlastnosti hry tak, aby lépe odpovídaly očekáváním, například ve formě snížení obtížnosti, aby hráč předešel frustraci.
2. Umělá inteligence: znamená schopnost hry inteligentně reagovat na základě akcí hráče.
3. Přizpůsobení: označuje možnost vytvořit si avatara, který reprezentuje člověka v herním světě.
4. Odezva ovládacího zařízení: referuje k tomu, jak snadná je orientace v herním rozhraní a jak rychlé a přiměřené jsou reakce herního systému na vstupy hráče.
5. Průzkum: týká se možností interakce v souvislosti s rozvíjením příběhu, průběhem událostí, volbou úhlu kamery nebo rozsahu možností v herním prostředí.
6. Vnímaná přesvědčivost: značí míru, do jaké hra vytváří přesvědčivou vizuální iluzi, tedy jak reálně na hráče působí.

Výsledkem interakce mezi hrou a hráčem je pak imerze [Goethe 2019].

2.2 Imerze

Koncept imerze je při tvorbě a hraní videoher zásadní. Většina úspěšných herních titulů má schopnost hráče zaujmout, vtáhnout je do hry. Ve stavu imerze je hráč plně pohlcen činností, mnohdy ztrácí pojem o čase a cítí silný pocit uspokojení. Stává se aktivním účastníkem hry a světa v ní vyobrazeném, což vede k pohlcujícímu hernímu zážitku. K silnějšímu pocitu imerze je důležitý zajímavý příběh, protože právě ten má možnost hráče zaujmout a udělat fiktivní svět uvěřitelnější. Neméně důležité jsou samotné postavy. Bylo zjištěno, že hráči, kteří se dokázali do postavy vcítit, si osvojili její vlastnosti, což také přispívá k pocitu imerze [Goethe 2019].

Vědci Emily Brown a Paul Cairns [2004] definovali tři stádia imerze. Prvním z nich je zaujetí, což je nejnižší stupeň zapojení do hry. Hráč musí investovat čas, úsilí a pozornost, aby mohl dosáhnout této úrovně imerze. Dalším stupněm je pohlcení. To nastává v situaci, kdy se herní prvky kombinují takovým způsobem, že hra přímo ovlivňuje hráčovy emoce. Obvykle jde o kombinaci hezkého vizuálu, zajímavých úkolů a dějových linek. V tomto stupni imerze je vyšší míra emočního zážitku, jedinci nechtějí přestat s hraním a můžou se cítit vyčerpaní, když hrát přestanou. Pokud se jim daří být takto pohlceni herním světem, mohou se dostat do finálního stádia imerze, čímž je úplné pohlcení. Hráči jsou tak odosobnění od reality, že hra je pro ně to jediné, co ovlivňuje jejich myšlenky a emoce. To je častější u titulů hraných z prvního pohledu, protože mohou umožnit vyšší stupeň empatie. Klíčová je také atmosféra, jež je kombinací grafických prvků, příběhu a použitých hudebních a zvukových stop. Tyto prvky musí souznít s postavami, akcemi a lokacemi v herním světě [Brown, Cairns 2004].

Důležitým aspektem imerze jsou emoce. Goethe [2019] se domnívá, že hry mohou v člověku vyvolat pocity, které jsou sice obecně vnímány jako negativní, ale v danou chvíli mohou být žádoucí. Tím by mohl být například smutek ze smrti oblíbené herní postavy nebo strach způsobený hororovou atmosférou. Emoce mohou být vyvolány také těžkými rozhodnutími, které významně ovlivňují hru. Dalším faktorem je systém odměn v podobě zvyšování herních atributů, zápisu do tabulek rekordů nebo obdržení dalšího herního obsahu. Tyto odměny představují pro hráče motivaci. Hry zároveň nabízí lidem únik do fiktivního světa, čímž jim mohou ulevit od skutečných problémů. To je možné i díky tomu, že mnoho z nich je založeno na konceptu objevování, kdy má hráč možnost prozkoumávat herní svět nejenom z hlediska geografického, ale také narativního, obsahového nebo mechanického. Tento

způsob objevování může ústit v nadšení a pozitivní zájem. Všechny tyto faktory jsou důležité pro imerzi [Goethe 2019].

Imerzi lze zároveň kategorizovat jako neosobní a osobní. Neosobní imerze značí skutečnost, kdy se hráč identifikuje s konkrétní existující postavou ve hře, jejíž kontext, osobnost a vzhled jsou odlišné o těch, jež má hráč. Pozoruje její chování v cut-scénách[9] a rozumí jí, identifikuje se s ní. V rámci osobní imerze se hráč doslova vžívá do hry, vkládá do ní vlastní myšlenky, vzhled, emotivní a behaviorální reakce na události v příběhu, a to vše ve fiktivním kontextu. Tento typ imerze nastává zejména v případě, kdy si hráč vytvoří vlastní postavu herního avatara[10]. Místo toho, aby s chováním pouze sympatizoval nebo ho chápal, ho přímo určuje. Má tak možnost volby reakcí na události, díky čemuž se chování a reakce postavy více shodují s hráčem samotným. Čím více ze sebe hráč do hry vkládá, tím vyšší je jeho pocit osobní imerze [Goethe 2019].

2.3 Flow

Flow se popisuje jako psychologický prožitek, který může vzniknout při ponoření do aktivity. Jedná se o kombinaci pocitů pohlcení při vykonávání nějakého úkolu a uspokojení z jeho zvládnutí [Farnsworth 2020]. V kontextu her tedy nejde o pasivní prožitek, ale aktivní ovlivňování fikčního světa a provádění herních akcí díky možnosti interaktivity. Flow je důležitým faktorem pro příjemný zážitek z hraní. S imerzí sdílí charakteristiky jako vysoké soustředění, ztráta vnímání času, ztráta sebeuvědomění a rovnováha mezi schopnostmi hráče a požadavky hry [Michailidis, Balaguer-Ballester, He 2018]. Rovnováhu mezi schopnostmi a úkoly zkoumal maďarský psycholog Mihaly Csikszentmihalyi [1990], který zároveň poprvé popsal koncept flow. Zjistil, že pokud má člověk nedostatečné schopnosti a úkol se mu zdá příliš těžký, tak cítí úzkost. V případě, kdy je úkol naopak příliš lehký a dovednosti nadprůměrně vysoké, jedinec se začne nudit. Když je však složitost úkolu a úroveň schopností vyrovnaná, člověk se dostane do stavu flow [Csikszentmihalyi 1990].

[9] Cut-scény jsou nástrojem narativního designu v počítačových hrách. Jde o pasáže vyprávění bez přímé interakce hráče a jejich scénář je vždy stejný. Nejčatěji jde o animované úseky s filmovou povahou, ale může jít také o koláže, komiksy nebo textové popisy [Salen a Zimmerman 2004].
[10] Přesné definici se věnuji dále v textu.

2.4 Presence

Výraz presence, tedy přítomnost, znamená pocit existence ve virtuálním světě, a to alespoň na okamžik. Tento pocit je posuzován na škále, která sahá od kompletní separace až po silné pocity skutečné fyzické přítomnosti v dané hře [Farnsworth 2020]. Aby se mohl jedinec cítit ve hře přítomný, je důležité, aby se na hru koncentroval, měl pocit kontroly a cítil možnost zpětné vazby [Michailidis, Balaguer-Ballester, He 2018]. Čím silnější má jedinec pocit bytí ve hře, tím příjemnější je pak i jeho zkušenost [Farnsworth 2020]. Přestože sdílí koncept presence podobné charakteristiky s imerzí a flow, liší se v tom, že na rozdíl od dvou zmíněných konceptů nevykazuje známky jiného stavu vědomí. Oproti flow také hráč nemusí nutně vyvinout fyzickou námahu nebo přímo provádět herní akce [Michailidis, Balaguer-Ballester, He 2018].

2.5 Avatar

K pocitu imerze přispívá také herní avatar. Ten je digitální reprezentací hráče ve virtuálním prostoru. Jde tedy nejčastěji o postavu[11], jejímž prostřednictvím hráč působí na imaginární svět [Salen, Zimmerman 2004]. Ve většině příběhových RPG hrách[12] má avatar jméno, pohlaví, vzhled, profesi nebo třídu[13] a různé dovednostní atributy. Mnoho her umožňuje hráčům přesně určit tyto charakteristiky podle vlastní volby [Zhong, Yao 2012], zatímco v jiných lze hrát pouze za předem danou postavu, například za Laru Croft ve hře Tomb Raider [Crystal Dynamics 2013] a dalších pokračováních ságy, nebo právě za Joela Millera v The Last of Us [Naughty Dog 2013].

Avataři jsou úzce spjatí s pohledem hráče na sebe sama. Mají totiž jak schopnost vyjádřit počítačem zprostředkované interakce v podobě gest, postojů nebo mimiky, tak zprostředkovat afekty, emoce, vlastnosti a další aspekty osobnosti hráče [Zhong, Yao 2012]. Funkce avatara a jeho propojení s hráčem se liší podle videoherního žánru. Ve střílečkách

[11] Nemusí však nutně jít pouze o avatara s lidskou podobou, ale také objekt, jako je například auto v závodní hře [Weber, Behr, DeMartino 2014].

[12] RPG hry, celým jménem role-playing games, jsou hry založené na hraní na hrdiny. Hráči v nich hrají za fiktivní postavy prostřednictvím herního avatara, díky kterému se mohou pohybovat po herním světě – představují jeho fyzickou manifestaci.

[13] V kontextu her se jedná o určité archetypy, které se vyznačují různými schopnostmi a dovednostmi. Obvykle do určité míry predikují to, jaký styl hraní bude pro hráče vhodný. Můžeme rozlišit například mága, který bude ve hře používat kouzla a vyrábět lektvary; bojovníka, pro něhož bude hlavní hrubá síla; lukostřelce preferujícího útok z dálky, nebo zloděje, pro kterého bude typické vylamování zámků, plížení a okrádání. Podobných, ale také jiných archetypů existuje však mnohem víc. Vyskytují se jak ve videohrách, tak těch stolních – nejčastěji v Dračím doupěti, založeném na hře na hrdiny Dungeons&Dragons.

jsou k sobě připoutáni většinou pouze skrze skóre, a tak avatar slouží spíše jako forma identifikace, než že by byla mezi hráčem a avatarem emocionální vazba. Nicméně v RPG nebo strategických a příběhových hrách se avataři vyvíjí a putují herními příběhy spolu s hráči, tudíž se mezi nimi častěji vytváří mnohem důvěrnější spojení, pro něž jsou charakteristické hlubší pocity a emoce [Zhong, Yao 2012].

Hráči obvykle preferují, když má avatar jim podobné charakteristiky. To vede k tomu, že mohou cítit motivaci k vynaložení většího množství času a financí na to, aby tyto avatary rozvíjeli [Lim, Reeves 2009]. Právě možnost identifikace je hnací silou konzumace mediálních obsahů. Identifikaci můžeme rozlišit jako tu založenou na podobnosti, a tu založenou na přání. První z nich odkazuje na situaci, kdy se jedinci vžívají do mediálních postav a zprostředkovaně prožívají jejich emoce. Druhá z nich se vztahuje k mentálnímu procesu, při němž si jedinec přeje být jako tato postava nebo se ji snaží napodobit [Van Looy et al. 2012]. Lze tedy pozorovat vzájemné působení mezi hráčem a avatarem. Jedinec může skrze tuto digitální reprezentaci do herního světa promítat prvky sebe sama, ale může to být i naopak, kdy charakteristiky avataru ovlivňují i samotného hráče z hlediska postojů i chování [Szolin et al. 2022].

3. Konvergence

Jedním z procesů, který stojí v pozadí nejenom adaptací videoher, je konvergence médií. Postupně se stírají rozdíly mezi telekomunikacemi, počítači, rozhlasem, televizí i tiskem a dochází ke sbližování a spojování dříve autonomních fenoménů [Dwyer 2010; Jenkins 2006: 2]. Obsah proudí mezi různými mediálními platformami a různá mediální odvětví mezi sebou více spolupracují [Deuze 2004].

Ke konvergenci přispěl nástup digitalizace a rozvoj počítačových sítí v 80. letech minulého století, což umožnilo technické aspekty integrace informatiky, komunikací a médií. Obecně lze rozlišit několik různých typů konvergence. Jedním z nich je již zmíněná technologická konvergence, jinak také zvaná funkční, která značí propojování několika přístrojů, jako je například počítač, televize nebo telefon, do jediného přístroje [Jirák, Köpplová 2009]. Korporátní konvergence pak znamená skutečnost, kdy je jedna korporace činná v různých oblastech, prostorová konvergence zahrnuje globalizační procesy a lokalizace nejrůznějších mediálních obsahů. Dalším typem je sociofunkcionální konvergence, jež odkazuje k faktu, že telekomunikační společnosti se stále častěji věnují podobným činnostem jako mediální organizace. Regulační konvergence představuje integraci doposud oddělené regulace telekomunikací, audovizuálních a síťových digitálních médií [Halada, Osvaldová 2023].

Pro konvergenci je příznačná tzv. multimedialita. Jde o „integraci dat, textu, zvuku a obrazu všeho druhu v rámci jediného digitálního informačního prostředí“ [Franklin et al. 2012]. Jednotlivé mediální formáty se kombinují a mohou tak usnadňovat příjemcům jejich interpretaci. Divák má zároveň více možností, jak pochopit obsah, který mu média předkládají, o čemž však psal již dříve zmíněný Stuart Hall [1973].

U konvergence médií však nejde pouze o technologický proces, ale také o změnu v samotné kultuře. V rámci uživatelské konvergence nastávají změny v konzumaci obsahu adresáty médií [Jenkins 2006], protože publikum je více interaktivní. Může docházet k fragmentaci publika a stírají se rozdíly mezi tvůrci a příjemci sdělení – ti také mohou aktivně vyhledávat obsah podle svých preferencí. Podle Henryho Jenkinse [2006: 3] jsou přímo „podporování v tom, aby vyhledávali nové informace a sami si vytvářeli spojitosti mezi nejrůznějším mediálním obsahem.“. Mediální chování lidí zahrnuje určitý stupeň účasti, spoluvytváření a spolupráce v závislosti na tom, jak otevřená nebo uzavřená jsou daná média. V moderním mediálním prostředí tak lidé média nejen konzumují, ale také vytvářejí [Deuze 2008]. Jedná

se o tzv. participativní kulturu, která ostře kontrastuje s předchozími představami o pasivním přijímání obsahů a informací.

3.1 Participativní kultura

Participativní kultura se vyznačuje relativně nízkými bariérami pro umělecké vyjádření a občanskou angažovanost. Silně podporuje tvorbu a sdílení výtvorů a zároveň vykazuje známky typu neformálního mentorství, kdy již zkušení účastníci předávají znalosti nováčkům. Tito účastníci věří, že jejich příspěvky mají význam a hodnotu, a zároveň pociťují určitý stupeň vzájemného sociálního propojení, což se projevuje například tím, že je zajímá zpětná vazba na jejich výtvory a chtějí s dalšími členy kultury o výtvorech diskutovat [Jenkins et al. 2009].

Existuje několik forem participativní kultury. Jedním z nich je afiliace, tedy členství formální i neformální, obvykle v online komunitách, které se soustřeďují na různé formy mediálních příspěvků. Může jít o sociální sítě, speciální blogy nebo třeba klany ve videohrách. Dalším druhem zapojení je exprese nebo sebevyjádření, v rámci něhož fanoušci vytváří fanouškovská videa, píšou nové kapitoly knih rozšiřující původní ságy, vyrábí magazíny, tvoří obrazy a grafiku nebo se zapojují do modifikování her. Třetí formou je spolupráce na řešení problému. Členové vytváří kolaborace, pracují v týmech a přichází s novými znalostmi o díle, kdy například doplňují informace na Wikipedii nebo prozrazují rozuzlení příběhu ostatním. Nakonec je zásadní formou participativní kultury cirkulace všech těchto obsahů, která je umožněna prostřednictvím sdílení mezi další potenciální fanoušky ve formě blogování, nahrávání podcastů nebo sdílení článků a příspěvků na sociálních sítích [Jenkins et al. 2009].

Všechny tyto formy participativní kultury s sebou přináší mnoho potenciálních benefitů, jako jsou příležitosti pro vzájemné učení, větší rozmanitost kulturních projevů, změny ve vnímání intelektuálního vlastnictví, získávání dovedností, které jsou ceněny ve škole i práci, a také silnější smysl pro občanskou odpovědnost. Účastníci participativní kultury si tak osvojují důležité schopnosti a kompetence. K tomu se však zároveň pojí určité výzvy. Lidé mnohdy nemají rovný přístup k příležitostem, dovednostem a znalostem, které by je připravily na plnohodnotné zapojení do společnosti zítřka. Nemusí mít dostatečnou mediální gramotnost, aby si uvědomovali, jak média určují jejich vnímání světa. V neposlední řadě nemusí být připraveni na jejich stále veřejnější role mediálních tvůrců a účastníků

komunitního života, a s tím souvisí i jistá etická dilemata. Zatímco v profesionálním kontextu fungují jako hlídací pes profesní organizace, pro vytváření blogů nebo podcastů zatím neexistuje zavedený soubor etických pravidel. V herních prostorech je etika ještě nejasnější, protože se zde předpokládá smyšlená identita hráčů, jejichž akce jsou navíc pouze fiktivní, přičemž některé z nich jsou prováděny za účelem prozkoumání hráčových temnějších fantazií [Jenkins et al. 2009].

3.2 Transmedialita

Hlavním trendem spojeným s konvergencí je transmedialita, nebo též transmediální vyprávění, což je termín, který představil Henry Jenkins [2006]. Příběh se rozvíjí na několika mediálních platformách, přičemž každý nový formát dotváří známý svět, ale zároveň je hodnotným dílem i sám o sobě. Každý by tedy měl fungovat tak, aby dával smysl i lidem, kteří do daného fiktivního světa vstupují poprvé. Těchto vstupních bodů, jak se zapojit do narativu, je díky obsahu na různých kanálech hned několik a společně vytváří celistvý obraz fiktivního světa a umožňují publiku, aby bylo zcela pohlceno daným příběhem.

Silnou stránkou transmediálního vyprávění je skutečnost, že každé médium dělá to, co umí nejlíp [Jenkins 2003], využívá svých výhod a odlišných výrazových prostředků. Například ve filmu je možné mnohem hlouběji ukázat psychologii jednotlivých postav na základě jejich mimiky, chování a emocí. Ve videohře lze využít možnosti představit příběh z různých stran prostřednictvím vlastní volby hráče, a zároveň více cílit na emoce samotného člověka a jeho prožívání příběhu díky hlubšímu pocitu imerze.

Příběh může být poprvé představen v knize, na jejím základě může být natočen film ze stejného světa, načež může být příběh rozšířen v televizním seriálu nebo komiksu. Možnými platformami pro rozvíjení tohoto příběhu je tedy film, televize, literatura, komiksy, videohry nebo sociální sítě. V každé z nich je však prezentován trochu odlišně, a to právě aby využil jejích výhod [Jenkins 2003]. Televizní seriál může například představit hlavní postavy příběhu a klíčové dějové linky, zatímco videohra může lépe prozkoumat motivace vedlejších postav nebo rozšířit fiktivní svět o nová místa nebo objekty.

Transmediální příběhy se vzájemně propojují a prolínají: „Pokud odstraníte jednu platformu, neodstraníte pouze jeden příběhový prvek nebo jednu postavu, ale odstraníte část celkového zážitku.“ [Schrier 2016: 1]. Například Matrix je vyprávěn ve třech filmech, animovaném

seriálu, komiksech a videohrách. Každá z těchto složek vypráví samostatný příběh, ale dohromady vytváří transmediální zážitek, který přesahuje hranice jeho částí a zároveň poskytuje divákům, čtenářům a hráčům nové perspektivy. S tím se však pojí také výzvy, protože každý člověk přijde do konkrétního příběhu s jiným povědomím a množstvím znalostí o světě nebo postavách. Proto je klíčové, aby všechny jednotlivé transmediální prvky dávaly smysl a byly uspokojivé i samy o sobě [Schrier, Torner, Hammer 2018].

Ve světě s mnoha mediálními možnostmi se spotřebitelé mnohdy rozhodují raději investovat do omezeného počtu franšíz, než aby se ponořili do většího počtu povrchově. Hráči stále častěji tráví většinu svého času a peněz v rámci jednoho žánru, často jedné franšízy. Podobné je to i v jiných médiích; velký úspěch lze pozorovat pouze u vybraných filmových ság, seriálů nebo komiksových hrdinů. Nadbytečnost stejného obsahu může snížit zájem ze strany fanoušků. Mnohovrstevnatý přístup k vyprávění příběhů umožnuje vznik komplexnějšího, sofistikovanějšího a přínosnějšího způsobu vyprávění. V případě, že by se zcela stejný obsah opakoval v několika médiích, zájem ze strany fanoušků by se mohl snížit. Pokud jim však budou nabídnuty nové možnosti vhledu nebo neotřelé zážitky a příběhy, udrží to jejich věrnost a zároveň osvěží franšízu [Jenkins 2003].

Také z tohoto důvodu je důraz kladen na interaktivitu; ta má pomoct udržet zájem publika o značku nebo franšízu. Konzument si pak může známý příběh sám zažít díky interaktivní videohře, zahrát si deskovou hru nebo jít na atrakci v zábavním parku [Jenkins 2006: 93]. Díky prožití příběhu několika způsoby má pak větší hloubku zážitku a je motivován dozvědět se o světě ještě více, případně se sám zapojit do jeho rozvoje. Fanoušci vyprávění mohou sami psát fanfikce[14], vytvářet fanart[15] nebo vyrobit cosplay[16], čímž se stírají hranice mezi tvůrcem a publikem. S transmedialitou tedy silně souvisí participativní kultura.

Transmediální vyprávění zahrnuje sedm základních principů, které ve svém díle Henry Jenkins [2010] definuje následovně:

[14] Fanfikce je literární dílo napsané fanouškem, který se při jeho tvorbě inspiruje dílem již existujícím a při psaní z něj tak vychází. Používá postavy a svět, jež vytvořil původní autor. Fanfikce jsou také jedním z projevů participativní kultury.

[15] Fanart značí umělecké ztvárnění různých mediálních obsahů jejich fanoušky. Nejčastěji jde o malby a ilustrace oblíbených postav nebo fotomontáže. Tato díla jsou obvykle nekomerční.

[16] Cosplay značí kostým, ve kterém se člověk, tzv. cosplayer, vydává za postavu z nějakého mediálního díla, nejčastěji z videohry, anime nebo mangy. Nejde pouze o vzhled, nýbrž také o napodobení chování, pohybů a řeči postavy, kterou představuje.

3.2.1 Šiřitelnost vs. hloubatelnost[17]

Šiřitelnost a hloubatelnost spolu inherentně souvisí. Šiřitelnost znamená šíření příběhu a více informací o něm jak mezi jeho fanoušky, tak mezi dalšími potenciálními konzumenty. Vyjadřuje ochotu a motivaci lidí obsah předávat dál [Jenkins 2010]. Podle Kevina Moloney [2011] lidé chtějí přirozeně sdílet svůj oblíbený příběh s dalšími lidmi, aby se měli s kým bavit o daném obsahu a vyměňovat si názory. Fanoušci tak umožňují šiřitelnost právě díky vzájemné interakci, pomocí níž se aktivně zapojují do propagace obsahu a dále sdílí povědomí o příběhu mezi další lidi, ať už osobně nebo přes sociální sítě. Díky tomu zvyšují ekonomickou a kulturní hodnotu příběhu.

K šiřitelnosti a nabírající popularitě obsahu může dojít jak přirozeně, tak konstruovaně. Mnoho tzv. virálních fenoménů se jimi stalo spíše náhodou, což je charakteristické pro různé internetové memy. Takové obsahy se mohou postupně šířit mediálními kanály bez jakékoliv kontroly. Jak ale zmiňuje Moloney [2011], někdy jde o pouhý konstrukt. Jako příklad zmiňuje kapelu Nine Inch Nails. Ta během propagace nové desky Year Zero záměrně nechala na veřejných záchodech před jejím koncertem malý USB disk, který obsahoval dosud nevydanou píseň kapely. Disk objevila jedna z fanynek, která jeho obsah ihned sdílela s dalšími lidmi, čímž nakonec napomohla propagaci kapely.

Hloubatelnost odkazuje na schopnost proniknout hlouběji do něčeho, co nás zajímá. Pokud člověk narazí na fikci, která opravdu zaujme jeho pozornost, chce se zcela ponořit do světa a narativu, ve kterém se nachází, dozvědět se o něm co nejvíc a sdílet nově nabité informace s ostatními [Jenkins 2010]. I hloubatelnost je tak z velké části komunitní. Fanoušci můžou do hloubky analyzovat významy užité ve vyprávění, vztahy mezi jednotlivými postavami nebo logiku fikčního světa. V rámci lepšího sdílení těchto vjemů pak vznikají nejrůznější fanouškovské stránky, speciální wikipedie, diskusní fóra a jiné další projevy participativní kultury. Tohoto principu mnohdy využívají i samotní tvůrci původních obsahů, kdy do filmů nebo seriálů vkládají tzv. easter eggs[18], používají principy foreshadowingu[19] nebo přidávají detaily vyvolávající nebo naopak zodpovídající různé otázky o fikčním světě. Fanoušci tak

[17] V originále Jenkins [2010] uvádí výrazy spreadabillity vs. drillability.

[18] Easter eggs v tomto kontextu znamenají skryté funkce, které nejsou ve hře oficiálně zdokumentovány. Nejčastěji se jedná o narážky na další mediální obsahy nebo vtipy, které do hry její tvůrci schovali. Například ve hře The Witcher 3: Wild Hunt [CD Projekt Red 2015] lze najít v jedné zničené pevnosti vězeňské cely se srázem na jedné straně místo zdi, přičemž v jedné z těchto cel leží mrtvola trpaslíka. To je reference na uvěznění Tyriona Lannistera v takové cele v seriálu Hra o trůny.

[19] Foreshadowing je způsob vyprávění, ve kterém vypravěč předem naznačuje, co se stane později v příběhu.

mohou tyto detaily hledat a zapojovat se do jejich luštění [Moloney 2011].

S těmito pricipy transmediálního vyprávění pracují také výrobci her, když se snaží využít komunitu uživatelů a vývojářů, aby vylepšili nabídku produktů a zároveň zvýšili prodeje. Lev Poretski a Ofer Arazy [2017] provedli analýzu téměř padesáti her, při které zjistili, že pokud jsou vydavatelé úspěšní při zapojení komunity modderů[20], jejich přidaná hodnota v podobě nových modů přispívá ke zvýšení prodejů základní hry, a tedy i vyšším ziskům. Právě mody jsou klíčové pro šiřitelnost a hloubatelnost her. Jde o formu reakce publika. Přestože RPG hry jsou ze své podstaty interaktivní a staví hráče do role spolupracovníka, protože sám hráč má možnost ovlivnit vývoj příběhu nebo stav herního světa, při moddingu se hráč stává přímo autorem hry. Mody umožňují opravit chyby nebo představit nové způsoby hraní existující hry, ale zároveň jde o způsob komunikace v rámci velké skupiny hráčů [Cooper 2021]. Některé mody jsou však spíše pro zasmání[21].

Dalším příkladem principu mohou být i blogy videoherních nadšenců, které podporují zapojení komunity, psaní recenzí a sledování nejrůznějších internetových fór. Tyto stránky vytvářejí tzv. afinitní prostory, kde hráči utvářejí své identity a konstruují kulturu historie [Church 2013], jak o ní psal Jaako Suominen [2011]. Hráči podle něj hodnotí novou hru ve vztahu ke starším hrám, herním praktikám, dalším zájmům a sdíleným znalostem. Píše, že „recenzenti vysvětlují a činí hry pro čtenáře srozumitelnějšími, když používají reference, ale zároveň čtenáři přikládají hrám význam díky jejich vnímaným společným rysům, a také když hry hrají, vyhledávají o nich informace nebo diskutují o hrách s jinými lidmi.“ [Suominen 2011: 2-3]. Díky kultivaci těchto prostorů získávají hry větší paratextuální kontext[22], šíří se mezi další uživatele a mění se v kulturní artefakty [Church 2013].

3.2.2 Kontinuita vs. multiplicita[23]

Kontinuita blízko souvisí s kánonem, tedy oficiálně přijatým obsahem uznávaným jak tvůrci, tak fanoušky za ten základní. Jde o původní dílo, které může být základem pro všechna další,

[20] Moddeři jsou lidé, kteří vytváří herní modifikace, tzv. mody.
[21] Příkladem může být výměna draků za poníky ve hře The Elder Scrolls V: Skyrim [Bethesda Game Studios 2011] – pro stejnou hru lze ale nalézt mód zvyšující etnickou diverzitu armád, vypovídající o politické angažovanosti modderů [Cooper 2021: 162].
[22] Paratexty jsou obvykle definovány jako texty nebo artefakty, které obklopují hlavní text, a tím určují způsob, jakým mu rozumíme. V kontextu videoher paratext znamená například návody, herní průvodce, videa zobrazující gameplay hry nebo recenze. Ty pak pomáhají přiřadit význam aktu čtení, utváří naše představy o tom, jak by mohla hra vypadat, i jak ji nejlépe hrát [Consalvo 2017].
[23] V originále continuity a multiplicity.

jež mohou kánon různými způsoby rozšiřovat. Přestože se příběh může rozvíjet v různých typech médií, pořád by si měl zachovávat určitou konzistentnost, koherenci a věrohodnost [Jenkins 2010]. Díky kontinuitě a společným prvkům je příběh nadále srozumitelný. Příliš vysoká komplexita pak může být problematická, protože je těžké se zorientovat ve všech detailech příběhu. Moloney [2011] jako příklad udává databázi ze světa Star Wars, která obsahuje přes 30 tisíc informací, které jsou seřazené podle jejich kanonicity. Přinejmenším ty s nejvyšší úrovní by vždy měly být zachovány, protože v případě nepřesností v těchto základních elementech příběhu by přestal fikční svět dávat smysl.

Multiplicita je obrácenou stranou mince kontinuity, protože umožňuje vidět události z jiného pohledu a nabízí jinou interpretaci sdělení. Vybízí nás k zamyšlení se nad různými alternativami a verzemi hlavního kánonu [Jenkins 2010]. Základní pravidla světa musí zůstat zachována, ale oproti prožívání hlavního hrdiny se díky multiplicitě můžeme dozvědět například pohled antagonisty nebo vedlejších postav. V sérii Star Trek můžeme sledovat různé lodě nebo posádky, jak prozkoumávají stejnou galaxii z různých perspektiv [Moloney 2011]. Příkladem může být také svět Harryho Pottera. Ten poznáváme jednak přes hlavní sedmidílnou ságu skrze oči Harryho, Rona a Hermiony, ale v rozšíření Fantastická zvířata se přenášíme i do jiné doby, kde lépe poznáváme postavy, které byly v původní heptalogii pouze vedlejší.

Kontinuita ve hrách přispívá k celkové koherenci a věrohodnosti fikčních světů. Tato konzistence je zásadní pro udržení imerze[24] a soudržnosti příběhu, když lidé hrají různé díly z jedné franšízy. Hry by si tak měly zachovat kontinuitu příběhu, postav, ale také typu ovládání nebo herních mechanik. Jako příklad může posloužit například série The Mass Effect, ve které každá hra začíná rekapitulací všech významných předešlých rozhodnutí a menší rozhodnutí mohou vyvstav během pozdějších konverzací mezi postavami nebo formou e-mailů, což hráči ilustruje význam jeho skutků. Efektivní kontinuita hráče vtáhne, dá mu pocit sounáležitosti, spojí je více se světem a zároveň udrží jejich pozornost i poté, co hru dohrají [Shepard 2014].

3.2.3 Imerze vs. extrahovatelnost[25]

Imerze značí kompletní ponoření se do světa příběhu. V případě videoher je imerze hlavním

[24] Pojem imerze bude vysvětlen v následující části diplomové práce.
[25] V původním textu immersion a extractability.

motivačním faktorem, proč se lidí rozhodují hru hrát, a přímo koreluje s tím, jak moc je pro ně přitažlivá. Imerze zároveň silně souvisí s interaktivitou [Christou 2014]. Ta probíhá na několika úrovních, jednak od té mezi herními předměty přes sociální interakci hráčů až po kulturní interakci hry s kontexty mimo její herní prostor. Jedině explicitní aktivita hráče může příběh posouvat dál, kdy se člověk sám rozhoduje, kterou cestou se vydá, jak se v určitých situacích zachová, kolik splní úkolů nebo kolik nasbírá speciálních předmětů. Právě to určuje sílu herního zážitku a způsob jeho prožití [Salen, Zimmerman 2004].

Gordon Calleja [2011] ve hrách rozlišuje dva druhy imerze. První z nich je imerze jako pohlcení, které značí pohlcení nějakým stavem, dějem nebo zájmem. To ilustruje na příkladu hry Tetris [Pajitnov 1985], která může být pro hráče velmi pohlcující, ale ten si přesto nepředstavuje, že opravdu sleduje cihly padající z nebe. Druhým typem je imerze jako transport, což znamená, že hráč má pocit, že je transportován na jiné místo, než v kterém se doopravdy nachází. To je příznačné pro hry jako je Half-Life 2 [Valve Corporation 2004], které nepředstavují pouze zajímavou aktivitu, ale také svět, ve kterým se člověk může pohybovat [Calleja 2011].

Jenkins [2010] zmiňuje pohyb jak ve virtuálním prostředí, tak na reálných místech, která kopírují klíčové aspekty příběhu. Může se jednat o tématické parky typu Disney World, jež umožňují návštěvníkům interakci s postavami ze známých pohádek, anebo Wizarding World of Harry Potter, což je síť několik oblastí v parcích Universal, v nichž mohou lidé ochutnat máslový ležák nebo si vybrat vlastní kouzelnickou hůlku. Stávají se tak součástí fiktivního vesmíru, který se v jejich očích stává reálným [Moloney 2011].

Extrahovatelnost představuje možnost fanouška vzít si něco z příběhu do reálného života. Tato věc může být různého charakteru, hmotného i nehmotného. Člověk si může osvojit konkrétní fráze, typy chování nebo filosofii, kterými se identifikuje v každodenní interakci [Moloney 2011]. Nejčastěji však jde o hmotné předměty, které jsou k nalezení v dárkových obchodech, jako jsou například figurky postav, plakáty, oblečení, propisky nebo různé repliky věcí příznačných pro konkrétní vyprávění [Jenkins 2010]. Může však jít také o výtvory samotných fanoušků, které jsou projevem participační kultury.

3.2.4 Tvorba světa[26]

Při tvorbě filmů, knih nebo videoher se nestačí soustředit pouze na dobrý příběh nebo zajímavé postavy, ale v první řadě je potřeba rozvíjet celý fiktivní svět, kde „může více dobrých postav zažít více dobrých příběhů v nekonečné škále možností“ [Moloney 2011]. Právě rozsáhlé budování světa napříč několika platformami je klíčovým elementem transmediálního vyprávění. Podrobný popis historie, mytologie, náboženských nebo politických systémů, stejně tak jako geografické nebo biologické reálie mohou dohromady vytvořit věrohodnější fiktivní vesmír, který konzumenty přímo vybízí k hlubšímu průzkumu [Jenkins 2009]. Všechny tyto prvky jsou však poměrně časově náročné na vytvoření, a konstruované světy tak nikdy nejsou dokončené. Pocitu úplnosti je však možné dosáhnout vytvořením konzistentní logiky fikčního světa [Bostan, Tinli, Çatak 2020]; proto je důležité zachovat již zmíněnou kontinuitu.

Koncept světotvorby odkazuje také k předešlému principu imerze a extrahovatelnosti, protože stejně jako ony umožňuje konzumentům přímý zážitek z fiktivního vesmíru. Tento přístup je zároveň ekonomicky výhodný, protože umožňuje rozšíření franšízy do mnoha vstupních bodů a druhů médií. Větší důraz na tvorbu světa lze sledovat v historii žánrů science fiction a fantasy, ale rozhodně se neomezuje pouze na ně [Jenkins 2010]. Moloney [2011] ve svém článku cituje vědce médií Geoffreyho Longa, podle kterého je „každý komponent, jako televizní seriál, komiks nebo cokoliv jiného, pouze oknem, jímž se díváme, abychom pochopili tento externí svět“.

Tvorba světa je nedílnou součástí RPG her. V některých z nich jsou do budování světa zapojeni hráči, kdy oni sami vytváří herní svět. V jiných hrách je budování světa procesem primárně vedeným vývojáři, když designéři vytváří svět od původního konceptu až po detailní prostředí a nehráčské postavy, včetně dějových linií a posloupností událostí. To může zahrnovat kreslení map, vyrábění 2D a 3D objektů, vytváření nových jazyků, vymýšlení detailní mytologie nového náboženství nebo také nových ras, kultur a živočichů. Jde o způsob, jak obohatit každodenní realitu detailním fiktivním druhým světem. Je klíčové, aby hráč byl ochotný tento svět přijmout, aby si ho dokázal zcela vychutnat a cítil pocit imerze. Poskytuje mu základnu, ve které se může seberealizovat [Schrier, Torner, Hammer 2018].

[26] V originále je použito slovo worldbuilding.

Kromě samotného světa je dalším z hlavních způsobů, jak zaujmout publikum, konstantní skupina postav v herním světě. Právě ty umožňují divákům dostatečně pochopit svět, kterého se účastní a pomáhají ho vytvářet, a jsou lepidlem mezi epizodami, hrami, televizními sezónami a různými platformami. Lidé musí být schopní se do nich vcítit, aby je fikční svět dostatečně vtáhl [Sánchez-Mesa et. al 2016]. Svět dotváří také narativní techniky ve formě cut-scén nebo skriptovaných sekvencí událostí. I přes rozsáhlé budování vesmíru je svět vždy ze své podstaty nekompletní, a hráči tak musí využít vlastních znalostí, aby doplnily prázdná místa, když se snaží si fikční svět představit [Thon 2009].

Tvorba světa je důležitá i kvůli tomu, že přímo ovlivňuje emoce hráčů. Většina z nich si vytváří asociace s prostředím, ve kterém se nachází. Hra by tak měla vyvážit náročnost a schopnosti hráčů a zároveň maximalizovat možnosti zapojení. Toho lze dosáhnout prostřednictvím smysluplného emocionálního zážitku, který vyvolá právě asociace s herním světem spojené [Croissant, Schofield, McCall 2023].

3.2.5 Serialita

Serialita značí rozvíjení příběhu v čase. Představuje množství několik oddělených epizod, které společně tvoří kompletní příběh. Serialitu lze nejčastěji pozorovat právě u seriálů anebo také například u knih. Tento prvek se v rámci transmediálního vyprávění vyznačuje tím, že je u něj méně častá lineárnost nebo jasná návaznost událostí, a také to, že se příběh rozvíjí na různých platformách. Dělí se na různé části, které jsou vzájemně propojené. Divák může znát základní příběh z videohry, ke které později vyjde prequel[27] formou knihy, vyobrazující události, které hlavnímu příběhu teprve předcházely. To pak může zcela změnit přístup konzumenta k chování postav a jejich motivacím. Ústřední částí procesu seriality je použití tzv. cliffhangerů neboli dějových zvratů, kdy dílo skončí v nejnapínavější situaci, která se nestihne vyřešit, a tak motivuje konzumenta, aby vyhledal pokračování příběhu [Jenkins 2010].

Přímo v kontextu amerických seriálů Jenkins [2011] zmiňuje posun od epizodických struktur, kdy jednotlivé dějové linky dosahovaly délky zhruba jedné epizody, na serializované struktury. Většina seriálů však obě struktury kombinuje, takže obsahují jak zápletky, které se dají vyřešit v rámci jedné epizody, tak rozsáhlejší dějové linky táhnoucí se přes celou sérii, kdy jednotlivé díly fungují spíše jako kapitoly příběhu, a ve kterých

[27] Prequel značí dílo, jehož děj předchází již existujícímu dílu.

se může dále rozvíjet vztah postav, hloubka poznání hlavních hrdinů nebo mytologie světa. Právě tento proces napomáhá posunu k transmediálnímu vyprávění. Diváci si zvyknou na formát dějových linek rozprostírajících se přes více epizod a sami vyhledávají další obsah, přičemž každý napomáhá k většímu pochopení celého příběhu.

Moloney [2011] jako budoucnost seriality v transmediálním vyprávění popisuje slova Craiga Hanna: „"Svatým grálem" bude začít příběh na jakémkoli portálu, ať už je to iPad nebo kniha, film nebo online zážitek, hra nebo zábavní park; nechat tento zážitek pokračovat na jiném zařízení a pak ho dokončit na třetím. A tato zařízení pak mají rozpoznat, kde jste začali, kam jste šli, a mají se změnit tak, aby vám umožnily dokončit tento příběh se začátkem, středem a koncem." [Moloney 2011].

Také videohry využívají sériové struktury. Hry jako takové jsou sériové ze své podstaty, protože jsou sestaveny z iterativních a modulárních kousků kódu. Serialita v nich zabudovaná byla ještě více podpořena v 80. letech minulého století, kdy hry jako Batman [Ocean Software 1986] zavedly dnes již známý mechanismus ukládacích bodů, čímž uspořádaly samotné hraní jako epizodicky rozdělenou, ale pokračující sériovou činnost [Denson, Jahn-Sudmann 2013].

Pro hry je zároveň typické, že vývojáři v průběhu času vydávají pokračování příběhu, rozšíření nebo stahovatelný obsah v podobě DLC[28]. Pro epizodické hry je serialita nástrojem k udržení napětí a vybízení hráčů, aby sledovali příběh v několika dílech a na různých platformách. Příkladem epizodické seriality může být hra Life is Strange [Don't Nod 2015]. Hra se dělí na pět epizod, v rámci kterých je hlavní hrdinka zároveň schopná cestovat časem. Později ke hře vyšel prequel Life is Strange: Before the Storm [Deck Nine 2017], který je také rozdělený na epizody a zobrazuje život jiné postavy před událostmi v původní hře. Ze stejného vesmíru vyšlo ještě několik her a jednotlivých epizod v podobě stahovatelných obsahů, příběh se vyvíjí také v komiksové sérii a knihách.

3.2.6 Subjektivita

Subjektivita odkazuje k vnímání stejné události z více různých úhlů pohledu. Nejčastěji jde o předání zkušeností a ukázání perspektivy vedlejších postav, například když v knize

[28] DLC, ze zkratky downloadable content, tedy stahovatelný obsah, je dodatečný obsah ke hře, který ji nějak rozšíří a obohatí. Může jít o menší přídavek v podobě nových kostýmů a zbraní, nebo i o dlouhé rozšíření příběhu na desítky hodin. Může také představit nové způsoby gameplay.

kapitolu napsanou z pohledu hlavního hrdiny vystřídá perspektiva[29] té vedlejší [Jenkins 2010]. Podobné to může být i ve videohře, v níž má hráč možnost splnit specifický úkol jako jiná postava, než za kterou hrál doposud. Tak to je například ve hře The Witcher 3: Wild Hunt [CD Projekt Red 2015] u úkolu Ciri's Story: The King of the Wolves, kdy hráč místo ovládání Geralta hraje z pohledu Ciri. Kratší úsek jiné perspektivy je i v The Last of Us [Naughty Dog 2013], kde v zimní části hry hraje člověk za Ellie místo za Joela. Subjektivita pracuje s předpokladem, že konzumenti transmediálního obsahu mají zájem o porovnávání více různých zkušeností, což jim umožní lépe a věrohodněji dokreslit konkrétní fiktivní svět [Jenkins 2010].

Thon [2016] v rámci subjektivity píše o rozdílu mezi perspektivou, úhlem pohledu a fokalizací. Termíny „perspektiva“ a „úhel pohledu“ se často používají zaměnitelně a v přesné terminologii se naratologové mnohdy neshodnou. Burkhard Niederhoff je definuje jako „způsob, jakým je zobrazení příběhu ovlivněno postavením, osobností a hodnotami vypravěče, vyobrazenými postavami a případně dalšími hypotetickými entitami ve světě příběhu“ [Niederhoff 2009: 384]. Jens Eder [2008: 580] naproti tomu rozlišuje tři různé způsoby výkladu; první z nich odkazuje k mentálnímu systému postav, podle kterého prožívají fikční svět; druhý značí způsob, jakým média využívají vizuální nebo narativní prvky, aby předala informaci, a třetí může znamenat zastřešující textovou nebo recepční perspektivu sestávající ze vztahů mezi jednotlivými postavami a perspektivou vypravěče.

Fokalizace se dá rozdělit na nulovou fokalizaci, v rámci níž ví vypravěč víc, než postava; vnitřní fokalizace, kdy vypravěč říká pouze to, co jistá postava už ví; a nakonec vnější fokalizace, pro kterou je charakteristické, že vypravěč říká méně, než co postava ví [Genette 1993]. Tuto typologii se mnoho vědců [Bal 1997, Jahn 1996, Prince 2001] snažilo rozšířit nebo naopak celou změnit; někteří se ji pokusili převést na filmy [Deleyto 1996; Jost 2004] nebo videohry. S významným paradigmatem v oblasti ludologie[30] přišla Britta Neitzel, která

[29] Jenkins [2010] zmiňuje jako příklad tohoto principu také výuku dějepisu, ve kterém má větší množství perspektiv zvláštní význam. Přednášející chtějí studentům předat, jak stejné události chápali Řekové a Peršané, nebo jaký význam přikládali bojům v rámci americké občanské války státy Unie a jaký naopak státy Konfederace. Širší spektrum perspektiv pomáhá lidem více pochopit podstatu událostí a zároveň se vymanit z historických předsudků. Moloney [2011] pak uvádí jako příklad román Dracula od Brama Stokera, kdy se různé perspektivy čtenář dozví díky dopisům mezi několika korespondenty, kteří vyjadřují své názory na stejnou událost. Jejich pohledy jsou často protichůdné a vytváří tak komplexnější příběh, který se mění jak událostmi samotnými, tak pochopením čtenáře a jeho ztotožněním s určitým názorem.

[30] Ludologie je výraz označující studium her, způsobu jejich hraní a hráčů samotných, jinak označovaná také jako herní studia.

definovala tři typy pravidel použitých ve videohrách[31]: „objektivní úhel pohledu“, který lze nalézt ve hrách, kde prostorová pozice, ze které hráč sleduje herní prostor, není spojena s žádnou postavou ani místem, co se ve hře objevuje, jde tedy o perspektivu tzv. božího oka; „semisubjektivní úhel pohledu“, jenž znamená perspektivu z pohledu třetí osoby, a nakonec „subjektivní úhel pohledu“, který označuje hru z pohledu první osoby [Thon 2016: 234].

3.2.7 Performance

Jenkins [2009] píše také o performanci. Jde o fázi, ve které se lidé, jež spojují společné zájmy a tvoří komunitu fanoušků, mohou sami stát aktivními přispěvateli a pomáhat dotvářet obsah. V některých případech jsou k příspěvkům vyzývání napřímo. Nejčastěji se lze s touto formou setkat u televizních soutěží jako je Superstar nebo Eurovize, kdy samotní moderátoři vybízí sledující k hlasování [Moloney 2011]. Tím dávají fanouškům možnost ovlivnit cestu jejich oblíbených zpěváků a zároveň utvrdit i jejich vlastní místo uvnitř pořadu. Mnohdy však dochází k zapojení implicitně, například ve formě zobrazení fanoušků v pořadu nebo seriálu.

V rámci televizních seriálů výzkumnice médií Sharon Marie Ross [2009] rozlišila tři druhy pozvánek určených fanouškům televizních seriálů. První z nich, zjevnou, chápe každý, kdo pořad sleduje, protože jsou diváci napřímo vyzýváni k akci, jak je to právě u hlasování v rámci televizních soutěží. Druhou kategorií je organická pozvánka, kdy je pobídka navržena co nejvíce přirozeně a podávána takovým způsobem, aby působila, že fanoušci se už v nějaké podobě pořadu účastní. Může se jednat například o styl podávání informací, který je fanouškům blízký, jako je používání sociálních sítí nebo styl komunikace, jenž je specifický pro cílovou skupinu. Třetím typem je typ obskurní, který Ross [2009] charakterizuje jako nejnáročnější kvůli jeho složitosti a nejednoznačnosti. Vyznačuje se tím, že seriál nechá tolik věcí nedořešených, že obzvláště oddaní fanoušci pak mají potřebu vyhledávat odpovědi. Pokud se jim je podaří odhalit, mají ze sebe dobrý pocit a cítí se odměněni novým statusem opravdu zasvěceného fanouška, který světu obzvlášť rozumí [Moloney 2011].

Možným zapojením je také tvorba fanouškovských videí, nahrávání remixů, nebo aktivismus založený na konkrétních situacích a tématech obsažených v mediálním obsahu.

[31] Jako příklad pro hru využívající objektivní úhel pohledu lze uvést Age of Mythology [Ensemble Studios 2002]. Semisubjektivní úhel pohledu je typický pro Red Dead Redemption 2 [Rockstar Games 2018] a subjektivní úhel pohledu je například ve hře Valorant [Riot Games 2020].

Velmi populární formou je také roleplaying, ať už ve hrách, na sjezdech pro fanoušky, nebo formou textu a psaní příběhů na sociálních sítích. Na popularitě vzrostl především po publikaci Dungeons and Dragons v roce 1973, čímž otevřel cestu dalším populárním hrám na hrdiny [Bowman 2007]. Zpočátku se tyto hrály především naživo kolem stolu ve skupině několika hráčů, kdy si každý vymyslel vlastní postavu s určitými vlastnostmi a dovednostmi. Jeden z hráčů představuje vypravěče a provází ostatní hráče konkrétním světem, dějovými linkami a nečekanými zvraty. I samotní hráči pak mají možnost ovlivnit následný vývoj příběhu, a to jak chováním prostřednictvím jejich postav, tak částečně i štěstím, protože úspěšnost akcí determinuje hod mnohostrannou kostkou. Přestože tento způsob roleplayingu nadále zůstává oblíbeným, na popularitě narostly i RPG hrané na počítači.

Roleplaying umožňuje změnit identitu; člověk si aktivně neuvědomuje projevy své vlastní osobnosti a namísto toho přijímá chování, postoje a historii jiné postavy. Zažívá něco podobného jako je dvojí vědomí; rozhodnutí ve hře činí jeho postava, ale hráč si během procesu uvědomuje nesrovnalosti a podobnosti mezi chováním obou svých já. Ponoření do postavy se stává ještě intenzivnějším, když hráči fyzicky „hrají“ akce svých postav a oblékají si kostýmy na společných akcích s dalšími hráči, například v případě LARPů[32]. Roleplaying člověku umožňuje prozkoumat dosud neobjevené atributy, naplnit emoční potřeby, nalézat řešení pro problémy, pochopit vlastní motivace a v neposlední řadě najít podobně smýšlející komunitu dalších hráčů [Bowman 2007].

[32] LARP, z anglického live action role play, tedy hraní rolí naživo, je aktivita, ve které si na sebe jednotlivci vezmou určité role a herecky ztvárňují činy postavy, které představují. Jejich performance obvykle zahrnuje vhodné kostýmy, paruky nebo příslušenství spojované s danou postavou. V podstatě jde o divadelní improvizaci, ale bez publika, kdy se jednotlivci snaží sžít s určeným charakterem, interagovat s ostatními z fiktivního světa a splnit určité cíle.

4. Adaptace

Transmediálním projevem jsou právě adaptace. Za adaptaci se dá považovat rozšířené, záměrné a ohlášené opětovné zpracování určitého uměleckého díla [Leitch 2012]. Počáteční teorie zabývající se adaptacemi se zaměřovaly výhradně na film, přičemž opomíjely všechny ostatní druhy adaptací, jako jsou opery, divadelní hry nebo videa na YouTube či jiných platformách.

Aby byla adaptace úspěšná, je potřeba najít správné publikum. Pro to obvykle není potřeba, aby lidé znali původní text nebo mediální formát, protože je pro ně důležitější to, jestli je baví formát, ve kterém je adaptace představena. Znalost původního formátu však může být výhodou, zejména pokud jde o adaptace úspěšných knih. Ty jsou zároveň prospěšné i pro tvůrce, protože například nový seriál na základě knižní série znovu upozorní na dílo, čímž se zvýší prodeje [Weedon 2023].

Od toho, co se videoherní průmysl stal velkým hráčem na poli mediálního trhu, byl silně navázán na ostatní mediální formáty, zejména na film a televizi [Picard 2007]. Sdílel s nimi audiovizuální podobu i ekonomickou rivalitu, protože často cílil na stejné publikum. Proto se k sobě postupně přiblížily i produkční procesy a některé společnosti se sloučily do významných nadnárodních korporátů, jako je to v případě Sony, zatímco filmová studia vytvořila vlastní divize videoherní produkce, jako například Dreamworks [Picard 2007]. Dochází k propojení s hudebním průmyslem, kdy se hudba k videohrám vytváří podobně jako soundtracky k filmům a koncerty hudební partitury z videohry bývají vyhledávány mnoha fanoušky, jak je to v případě koncertu Ramina Djawadiho a hudbě ze Hry o trůny [Benioff, Weiss 2011], soundtracky z Pána prstenů nebo právě herní hudby v podobě představení The Gaming Music Live a dalších podobných akcí.

Vztah mezi videohrami a audiovizuální průmyslem sahá až do 70. let minulého století, kdy si tvůrci poprvé uvědomili potenciál nového média. Zlom přišel až v roce 1983, kdy došlo k přesaturování trhu s videohrami a zároveň vyšla adaptace E.T., která finančně zcela propadla [Picard 2007]. Na vytvoření hry měl programátor Howard Scott Warshaw pouhých pět týdnů, namísto v té době obvyklých šest až osm měsíců [Hooper 2016]. Společnost Atari, jež koupila k vytvoření adaptace práva, očekávala, že bude mezi fanoušky filmu hra velmi vyhledávaná, a tak nechala vyrobit pět milionů kopií. Prodalo se však pouze kolem půldruhého milionu kazet a mnoho z nich bylo vráceno zpět, protože podle většiny uživatelů

byla hra matoucí a měla špatnou grafiku. Velké množství přebytečných kazet tak studio vyhodilo na skládku v Novém Mexiku [Mikkelson 2001].

Zájem o videoherní adaptace poté znovu nastartoval díky obrovské popularitě japonských konzolí jako Nintendo nebo Sega. V roce 1993 vyšla adaptace Super Mario Bros, která si sice finančně nevedla o moc lépe než E. T., ale znovu představila potenciál přilákání hráčů videoher do kin. První úspěšnější adaptací pak byl Mortal Kombat v roce 1995, který vydělal přes 100 milionů dolarů. Byl tak natolik populární, že k němu vyšel o dva roky později ještě sequel. Na několik dalších let se pak studia zaměřila především na adaptace hororových předloh, jako je Doom nebo Silent Hill [Picard 2007].

Picard [2007] očekával, že adaptací bude v dalších letech pouze přibývat, protože téměř všechny úspěšné videohry prodaly práva producentům nebo filmovým studiím. Jeho domněnka se vyplnila, protože počet dnešních adaptací převyšuje stovky [Ristić, Kubik 2024]. Tohoto trendu je součástí právě The Last of Us, a to v seriálové podobě.

Adaptace videoher jsou podle Weedon [2023] specifičtější oproti jiným formám adaptací. Jedinci, kteří hru hráli, vykazovali odlišné hodnocení herního textu. Adaptace se omezovaly nejčastěji na žánry sci-fi, thrillery, horory, nebo také filmy pro děti, a právě příslušnost k určitému žánru přinášela k adaptaci nejvíce fanoušků. Přestože tak byl pro hráče důležitější herní žánr, uvedli, že znalost hlavních protagonistů a prostředí pro ně byla při sledování výhodou. Samotný žánr pak ovlivňuje i to, jak moc budou diváci považovat adaptaci za úspěšnou. V případě žánru pro děti je poměrně lehké publikum zaujmout, protože je méně kritické, ale u filmů a seriálů, které vychází z hororů nebo thrillerů, je to o dost těžší. To je způsobeno tím, že si lidé asociují zábavu s tím, jak moc adaptace odpovídá náročnosti původní videohry. Pokud předloha představu pro hráče velkou výzvu, kdy při dokončení prociťují vítězoslavný pocit překonání těžkých překážek, ale hlavní hrdinové v adaptaci se nepotýkají s většími problémy při poražení nepřátel, očekávání publika zůstávají nenaplněna. Pro pozitivní prožitek z adaptace tak nejsou nutné větší znalosti o fikčním světě, ale spíše podobná úroveň obtížnosti, která odpovídá gameplay hry [Weedon 2023].

Videoherní adaptace s sebou přináší také specifické příležitosti. Jednou z nich je možnost znovu si připomenout gameplay. Filmy a seriály mohou vyvolat vzpomínky na záměrné

i habitualizované hraní[33], na souznění s herním avatarem nebo na prožívání příběhů hlavních i vedlejších postav [Liboriussen 2023]. To souvisí s teorií zakotveného poznání, což je přístup, který zdůrazňuje, že pamatování je zakotveno ve více oblastech než pouze v mysli. Konkrétně jde o fyzické prostředí, sociální prostředí a zejména o tělo. Při dostatečné repetici si tělo zapamatuje průběh hraní a při sledování adaptace tak může vědomě vzpomínat na to, jaké zkušenosti s hrou má, avšak vzpomínky se mohou vynořit i automaticky bez větší snahy [Liboriussen 2023]. Některé prvky gameplay, jako například skok víry v Assassin's Creed [Ubisoft 2007] je něčím, co by Henry Jenkins [2004] nazval mikronarativem a Sergei Eisenstein atrakcí, tedy elementem uvnitř díla, který ve hráči vyvolává hluboký emocionální dopad. Právě toho pak využívají adaptace, když používají tyto pro hráče známé elementy, aby prohloubili jejich vztah k dílu a připomněli jim vlastní zážitek z hraní [Liboriussen 2023].

Mnoho případů transmediálního vyprávění není adaptacemi v úzkém slova smyslu, tedy ztvárnění existujících příběhů v novém médiu. Místo toho spíše rozšiřují původní příběhový svět, který nějakým způsobem transformují. Do adaptací příběhových světů videoher jsou začleněny některé herní prvky, které nemusí mít nutně narativní povahu [Ristić, Kubik 2024], ale může jít například o navození pocitu imerzie nebo způsob fokalizace.

[33] Habitualizované chování značí to, které se provádí opakovaně ve stabilním situačním kontextu, přičemž se vytvoří mentální vazba mezi kontextem a tímto jednáním. Toto chování je prováděno rychle, efektivně a mnohdy bezděčně [Aarts a Dijksterhuis 2000]. V tomto kontextu jde tedy o prvky herního chování, nad kterými už hráč nemusí více přemýšlet, ale má je částečně zautomatizované.

5. The Last of Us

The Last of Us je hra z roku 2013, jejímž vývojářem je studio Naughty Dog a vydavatelem Sony Computer Entertainment. Nejprve byla vydána pro PlayStation 3, o rok později pro PlayStation 4 a verze pro stolní počítače přišla až v roce 2023. Hra byla obecně přijata velmi pozitivně jak hráči, tak kritiky, a to zejména pro své zapamatovatelné a realistické postavy, vizuálně atraktivní prostředí, dobře napsaný příběh, kvalitní hlasové herectví a doprovázející minimalistický soundtrack [Hughes 2015]. Stala se jednou z nejvíce prodávaných videoher a vyhrála přes 200 cen, včetně ocenění za nejlepší hru roku 2013 v několika soutěžích a magazínů, včetně Annie Awards, D.I.C.E. Awards, British Academy Video Games Awards, IGN, Games Radar nebo The Daily Telegraph. Rok po vydání první hry vyšlo rozšíření příběhu s názvem The Last of Us: Left Behind [Naughty Dog 2014], které se zaměřuje na jednu z hlavních postav první vydané hry, Ellie, a její kamarádku Riley před tím, než dojde k událostem v základní hře; jde tedy o prequel. V roce 2020 pak vyšel druhý díl, nazvaný The Last of Us Part II [Naughty Dog 2020], a v roce 2023 pak také seriál na HBO The Last of Us [Mazin, Druckmann 2023], na jehož scénáři se podílel i scénárista původní hry Neil Druckmann. Hudbu znovu složil skladatel Gustavo Santaolalla.

5.1 Popis příběhu

Příběh začíná v roce 2013 v Austinu v americkém Texasu, kdy nečekaně vypukne epidemie nákazy způsobené mutací houby zvané Cordyceps. Ta drasticky ovlivňuje chování a vzhled dříve normálně fungujících lidí, ze kterých se během několika hodin stávají agresivní a neovladatelné nestvůry napadající všechno v jejich dosahu. Joel Miller, svobodný otec ve středních letech pracující jako tesař, se snaží uprostřed chaotické noci utéct do bezpečí společně se svou dcerou Sarah a bratrem Tommym. Podaří se jim dostat na hranice města, kde ale narazí na vojáka, který má za úkol zabít všechny občany, aby zabránil případné nákaze. Tommy ho v obraně zastřelí, ale vojákovi se mezitím podaří zasáhnout Sarah, která tragicky umírá v Joelově náručí.

Poté se příběh přesouvá o 20 let později. Většina obyvatel podlehla nákaze a civilizace jako taková se změnila k nepoznání. Většina přeživších žije v karanténních zónách, které jsou bedlivě střeženy vojáky a jakékoliv porušení pravidel se tvrdě trestá. V jedné z těchto zón přebývá i Joel spolu se svou partnerkou Tess, se kterou pracují jako pašeráci. Kvůli tomu, že jim muž jménem Robert ukradl zbraně, se dostanou do kontaktu s Marlene, šéfkou

rebelské skupiny Světlonošů, jež se snaží najít lék proti Cordycepsu. Marlene jim slíbí, že jim poskytne nové zbraně výměnou za to, že propašují čtrnáctiletou dívku Ellie pryč z města k další skupině Světlonošů. Joel s Tess eventuálně souhlasí, přestože do té doby zatím pašovali pouze zboží.

Díky dalšímu neočekávanému setkání s vojákem zjistí, že Ellie je nakažená. Ta jim tvrdí, že kousnutí je staré už několik týdnů, a že je vůči nákaze imunní. Joel a Tess jí zpočátku nevěří, ale po dalším putování zjišťují, že nákaza u ní nepostupuje jako u ostatních lidí, a že tak opravdu může být klíčem k vyvinutí léku proti Cordycepsu a tím pádem i nadějí na záchranu civilizace. Doprovází proto Ellie dál přes nehostinné post-apokalyptické Spojené státy americké, kde musí bojovat proti nakaženým lidem, až k místu, kde ji chtějí předat Světlonošům. Tam ale zjistí, že jsou všichni z nich mrtví. Joel se chce vrátit domů, ale Tess mu odhalí, že ji jedna z nestvůr nakazila. Přesvědčí ho o důležitosti Ellie a dokončení úkolu a obětuje se, aby jim získala více času, když je pronásledují další vojáci.

Joel a Ellie tak dále pokračují sami. Joel chce najít Tommyho, který dříve ke Světlonošům patřil, a tak doufá, že mu prozradí lokaci dalších rebelů. Postupně se dvojice dostane do Lincolnu, kde se potká s Billem, dalším pašerákem, který mnoho let spolupracoval také s mužem jménem Frank. Joel chce, aby mu Bill pomohl najít auto s funkční baterií. Při hledání musí skupina bojovat s mnoha nakaženým. Eventuálně také objeví Franka oběšeného v jednom z lincolnských domů, kde zjistí, že se po kousnutí nakaženými rozhodl pro sebevraždu, aby se vyhnul rozšíření infekce. Podaří se jim najít funkční auto a Joel s Ellie jedou dál. Po cestě do Pittsburghu je přepadnou žoldnéři, kterých se jim ale podaří zbavit. Potkají mladého muže jménem Henry s mladším bratrem Samem, kteří jim poradí, kde jsou Světlonoši. Později zjistí, že je Sam nakažený. Ten napadne Ellie, Henry bratra zastřelí a následně i sebe.

Joel s Ellie nakonec najdou Tommyho v Jacksonu ve Wyomingu, kde si vybudoval s manželkou Marií a dalšími lidmi opevněné obydlí poblíž hydroelektrické přehrady. Joel chce Ellie nechat s Tommym, ale Ellie se to nelíbí a odjede na koni pryč. Bratři ji vystopují, Ellie se poprvé dozví o Sarah a Tommy je navede k univerzitě, což je nejbližší místo, kde by měli být Světlonoši. Ani tam však rebelové nejsou. Namísto toho je přepadnou nepřátelé a Joel je těžce zraněn. Celou zimu se o něj Ellie musí starat, než se uzdraví. Při lovu narazí na přeživší Davida a Jamese, kteří ji později zradí a uzavřou do klece. Stále slabý Joel se ji

vydá hledat, zatímco Ellie se snaží uniknout z Davidovy vesnice. Během souboje Davida ubodá, což už uvidí i Joel a snaží se ji utěšit.

Na jaře se Joelovi a Ellie podaří dostat do Salt Lake City, kde se Ellie málem utopí a je v bezvědomí. Poté je najde hlídka Světlonošů a Joel se znovu setkává s Marlene. Ta Joelovi řekne, že Ellie připraví na operaci, v rámci které se jim snad podaří vytvořit vakcínu proti infekci. Při tomto zákroku však chtějí odstranit část Elliina mozku, která je infikovaná, což by ji zabilo. Joel s tímto nesouhlasí, probojuje si cestu nemocnicí a odnese Ellie pryč. Marlene ho ale konfrontuje, a tak ji Joel zastřelí, aby ona ani další Světlonoši dívce neublížili. Tu naloží do auta a jede s ní zpátky za Tommym. Když se Ellie probudí, Joel jí zalže, že rebelové našli více imunních lidí, ale nebyli schopní vyrobit lék, a tak svou snahu vzdali. Kousek před Jacksonem svěří Ellie Joelovi, že cítí vinu za to, že přežila. Joel jí pak znovu potvrdí, že všechno, co jí řekl o Světlonoších, byla pravda.

5.2 Hlavní témata

Hra se dotýká mnoha témat. Jedním z nich je bezpochyby ztráta, bolest a vyrovnávání se s traumatem. Tím se celý příběh otevírá, protože hlavním definujícím okamžikem v Joelově životě je ten, kdy mu vlastní milovaná dcera umírá v náručí. Joel pak hledá různé způsoby, jak se s touto tragédií a obrovským smutkem vyrovnat, což dělá především tím, že se uzavírá do sebe a nedává své pocity najevo. Snaží se je ignorovat a potlačovat, což se mu dvacet let úspěšně daří. Jeho smysl života je omezený na přežívání v nehostinných podmínkách a pašování věcí. Své pravé emoce skrývá i když přijde o Tess a odmítá se s Ellie o situaci jakkoliv bavit.

Také Ellie se vyrovnává s traumatem, ale jiného rázu. Vyrostla jako sirotek, nikdy nepoznala vlastní rodiče a pravděpodobně ani to, jaké to je, být milovaná. Cítí se provinile, že je jediná, kdo je vůči nákaze imunní a že přežila, když tolik jiných lidí zemřelo nebo bylo infikováno. Smysl jejího života byl v záchraně ostatních lidí, a to se jí nepodařilo, přestože tomu tolik obětovala. Joel se ji snaží utěšit milosrdnou lží, ale ani to jí zcela nepomůže, protože její břemeno je příliš velké.

Právě Ellie ale pomůže Joelovi překonat bolest ze ztráty. Dá mu novou naději, čímž dává větší smysl jeho boji o přežití, což jsou další ústřední témata příběhu. Celé jejich putování je motivováno nadějí na záchranu lidstva. Věří, že když se Ellie podaří dostat

ke Světlonošům, získají lék, díky čemuž bude společnost moct znovu normálně žít. Záblesk tohoto normálního života lze pozorovat i v zimní části hry, kdy Joel a Ellie žijí v Jacksonu ve fungující komunitě.

Také hlavní motivací rebelů je naděje; i přímo jejich jméno odkazuje k nošení světla, a to jak v českém překladu, tak v původním znění (Fireflies – světlušky). V průběhu hry lze na fasádách domů vidět nápisy vybízející kolemjdoucí k hledání světla, přeneseně naděje. Boj o přežití je v tomto zásadní. Ve hře se vyskytují jak světlé, tak i stinné stránky této motivace. Hra nám ukazuje, kam až jsou lidé schopni zajít, aby přežili. Možným příkladem je třeba Davidova komunita, která se uchýlí ke kanibalismu, nebo pittsburští žoldnéři, jenž napadají přeživší, aby získali co nejvíc zdrojů pro sebe. Ani Joel není imunní vůči morálně pochybným rozhodnutím, a příběh tak nabízí hráčům otázku, jestli se vyplatí zůstat naživu za cenu toho, že se z člověka stane monstrum, nebo přinejmenším ne zcela mravný tvor [IGN 2022].

Jedním z možných případů je samotný konec hry, kdy se Joel doslova prostřílí nemocnicí plnou lidí, jejichž hlavním účelem je vytvoření léku, aby zachránil Ellie. Sekvence tak dává do kontrastu dobro větší skupiny lidí a důležitost jediného člověka. Pro Joela je však Ellie mnohem důležitější, protože právě díky ní znovu našel naději a smysl života. Dovolil si znovu dát průchod emocím, naučil se milovat dalšího člověka i navzdory tomu, že se tím otevřel citové zranitelnosti, a přijal Ellie jako novou dceru. Tato skutečnost je ještě podpořena událostmi ve hře, kdy Ellie sotva unikne Davidovi a následně se zhroutí před Joelem, který se ji snaží utěšit. Témata otcovství, lásky a propojení jsou tak ve hře možná nejvýznamnější. Zároveň jsou však silně propojena i násilím, které určitým způsobem charakterizuje vztah Joela a Ellie. Násilí je jedním z prostředků, jak se Joel snaží odčinit svou vinu, kdy vnímá, že Sarah zemřela kvůli tomu, že ji nedokázal ubránit a měl pasivní přístup k autoritě. Tato zkušenost však zcela změní jeho přístup, a Joel pak dělá všechno pro to, aby Ellie, svou náhradní dceru, už ubránit dokázal, což se mu nakonec podaří [Lucat 2017].

5.3 Gameplay[34]

The Last of Us se hraje z pohledu třetí osoby. Hráč po převážnou část hry ovládá Joela.

[34] V tomto kontextu znamená slovo gameplay způsob hraní hry a popis jejích mechanik.

Výjimkou je ovládání Ellie v zimní části hry a pak samotný počátek hry, kdy hráč ovládá Joelovu dceru Sarah, což ještě více prohloubí emocionální zážitek z její následné smrti. V průběhu hry člověk putuje postapokalyptickým prostředím Severní Ameriky ve formě zabarikádovaných měst, divoké přírody, neudržovaných budov nebo zatopených tunelů metra. Všude na něj mohou číhat příslušníci FEDRA[35], nájezdníci nebo nakažení lidé.

U nakažených můžeme rozlišit několik druhů podle postupu infekce. První z nich, runners, jsou velmi rychlí a obvykle útočí na lidi ve větších skupinách. Lze je zničit opakovanou hrubou silou nebo plíživým útokem. Druhým stádiem jsou stalkers, jež nastává mezi dvěma až dvanácti měsíci po infekci. Stalkers charakterizuje to, že sledují oběť zpovzdálí, schovávají se ve tmě a ve vhodnou chvíli zaútočí. Je doporučeno, aby je hráč nenechal se příliš přiblížit, a spíše je zneškodnil z větší vzdálenosti. Přinejmenším rok po infekci se ze stalkers stávají clickers. V tomto stádiu jsou už zcela prorostlí houbou, jež se rozšířila po celém těle a oslepila je. K orientaci v prostoru tak používají echolokaci. Jsou velmi silní, a to zejména při boji zblízka. K jejich zneškodnění je vhodné použít střelné zbraně. Čtvrtým a zároveň posledním stádiem, jež nastává po několika letech od infekce, jsou bloaters. Jsou slepí a poměrně pomalí, ale zároveň oplývají obrovskou sílou. Houbový porost na jejich těle je totiž tak tlustý, že vytváří pancíř. Část z tohoto porostu mohou během boje odtrhnout a hodit na hráče v podobě sporových bomb. Jsou však zranitelní vůči ohni, a tak je nejlepší taktikou držet si je od těla a použít brokovnici a Molotovovy koktejly.

Aby se hráč infikovaným ubránil, může používat několik druhů zbraní, na které v průběhu hry narazí, jako je například zmíněná brokovnice, puška, pistole nebo luk a šípy. Dále může ze země vzít krátkodobé zbraně, které se po několika použitích rozpadnou. Nejčastěji jde o ocelové tyče nebo dřevěné trámy. Postupem hry se je hráč naučí modifikovat, čímž jim částečně prodlouží životnost. Prostředí je také plné lahví a cihel, které lze použít pro hod ze skrýše a zmatení nepřítele, anebo na omráčení a boj zblízka.

Přestože hráč může na nepřátele útočit napřímo, hra ho spíše vybízí k tomu, aby se kolem infikovaných nepozorovaně proplížil, případně je napadnul ze stealth módu[36]. Hráč může

[35] FEDRA ve hře představovala vládní agenturu, jejíž hlavním úkolem bylo reagovat na katastrofy a řídit mimořádné události. Po vypuknutí epidemie převzala kontrolu nad vládou USA, zřídila karanténní zóny a v nich fungovala jako vojenská síla prosazující právo a pořádek.

[36] Ve stealth módu je hráč v přikrčené pozici a pohybuje se velmi pomalu kolem nepřátel. Pokud se k nim zezadu připlíží dostatečně blízko, má možnost udělat tzv. stealth kill, kdy je velmi tiše zabije. Nepřátele může také zezadu chytit a poté použít speciální zbraň zvanou shiv k neslyšnému a rychlému usmrcení.

využívat neduhy různých typů infikovaných ke svému prospěchu – například se může vydat naproti clickerům, kteří nevidí, a zabít je zpříma shivem[37], nebo se připlížit zezadu k runnerovi, který sice dobře vidí, ale hůře slyší, a neočekávaně ho zneškodnit zezadu. Stealth mód lze využít téměř všude, protože na většině místech mapy jsou nejrůznější předměty, za které se dá skrýt, ať už lavice, krabice, nahromaděné harampádí, automaty, nefunkční auta nebo cokoliv jiného. Hráč také může použít režim naslouchání. Ten mu umožní určit lokaci nepřátel díky různě světlým obrysům, jež jsou viditelné skrze stěny i předměty. Čím světlejší obrys je, tím blíž je i nepřítel.

Mapa je také plná nejrůznějších zdrojů, jako jsou nůžky, alkohol nebo lepicí páska. Díky nim lze pak v rámci systému craftování[38] vytvořit věci, které pomohou Joelovi k přežití. Obzvlášť důležité jsou lékárničky, které mu doplní životy. Při nedostatku lékárniček nebo pro jejich šetření lze také sníst některé z tyčinek vyskytujících se v šuplících a dalších místech na herní mapě. Vyrábět lze také Molotovovy koktejly a hřebíkové bomby, které po dopadu vybuchnou, a nakonec shivy, které umožňují neslyšné zabití nebezpečných clickerů a zároveň lze díky nim otevřít zamčené dveře, jež obsahují mnoho dalšího vybavení včetně unikátních předmětů.

Hráč může také sbírat speciální pilulky a léčivé rostliny, které mu umožní vylepšit nejrůznější atributy. Konkrétně se jedná o vyšší rychlost léčení, větší dosah doslechové vzdálenosti, více životů, vyšší rychlost craftování, menší kolísání zbraní a vylepšení útočení se shivem. Na několika místech v průběhu hry lze také najít pracovní stoly, na nichž lze pomocí nasbíraného nářadí a dalších předmětů vylepšit zbraně, jež Joel vlastní. Díky tomu má pak například větší zásobník, vyšší rychlost nabíjení nebo menší zpětný ráz.

Všechna tato vylepšení jsou důležitá, protože nepřátelé vyskytující se ve hře se chovají poměrně inteligentně. Rychle si uvědomí přítomnost Joela a Ellie, upozorní své spojence nebo přivolají pomoct. Využijí vlastní přesily a napadnou Joela, když je zrovna zaneprázdněný bojem s někým jiným, nebo mu právě dojdou náboje a musí si nabít. Není

[37] Shiv je ve hře speciální čepelová zbraň, kterou nelze používat v běžném boji, nýbrž je určená pro použití ze stealth módu. Zároveň ji lze použít i k otevření některých dveří. Ty vedou do zabarikádovaných místností, v nichž se vyskytuje zásoby.

[38] Pro craftování hráč musí mít potřebné ingredience, otevřít batoh a následně provést výrobu konkrétního předmětu. Zdroje jsou rozděleny do několika kategorií a zásoby z jedné kategorie se dají používat zaměnitelně – lepicí páska a sportovní fólie vykonají stejnou službu. Některé ingredience se mohou použít na různé nové předměty, například alkohol se používá k výrobě lékárničky i Molotovova koktejlu.

nezvyklé, že jsou schopni překonat hlavního hrdinu i na nižší obtížnost, pokud hráč dostatečně nevyužívá všech možností obrany, útoku a vylepšení, které se mu nabízí. V případě nemožnosti překonání určitého nepřítele je možné v rámci videohry nastavit obtížnost na velmi lehkou, která v původním vydání pro Playstation nebyla. Počítačová verze celkově umožňuje pět úrovní obtížnosti, a to velmi lehká, lehká, střední, těžká, přeživší a uzemněná. Čím vyšší obtížnost, tím méně zdrojů se ve světě nachází. Nepřátelé jsou silnější a nebezpečnější. V nejtěžší úrovni, tzv. uzemněné[39], je také upravený systém naslouchání nebo HUD systému, který ukazuje například úroveň zdraví.

5.4 Seriál a jeho rozdíly oproti videohře

První epizoda seriálu vyšla v lednu 2023. Celkově má první série devět dílů, jejichž délka sahá od 44 minut do 1 hodiny a 21 minut. Hlavních rolí se ujali Pedro Pascal (Joel) a Bella Ramsey (Ellie). Přestože je seriál poměrně věrný původní předloze, vyskytuje se v něm několik změn, přičemž některé z nich by se daly považovat za poměrně zásadní. Jednou z prvních změn je rozdíl v časové ose. Zatímco hra ukazuje události roku 2013 a poté o dvacet let později, v seriálu vypukne epidemie už o deset let dříve a hlavní děj tak probíhá v roce 2023.

Na samotném začátku seriálu vidíme flashback z roku 1968, kdy sledujeme fiktivní televizní pořad, ve kterém dva vědci debatují s moderátorem o katastrofických scénářích. Jeden z výzkumníků říká, že infekce způsobená houbami, kdy se houba díky globálnímu oteplování adaptuje na přežití ve vyšších teplotách a zcela ovládne svého hostitele, je ve skutečnosti největší možnou hrozbou pro civilizaci. Stejně tak další díly řeknou divákům více o původu nákazy. Ve hře původ mutace není nikdy jasně vysvětlený. V seriálu se dovídáme, že k prvotnímu přenosu na člověka došlo kvůli kontaminovanému jídlu a Cordyceps se neprojevil pouze v Americe, ale i všude jinde ve světě; nejprve v Jakartě. Všechny tyto nové informace pomáhají k rozšíření tvorby světa a jeho uvěřitelnosti.

Vztah mezi Joelem a Tess je v seriálu jasněji romantický, zatímco ve hře bylo možné vidět pouze náznaky toho, že by jejich vztah byl silnější než přátelství. Smrt Tess je také jiná; ve hře ji zabijí příslušníci FEDRA, v seriálu infikovaní. Všichni tito nakažení lidé jsou vzájemně propojení skrze podzemní sítě, které jim umožňují vzájemnou komunikaci

[39] V originále je použito slovo grounded.

a zároveň mohou detekovat přítomnost přeživších na velké vzdálenosti. Způsob nakažení ve hře je buď přímý skrze kousnutí, nebo nepřímý prostřednictvím vdechování spor, které se uvolňují z mrtvol nakažených. V seriálu se spory nevyskytují, a tak se nákaza šíří především prostředníctvím přímého kontaktu s nakaženým, obvykle skrze kousnutí. V závěrečné scéně s Tess lze navíc vidět, že zombie dává Tess šlahouny houby do úst, čímž chce urychlit proces nákazy. Tvůrci se záměrně rozhodli natočit tuto scénu takovým způsobem, že vypadá jako polibek páru, čímž chtěli vyobrazit proces nákazy jako intimnější a zároveň děsivější [Baker 2023].

Zcela největší změnou je příběh Billa a Franka. Ve hře stráví Joel a Ellie s Billem celou kapitolu hry a potkávají Franka, když už je mrtvý. Bill se o něm vyjadřuje jako o bývalém partnerovi a někom, na kom mu záleželo. Z dopisu ležícího u jeho mrtvoly lze vyčíst, že se s nějakou dobu zpátky pohádali a rozkmotřili, a Frank píše, že Billa nenávidí. Když Joel předá tento dopis Billovi, tak na sobě přeživší ukáže možná chvilkově známky smutku, ale jinak si zachová suverénní tvář. Není jasné, jestli jejich vztah byl pouze pracovní, přátelský nebo romantický, protože to tvůrci z větší části nechávají na interpretaci hráče. Seriál je však jasně ukazuje jako spřízněné duše, které spolu nejenom pracují, ale zejména se vzájemně podporují, přitahují a mají romantický vztah. Po mnoha letech společného soužití a v pokročilém věku Frank onemocní, zhorší se mu motorika a je uvázán na invalidní vozík. Bill se o něj stará, ale Frank se po nějaké době rozhodne svůj život ukončit. Přestože chtěl, aby Bill dál žil, ten mu toto přání nesplní a stejně jako Frank spolyká mnoho prášků. Společně zemřou ve spánku. Když Joel s Ellie dorazí do Lincolnu, tak už je pár mrtvý a Billa tak nikdy nepotkají.

V dalším díle hlavní dvojice putuje do Kansas City místo do Pittsburghu a potkávají postavu se jménem Kathleen, která se ve hře vůbec nevyskytuje. V té narazí Joel s Ellie na Henryho a Sama spíše náhodou, v seriálu se k nim bratři připlíží v noci, zatímco spí. Sam je v seriálu neslyšící a Henry je bývalý informant FEDRY, jehož informace vedly k zabití bratra Kathleen. Samotná existence Kathleen tedy vyvolává mnoho dalších změn. Když se Ellie dozví, že je Sam infikovaný, snaží se ho zachránit tím, že na jeho ránu dává svou krev. Jde o další přidanou scénu do seriálu, která divákovi ukazuje, že výroba léku bude mnohem složitější, než se možná očekávalo.

Pátý díl seriálu nám poprvé ukazuje, že Joel trpí panickými ataky, které ve hře neměl. Při

rozhovoru s Tommym mnohem jasněji dává najevo své pouto k Ellie a také strach z neúspěchu. Je dána větší váha jeho prosbě vůči bratrovi, protože na rozdíl od hry je Tommyho manželka v seriálu těhotná. Ellie po nové informaci neujede bratrům na koni a Joela nezraní kovová tyč, ale jeden z nájezdníků.

Další díl je zaměřený na život Ellie před hlavními událostmi hry a seriálu, a částečně kopíruje děj z The Last of Us: Left Behind. Zobrazuje FEDRU ale jako více morálně nejednoznačnou organizaci spíše než jasné nepřátele, jak je to ve hrách. Tato nejednoznačnost a odstíny šedého, spíše než černobílého světa a jeho morálky, jsou pro seriál příznačné ve většině dílů. Seriál se také více zaměřuje na Davida a představuje ho více ve světle náboženského kultu, kdežto ve hře je rozměr náboženství spíše zanedbatelný. Když ho Ellie zabije, setkává se s Joelem až poté, kdežto ve hře ji Joel najde už během aktu, což dává okamžiku větší hloubku.

Flashback v posledním dílu seriálu ukazuje okolnosti Elliina narození a má poukázat na to, proč je Ellie vlastně vůči nákaze imunní, což ve hře nikdy nebylo zcela vysvětleno. Elliina matka Anna byla nakažena během porodu. Požádá tak Marlene, se kterou bydlí, aby ji zabila před tím, než se promění, a ta její prosbu splní. Po flashbacku se příběh vrátí do současnosti a Joel po cestě prozradí Ellie, že se po smrti jeho dcery pokusil o sebevraždu. Zatímco hra tuto možnost spíše naznačuje, seriál je znovu explicitní.

Seriál obsahuje i další menší změny. Jednou dosud nezmíněnou, která je však pro některé hráče a diváky poměrně zásadní, je menší počet infikovaných. Zatímco ve hře s nimi musel Joel bojovat téměř na každém kroku, seriál jejich přítomnost často snižuje nebo zcela eliminuje, a to pravděpodobně kvůli tomu, aby se vyhnul repetitivnosti a zároveň dal větší důraz na vyvíjející se vztah mezi Joelem a Ellie.

Metodologická část

6. Metodologie

V této části práce představím použitou metodologii. Nejdřív popíšu hlavní cíl práce a výzkumné otázky, poté přiblížím vybranou analytickou metodu, výběr výzkumného souboru i jeho charakteristiky. Na závěr vysvětlím, jakým způsobem jsem data sbírala.

6.1 Cíl práce, výzkumné otázky

Hlavním cílem této diplomové práce a zároveň výzkumnou otázkou je zjistit, jak se liší vnímání videoher a jejich seriálových adaptací, a to konkrétně The Last of Us. Na základě tohoto cíle tak byly stanoveny následující výzkumné otázky:

- Co motivovalo respondenty k tomu, aby se podívali na seriál The Last of Us, případně hráli hru?
- Jak hráči reagovali na změny v seriálu oproti herní předloze? Jsou k seriálu více kritičtí než ti, kteří předlohu neznají?
- Jaký celkový význam a hlavní téma respondentům vyvstaly u seriálu, a jaké u hry? Jsou tato témata shodná, anebo se liší?

6.2 Metoda analýzy

Pro výzkum jsem se rozhodla zvolit kvalitativní přístup. Ten je vhodný v případě, že toho o daném jevu příliš nevíme. Jde o proces hledání porozumění založený na různých metodologických tradicích zkoumání daného sociálního nebo lidského problému, kdy jde o vytváření kompletního holistického obrazu o fenoménu [Creswell 1998]. Na rozdíl od přístupu kvantitativního tedy nepoužívá dedukci, ale indukci, která je charakterizována postupem od jednotlivého ke všeobecnému, kdy se na základě pozorování naleznou určité pravidelnosti a na jejich základě se pak formuluje teorie.

Silné stránky kvalitativního výzkumu zahrnují možnost získání podrobného popisu jedince, skupiny, fenoménu nebo události; možnost studia procesů, navrhování teorie a pomoc při první exploraci dosud neznámých fenoménů. Nevýhodou může být skutečnost, že je obtížnější testovat hypotézy a teorie, sběr dat a jejich analýza může být poměrně časově náročná a výsledky nemusí být zobecnitelné na populaci nebo do jiného prostředí [Hendl 2005].

V kvalitativním výzkumu se využívá mnoho různých metod získávání dat. Může jít o několik typů rozhovorů, pozorování zúčastněné i nezúčastněné, nebo sběr dokumentů. Mezi základní přístupy patří případová studie, etnografický výzkum, zakotvená teorie a další [Hendl 2005]. V této práci využiji přístup zakotvené teorie. Ta se nejčastěji uplatňuje při podrobném zkoumání určitého fenoménu nebo jevu [Hendl 2005]. Spíš než kompletní novou teorii má tato práce však za cíl přínos nových informací o způsobu vnímání odlišných médií.

6.3 Výzkumný soubor

Soubor respondentů byl vybrán technikou sněhové koule. Jde o typ nepravděpodobnostního výběru, kdy se začíná u jedinců, o kterých se ví, že splňují určitá kritéria. Ti pak výzkumníkovi doporučí další lidi, o kterých ví, že daná kritéria splňují, čímž se vzorek rozrůstá. Klíčové jsou tak sociální kontakty respondenta, kdy se na sebe lidí postupně nabalují, právě jako sněhová koule [Hendl 2005].

Nejdřív jsem tedy oslovila několik lidí z mého okolí, kteří se mi v minulosti o seriálu nebo hře zmiňovali. Narazila jsem však na problém, že většina z nich viděla pouze seriál, a tak jsem měla nedostatek jedinců, kteří znali i herní předlohu. Začala jsem proto od známých zjišťovat, jestli by mi mohli na rozhovor někoho doporučit. Nakonec jsem k hledání dalších respondentů použila sociální síť Instagram. Po sdílení příspěvku se mi ozvalo několik lidí, čímž došlo k tomu, že ve finálním vzorku je větší počet hráčů než počet diváků. Celkově jsem tedy vyzpovídala 13 respondentů, načež došlo k teoretické saturaci – tedy k situaci, kdy je vytvořena určitá teorie a nepředpokládá se, že by další případy přinesly nové poznatky, jež by vedly ke změně této teorie [Hendl 2005].

Z celkového počtu třinácti respondentů[40] tak šest vidělo seriál a sedm vidělo seriál i hrálo hru. Všichni z hráčů znali předlohu ještě předtím, než vyšla seriálová adaptace. V celkovém vzorku je šest žen a sedm mužů, přičemž u sledujících převažují ženy (4 muži ku 2 ženám), zatímco u hráčů je větší počet mužů (5 mužů ku 2 ženám). Výzkum tak není zcela genderově vyvážený, což však odpovídá statistikám, že je v Česku více hráčů než hráček[41] [Český statistický úřad 2023]. Věk respondentů se nejčastěji pohyboval mezi 20 a 35 lety, výjimkou byli pouze dva respondenti ve středních letech z řady diváků. Všichni respondenti dosáhli

[40] Pro zachování anonymity a zároveň pro lepší orientaci v textu jsou v analytické části práce všechna jména respondentů změněna.
[41] Ve věkové kategorii 25-34 let, která je také nejvíce zastoupená v tomto výzkumu, je hráček 35 %, zatímco hráčů 71 %. Hráčů je tedy zhruba dvakrát více než hráček [Český statistický úřad 2023].

minimálně středního vzdělání s maturitou nebo vyúčním listem, mnozí z nich jsou pak studenty nebo absolventy vysokých škol nejrůznějších oborů (např. právo, geologie, informační bezpečnost, veterinární lékařství nebo diplomacie). Nejčastěji bydlí ve velkých městech, nicméně několik z nich je obyvateli menších obcí nebo středně velkých měst.

6.4 Technika sběru dat

Sběr dat probíhal prostřednictvím polostrukturovaných rozhovorů. Pro ty je charakteristické, že obsahují určitou osnovu a definovaný účel, ale zároveň je celý proces získávání informací poměrně pružný, čímž se liší od zcela strukturovaných rozhovorů. Na začátku je vhodné mít připravený seznam témat, která je potřeba probrat. Jejich pořadí nemusí být jasně dané a tazatel má možnost v průběhu upravit posloupnost v závislosti na konkrétním respondentovi a vývoji rozhovoru. Je však vhodné dát zezačátku méně náročné otázky, a až postupně se propracovávat k těm složitějším, hlubším nebo osobnějším. Otázky se mohou vztahovat ke zkušenostem nebo chování, k názorům, pocitům, znalostem, vnímání nebo sociodemografickému kontextu. Kromě otevřených uváděcích otázek je také možné použít otázky sondážní, jejichž cílem je prohloubení odpovědi, což vede k většímu porozumění. Tazatel by měl „udržovat motivaci dotazovaného k vypávění tím, že se chová určitým způsobem, ale zároveň nesmí ovlivnit obsah sdělení tím, že kladně nebo záporně reaguje na odpovědi“ [Hendl 2005: 170]. Při správně vedeném rozhovoru by měl mít jak respondent, tak tazatel pocit, že jde o dvoustrannou rovnocennou komunikaci [Hendl 2005].

Většinu rozhovorů jsem s respondenty vedla mezi květnem a říjnem roku 2024, přičemž několik posledních rozhovorů proběhlo ke sklonku roku, abych lépe vyvážila počet sledujících a hráčů. Všechny rozhovory byly vedeny buď naživo, anebo prostřednictvím videohovoru, což mi umožnilo synchronní komunikaci a lepší zachycení neverbálních projevů, stejně jako možnost hlubšího ponoření do tématu. Rozhovory obvykle trvaly kolem 40 minut, ovšem některé sahaly až k hodině a čtvrt.

V samotném počátku rozhovoru jsem představila téma mojí práce a zeptala se na úvodní otázky, které měly za cíl uvolnit respondenty a naladit je na rozhovor. Ptala jsem se, jaké bylo jejich první setkání s hrou či seriálem, jaký na ně mají názor, jaká je podle nich cílová skupina a žánrové zařazení seriálu, popřípadě hry. Poté mě zajímalo, co je motivovalo k hraní hry nebo sledování seriálu a jaké od adaptace měli očekávání. Dále jsem ještě chtěla zjistit jejich povědomí o mediálním diskurzu, tedy jestli před, během nebo po shlédnutí četli

nějaké články, případně viděli příspěvky nebo diskuse na sociálních sítích.

Další část rozhovoru se věnovala konkrétním postavám. Zajímaly mě názory týkající se osobnosti Ellie a Joela a toho, jak byl vyobrazen jejich vztah. Zvláštní pozornost jsem věnovala porovnání jejich vnímání ve hře a v seriálu. K této části se vztahovala také otázka zaměřená na spokojenost s výběrem herců, a to jak jejich vzhledu, tak hereckých schopností.

Ve třetí části jsem se zaměřila na vedlejší postavy a jednotlivé epizody. Konkrétně mě zajímalo, jak respondenti reagovali na epizodu číslo 3, která se věnovala příběhu Billa a Franka, a epizodu číslo 7, jež byla zaměřena na Ellie a Riley. Tyto epizody mi přišly zásadní zejména z toho hlediska, že měly větší transmediální přesah a rozšiřovaly lineární příběh. Zároveň v případě Billa a Franka šlo o větší změnu příběhu oproti herní předloze, a tak mohl být vhled hráčů velmi cenný. V této části také někteří respondenti zmiňovali Tess nebo Davida, což jsem viděla jako příležitost k doplňujícím otázkám. Povídání o Davidovi přirozeně přešlo k otázkám, které se týkaly nebezpečí, zejména vyobrazeného počtu infikovaných a odlišného vnímání hrozby ve hře a v seriálu.

Na konec rozhovoru jsem zařadila složitější otázky, které se více týkaly vyústění příběhu a jeho hlavní myšlenky. Zajímalo mě, jak respondenti vnímali Joelovo rozhodnutí v nemocnici, jeho následný rozhovor s Ellie a morální pohled na věc. Důležitou součástí bylo rozjímání nad významem příběhu, a jestli je toto téma ve hře a v seriálu odlišné. Ptala jsem se také na vnímání vyznění, tedy jestli respondentům připadalo spíše depresivní, neutrální nebo nadějné. Nakonec jsem dala hráčům možnost vyjádřit pocity k adaptaci a porovnat oba mediální formáty, pokud tak v průběhu rozhovoru již neučinili.

U všech rozhovorů byl se souhlasem pořízen audio záznam, díky kterému jsem pak mohla nahrávku přepsat. Při přepisu jsem zachovávala hlavní myšlenku a nic výrazně neměnila, kromě jazykových korekcí a změn ve slovosledu, aby sdělení v ucelené podobě dávalo smysl. Po přepisu jsem si rozhovory znovu několikrát četla a začala tzv. otevřené kódování, v rámci kterého jsem si všímala opakujících se témat a přiřazovala jim konkrétní kódy. Všechny rozhovory jsem si otevřela jako dokumenty v programu Microsoft Word a v něm pak barevně rozlišovala jednotlivá témata. V další fázi jsem použila axiální kódování, kdy jsem začala jednotlivé kódy slučovat podle společných témat do větších kategorií a přitom brala v úvahu jejich kontext a podmínky. Tato témata jsou představena v následující části práce.

Analytická část

7. Analýza percepce hráčů a diváků

Tato část diplomové práce si klade za úkol ukázat, jak se liší vnímání mezi lidmi, kteří viděli pouze seriál The Last of Us, a jedinci, kteří před jeho shlédnutím hráli ještě herní předlohu. Nejdříve se budu věnovat obecnému povědomí o rozdílných médií, prvotnímu setkání s hrou či seriálem, motivacím a očekáváním hráčů i diváků. Zajímal mě také vliv mediálního diskurzu, a jestli respondenti četli před, během nebo po shlédnutí nějaké články ohledně díla. Další části se zaměřují na vnímání hlavních a vedlejších postav, stejně tak jako na transmediální přesah. Následně se věnuji popisu nebezpečí ve hře, názorům na počet infikovaných v seriálu a ve hře, a vnímání větší hrozby mezi přeživšími a nakaženými lidmi. Protože mě zajímal kontext respondentů, zeptala jsem se jich i na jejich postoj k videohrám a adaptacím. Závěrečné části se zaobírají nejzásadnějšími rozdíly v seriálu oproti herní předloze z pohledu hráčů, a nakonec vnímáním hlavního tématu a vyznění celého díla.

7.1 Povědomí o hře a seriálu

Jednou z nosných otázek výzkumu byla ta zaměřující se na motivace pro hraní hry a sledování seriálu. S tím zároveň souvisí i způsob, jakým o hře nebo seriálu respondenti poprvé slyšeli, a jaká na základě toho měli očekávání.

7.1.1 První setkání s hrou a motivace hráčů

Někteří z hráčů si byli vědomi, že hra získala ceny, nebo na ni slyšeli pozitivní recenze, jak to bylo u narátora Adama. Ten si hru koupil i díky tomu, že na ni slyšel skvělé ohlasy. Působila na něj tak, že měla hezky vizuál a zároveň seděla do toho, co ho zajímá – tedy postapokalyptický svět a hororovější žánr. Většina hráčů však o hře poprvé slyšela od kamarádů.

„Hru jsem objevila díky kamarádovi, který mi pořád říkal, že ‚tohle si prostě musíš zahrát'. Pamatuju si, jak mě hned od prvního momentu vtáhl ten úvod, kdy sleduješ začátek pandemie a úplně tě to emocionálně rozseká." Andrea

„Hrál jsem na Playstationu u kámoše X let zpátky, tak jsem se o tom dozvěděl od něj. Když ta hra vyšla, nebo vlastně i dlouho potom, tak byle velmi oblíbená, pořád se o ní mluvilo. Takže pokud jsi fanoušek videoher, tak nehrát ji nebylo úplně možný." Petr

„Myslím si, že jsem to poprvé hrál na Playstationu 3. Je to oblíbená hra mojí ženy, tak jsme to hráli tenkrát společně, střídali jsme se po kapitolách. Bylo to takový trávení společných večerů.“ Marek

Sofie se jako jediná o hře dozvěděla náhodou, když procházela obchod s videohrami. V té době hodně hrála hry na Playstation a chtěla si koupit další. Zaujal ji obal CD, na kterém se Ellie s Joelem brodí vodou mezi polorozpadlými budovami. Na druhé straně byly obrázky přímo z hraní hry, včetně infikovaných a boje s nimi. Protože do té doby nehrála žádnou hru, která by byla takto dějově zaměřená, rozhodla se, že si hru koupí. Narátor Antonín se o hře poprvé dozvěděl prostřednictvím sociální sítě Twitch.

„Právě to streamoval Agraelus. Chvilku jsem se na to díval a přišlo mi to zajímavé. Brácha měl Playstation, tak jsem si říkal, že si to pořídím. No a skončilo to tak, že jsem v pátek dovezl hru domů a prostě jsem hrál a skončil jsem v neděli večer. Prostě jsem od toho nedokázal odejít. Hrál jsem dva týdny v kuse, než jsem to dohrál. Mě to úplně uchvátilo, bylo to něco nového, co jsem do té doby neznal.“ Antonín

Antonín popisuje pocit flow, kdy byl zcela ponořený do hry. Podle Antonína je navíc Naughty Dog jedno z nejlepších videoherních studií, které má zkušenosti, ví, jak naplnit očekávání hráčů, a také jak je zaujmout. Na hře Antonín ocenil, že není pouze vymodelovaná, ale přímo hraná, a tak vypadá víc realisticky. Zajímalo ho, jak se podaří tvůrcům hru adaptovat na televizní obrazovky, což byl hlavní důvod, proč se na seriál chtěl podívat. Hlavní motivací i ostatních hráčů bylo právě srovnání s herní předlohou. V podstatě žádný respondent nezmínil nějakou jinou, čímž se odlišují od sledujících. O jejich motivacích pojednává následující podkapitola.

„Chtěl jsem právě vidět, jak to bude vypadat. Jak se jim to povede, protože ten svět sám o sobě mám hrozně rád a líbí se mi to univerzum.“ Antonín

„Hra byla docela dobrá, tak proč nezkouknout seriál. To je asi podobný jak s Falloutem. Taky udělali seriál, takže na ten teďka taky koukám.” Adam

„Podívat se na seriál bylo víceméně povinností, kór když jsem fanoušek hry.“ Andrea

„Ta hra se mi fakt líbila. Seriál vyšel až po tom pokračování hry a to se mi taky líbilo. Takže jsem samozřejmě byl zvědavej. A hlavně jsem taky viděl, že tam bude hrát Pedro Pascal, můj

oblíbenec ještě ze Hry o trůny.“ Marek

„Myslím, že to asi bylo hlavně kvůli té hře. Že jsem si říkala, jo, to znám, to bylo dobrý.“ Sofie

7.1.2 První setkání se seriálem a motivace sledujících

Ukázalo se, že všichni respondenti z řad sledujících o seriálu poprvé uslyšeli buď od svých známých, anebo skrze sociální sítě. Jiný způsob nezmínil nikdo.

„Myslím, že mi o tom někdo řekl. Že to nebylo tak, že bych si to někde přečetl nebo viděl.” Matěj

„Poprvé jsem o tom slyšela od Belly na Instagramu.” Natálie

„Viděl jsem to na sociálních sítích.” Jáchym

„Doporučil mi to známý. Už když jsem slyšel ten název The Last of Us, jako poslední z nás, tak mě zajímalo, co to přesně může představovat.“ Tadeáš

Několik respondentů zmínilo všeobecný humbuk kolem seriálu, kvůli kterému se na seriál rozhodli také podívat. Cílem této mediální všudypřítomnosti není pouze to, aby se o díle dozvědělo co nejvíce lidí, ale hlavně dát lidem důvod, aby se na televizní pořad podívali. Humbuk je právě to, co vytváří význam [Gray 2008]. Důležité je však i to, jak se tento význam a vztahy kolem něj vyvíjejí. Tento vývoj vztahů pak může změnit hodnotu díla [Powers 2012]. Protože humbuk kolem seriálu byl především pozitivní, respondenti ho tak také vnímali a chtěli ho vidět.

„Já si myslím, že jsem o tom seriálu poprvé slyšela, když to vyšlo, a byl strašný hype z Pedra Pascala.” Veronika

„Když ten seriál vycházel, tak o něm všichni mluvili, tak jsem se na něj taky podíval.“ Petr

„Celkově mně přišlo, že v té době byl kolem toho takovej hype, i třeba na Instagramu a takhle. Takže pak to na mě vyskakovalo čím dál častěji.“ Beáta

Motivace sledujících byly velmi různorodé. Natálie byla jedinou z respondentek, která se na seriál dívala kvůli Belle Ramsey. Ostatní z výběru herečky tolik nadšení nebyli, čemuž se budu věnovat v pozdější kapitole. Jiní na seriál slyšeli dobré reference, což je zaujalo.

„Mě zaujalo herecké obsazení, Pedro i Bella. Tu jsem sledovala na Instagramu, protože

předtím hrála ve Hře o trůny. Takže mě nalákala. Zajímala mě i myšlenka toho seriálu." Natálie

„Pro mě byla na prvním místě tematika pandemie, a to, jak se s ní lidi dokážou vyrovnat, srovnat a bojovat proti ní. Na druhém místě byl vizuál. Když jsem viděl trailer, tak se mi líbilo, jak to vypadá. Mám rád tematiku postapokalyptického scénáře a taky mám rád monstra. A nakonec herecké obsazení, hlavně Pedro Pascal." Jáchym

„Říkal mi o tom kolega, že se mu to líbilo. Ten hrál i hru a vyloženě se na ten seriál těšil. Slyšela jsem na to samý dobrý recenze a neměli jsme se zrovna na co koukat." Beáta

Beáta tedy v seriálu viděla příležitost ke společnému sledování, a zároveň zábavě. Vzhledem k tomu, že většina respondentů se zároveň na seriál dívala na základě doporučení od známých, případně pod vlivem mediálního humbuku, lze také říci, že pro ně byla důležitá možnost diskuse s ostatním, jež by v nich vyvolala pocit vzájemného propojení, dále potřeba být v obraze, jak o tom píše Rubin [1981], a v neposlední řadě naplnění kognitivních potřeb [Katz, Gurevitch, Haas 1973]. Matěj se na seriál díval z velké části kvůli tomu, že očekával, že půjde o komunitní seriál ve stylu Hry o trůny, který bude mezi lidmi známější. To by tedy odpovídalo tomu, co McQuail [1999] vidí jako získávání základny pro sociální kontakt a pocit spojení s ostatními.

„Říkal jsem si, že to bude třeba něco takového velkýho, takže se o tom třeba budu moct s někým pobavit. Ale asi to pro mě až tak nesplnilo ten účel." Matěj

Několik respondentů zmínilo, že se podívalo na seriál během krátké doby, tedy ve stylu tzv. binge-watchingu, kterému se věnuji v teoretické části práce. Protože ani jeden z nich televizní obsah takto obvykle nekonzumuje, tato skutečnost může svědčit o tom, že je seriál obzvlášť zaujal po vizuální stránce, pomohl jim k relaxaci, a zároveň jim nabídl vzrušující scény v podobě útěků a boje přeživších s infikovanými.

„Mně ten seriál doporučila kamarádka. A pak jsem to viděla během dvou dnů." Veronika

„Moc jsem od toho neočekával a byl jsem překvapený, jak mě to vtáhlo do děje, že jsem se prakticky během dvou až tří dnů podíval na všech deset dílů." Tadeáš

7.1.3 Očekávání

Převážně u ženských narátorek se vyskytly určité obavy z toho, že seriál bude příliš temný. Většina totiž zmínila, že se obvykle na tento typ seriálu nedívají. To je v souladu s předchozími studiemi [Sparks 1991, McLean a Anderson 2009], že ženy jsou k obsahu s hororovým obsahem citlivější a mohou z něj častěji cítit úzkost nebo znechucení. Právě citlivější osoby mohou hůře reagovat na znetvoření obličejů [Shanmugarajah et al., 2012], které je ukázáno i u infikovaných lidí v The Last of Us.

„Není to úplně můj typ seriálu, na který se normálně dívám. Takže jsem zvažovala, jestli to má vůbec cenu, jestli mě to bude bavit. Ale nakonec to bylo fajn." Beáta

„Bála jsem se, že to bude takový trošku stupidní a budu tam zbytečně moc příšer. A ve finále jsem byla velmi příjemně překvapena." Judita

„Chtěla jsem vidět, jak budou řešit ten problém, který tam nastal. Měla jsem strach, že to bude hodně strašidelný a lekací. A byla jsem příjemně překvapená, že to tak nakonec nebylo, a proto jsem se koukala i dál." Natálie

Ženy si také méně užívají scény, ve kterých je zobrazováno násilí nebo krveprolití v extrémní míře, než ty, v nichž je takového obsahu méně [Neil 2019]. Jak je reflektováno ve výše zmíněných odpovědích, všechny narátorky se bály, že bude v seriálu mnoho násilných prvků, a když tomu tak nebylo, tak byly příjemně překvapené.

Výše popsané důvody mohou částečně vysvětlit, proč ženy vyhledávají a oceňují hororový obsah méně než muži. Dalším možným důvodem je to, že muži jsou socializovaní k tomu, aby neukazovali strach nebo přílišnou citlivost [Hoffner, Levine 2005]. Muži, nichž jsem se ptala na jejich očekávání, častěji ocenili právě tematiku infikovaných a postapokalyptického světa opředeného nástrahami a nebezpečím, anebo k ní byli alespoň více neutrální.

„Jedno očekávání rozhodně bylo negativní, protože jsem se bál Belly. Ale byl jsem i natěšený, že uvidím to, pro co jsem si přišel, a to znamená postapokalyptický svět a zombie." Jáchym

Hráče do velké míry ovlivnilo, že znali herní předlohu, která podle nich byla velmi kvalitní. Andrea doufala, že seriál zůstane věrný atmosféře hry, ale zároveň přidá víc kontextu k postavám. Znalost hry podle ní její nároky určitě zvýšila, a to zejména ohledně charakteristik a obsazení Joela a Ellie.

„Určitě mě ovlivnilo, že znám hru. Protože ta je v tom vyprávění příběhu výborná. A jen tak tohle napodobit prostě není úplně jednoduchý.“ Petr

„Očekávání jsem měl samozřejmě velký. To já mám vždycky. Vždycky má člověk nějakou tendenci to trochu poměřovat a dost často to úplně nejde. Hra byla dokonalá, ale přece jenom v ní fungujou trošičku jiný mechanismy než té tvorbě filmové nebo seriálové. Tak jsem strašně doufal, že se to nějak povede.“ Marek

„Doufala jsem, že to bude fajn a nebude to úplná blbost. Možná k nějakým těm queer vztahům, tam taky bylo očekávání, že to bude tomu otevřený a víc přívětivý.“ Sofie

Hráči se tedy v jejich očekáváních zaměřovali na rozdílné věci, lze ale říci, že většina z nich se těšila na to, že budou moci prožít příběh v jiném médiu. Právě z televizní povahy však byli někteří z nich nervózní. Báli se, že se adaptace nepovede, či to přímo předpokládali. Někdy k tomu přispěl i mediální diskurz. Tomu je věnována další kapitola.

„*Čekal jsem, že to bude hrozné. Protože v poslední době prostě adaptace tak dobrý nejsou.“ Petr*

„Viděl jsem o tom memy, že to možná bude totální debakl, protože obecně to, co se točí poslední dobou, má nic moc kvalitu. U spousty věcí je to o tom, že spíš chtějí protlačit nějakou ideu, než vyloženě dělat kvalitní produkci.“ Adam

7.2 Vliv mediálního diskurzu

To, co o hře psala média, přirozeně zajímalo spíše jedince, kteří hráli hru. Protože všichni z nich ji hráli ještě předtím, než vyšel seriál, měli větší očekávání a chtěli vědět, koho obsadí do hlavních rolí, a jestli bude odpovídat herní předloze. To pak ovlivnilo jejich očekávání.

„Spekulovalo o tom, zda tam bude ta Bella. Četl jsem to kvůli tomu, abych věděl, jestli ji skutečně obsadí. Pak jsem se na to jakoby více nechtěl podívat, ale já jsem se na to stejně chtěl podívat.“ Jáchym

„Samozřejmě jsem viděl trailer a taky jsem sledoval herecké obsazení. Zajímalo mě, jak bude vypadat. Ale víc jsem si seriálu nečetl. Zajímalo mě spíš dřív články o hře.“ Antonín

„Pročítala jsem nějaké články a recenze, protože jsem byla zvědavá, co si o hře myslí ostatní.

Celkově byl seriál pozitivně hodnocen, ale vím, že hráčská komunita zas tak brutálně nadšená nebyla..“ Andrea

„Já to většinou čtu, než to hraju, nebo než to vyjde, takový ty ještě dost často nekritický věci. Nejsou tam moc žádný informace. Myslím, že když to vydali, tak se o tom hodně mluvilo, že to má dobrou sledovanost. Ale je pravda, že potom už mě to nějak nezajímá a radši si udělám ten názor sám.“ Marek

Většina z respondentů, která měla zkušenosti pouze se seriálem, příliš nesledovala, co se okolo něj dělo. Těšili se na další díly, ale tolik nečetli články. Pokud ano, tak spíše recenze od běžných diváků než renomovaných kritiků.

„Než jsme si pustili ten první díl, tak jsem koukala na ČSFD a četla recenze.“ Beáta

„Asi ten seriál všichni chválili. Lidi se báli, že to ti tvůrci pokazí, a místo toho byli příjemně překvapení, že je to docela věrné té hře.“ Veronika

Po shlédnutí si také někteří z nich začali zjišťovat, jestli je v plánu druhá série. Narátorka Judita si navíc pustila krátký dokument o tom, jak pracovali maskéři, což jí připadalo velmi zajímavé. Přestože mnoho respondentů říkalo, že spíše nevnímali články v médiích nebo příspěvky na sociálních sítích, později během rozhovoru se ukázalo, že zcela nedotčení nebyli. Jáchym například věděl, že epizoda s Ellie a Riley byla velmi kritizovaná, a ke kritice se také připojil, neboť v epizodě neviděl přidanou hodnotu a ani ho nebavila.

Nikdo z respondentů se však nezapojoval do internetových diskusí. Narátor Adam řekl, že se podíval na některé memy nebo pár diskusí na sociální síti Reddit, ale nic sám online nepsal. Podobně to měla i hráčka Andrea.

„Nezapojuju se, protože 80 % z toho jsou trollové a tím nemám potřebu ztrácet čas.“ Adam

„Do debat a diskuzí jsem se nezapojovala. Přijde mi to jako zbytečné mrhání časem, když se pak člověk v něčem zacyklí.“ Andrea

7.3 Vyobrazení hlavních postav

V podstatě u všech respondentů šel poznat rozdíl mezi vnímáním hlavních postav. Zatímco Ellie většina připadala nesympatická, všichni respondenti měli rádi Joela. U Ellie však

častěji zmiňovali její pozitivní vývoj, který přisuzovali právě její cestě s Joelem. Ten většině z nich připadal jako pozitivní postava po celou dobu seriálu i hry, a až na výjimky jejich pohled na něj nezměnil ani závěr příběhu.

7.3.1 Joel

V případě Joela několik respondentů řeklo, že ho měli rádi od samého začátku a byl jim sympatický. Tyto sympatie přičítaly momentu, kdy přišel o Sarah, což v nich vzbudilo pocity empatie. Bylo jim ho líto, dokázali se do jeho situace vcítit a automaticky mu začali fandit. Několik z nich v rozhovoru zmiňovalo jeho potlačené emoce po dceřině smrti.

„Když ještě tu dceru měl, tak bylo vidět že je plný lásky. Ale tou ztrátou dcery přišel absolutně o jakékoliv city a byl totálně zklamaný životem.“ Tadeáš

„Joel byl na začátku velice zhrzený, chudáček, jak přišel o tu dceru. Je vidět, že ho ta událost změnila. Je naštvanej, zahořklej a nějakým způsobem se asi ještě ani nevyrovnal s tím, co se stalo. Ale je vlastně už od začátku sympaťák, celou dobu, i když je naštvanej, že se mu stane nějaký příkoří, což znamená, že s ním hnedka o to víc sympatizuješ.“ Natálie

„Určitě část jeho umřela s tou dcerou. Protože pro něj ona znamenala celej svět a bylo to strašně smutný. Chápu, že se potom obrnil, aby už to nemusel znovu prožívat.“ Judita

Zároveň zmiňovali, že jim připadal poměrně racionální, schopný postavit se věcem čelem, příliš si nestěžoval, byl statečný, zásadový a spolehlivý. Většina ho tedy vnímala jako pozitivní postavu.

„Mně přišel prostě super, že byl takovej vtipnej, zároveň ochránářskej, ale někdy i drsňák, nelítostnej. Když potřeboval ochránit ty své blízký, tak se toho vůbec nebál.“ Beáta

„Byl to sympaťák. Mně přišlo, že se tam musel s těma všema věcma nějak vypořádávat, tak to prostě bral, jak to je. Potřeboval si vydělat, tak pracovat.“ Matěj

„Pozitivní postava. Bylo tam vidět, že je fakt starej, že to nebyl jenom drsňák. Občas ses bála, že dostane infarkt, jak se občas chytil za srdce při běhání do schodů.“ Veronika

Naopak respondentovi Markovi, který předtím hrál hru, přišel Joel v seriálu oproti hře příliš schopný. Ve hře postavu vnímal jako utrápeného muže přes čtyřicet, který už jenom přežívá, je mu jedno, co s ním bude, je znavený životem a „mele z posledního“. U seriálu z něj takový

pocit neměl.

„Nedosahovalo to toho, co jsem od toho chtěl. Myslel jsem si, že tam budou ty scény, kdy je na dně, on se škrábe a úplně nemůže. Já mám rád takovou tu bezmoc, kterou se ten člověk snaží překonat. To jsem z té hry cítil, ale tady mi to chybělo." Marek

Dalším hráčům však přišel poměrně věrný herní předloze. Popisovali ho jako komplexní postavu. V obou mediálních formátech jim připadal ze začátku uzavřený, nedůvěřivý, smutný a zatvrzelý, ale zároveň velmi schopný. Zmiňovali jeho odhodlání dokončit to, co slíbil, i schopnosti zachovat chladnou hlavu v těžkých situacích. Zároveň jim přišlo dobře vyobrazené, jak ho mění vztah s Ellie.

„Myslím si, že vystihli to, že byl takovej zatvrzelej stoik, a takový to ‚Nechci, ale prostě to udělám, protože jsem si řekl, že to udělám.'." Adam

„Byl velmi dobře ztvárněný. Měl tvrdé srdce, zezačátku byl uzavřenej sám do sebe, do svého traumatu, které prožil. A bylo hezky vidět, jak se postupně otevírá a mění skrz to, jak se dostává blíž k Ellie a jejich vztah se zlepšuje." Jáchym

„Joel byl perfektní. Na začátku byl takovej furt nasranej. Jen tak si k sobě nikoho nepustí, a právě díky Ellie se z něj stane víc otevřenej a vnímavej člověk. Nepřišel mi nějak výrazně odlišnej od hry. Vystihli ho o trošku líp než Ellie." Petr

Na rozdíl od respondentů, kteří viděli pouze seriál, však několik hráčů zmínilo, že nejde o zcela pozitivní postavu. Někteří z nich byli pravděpodobně ovlivněni tím, že hráli i druhý díl herní série, který postavy Joela a Ellie vyobrazil v trochu jiném světle. Respondent Marek přímo zmínil, že mu přišlo zajímavé, že postava Joela, která do té doby měla na lidi působit pozitivně, taková vlastně v pokračování nebyla. I v případě prvního dílu ho však nevnímali všichni kladně, přičemž se lišilo, do jaké míry to podle nich bylo přínosem.

„Líbilo se mi, že to není žádný typický hrdina, ale spíš člověk, co dělá špatné věci, aby přežil. Ale v tom, jak se stará o Ellie, jde vidět, že mu na ní záleží víc, než si je ochotnej přiznat." Andrea

„Když si tak vzpomínám, tak to hlavní nebezpečí byl Joel, když na konci pozabíjel v podstatě celou nemocnici. Tak to byl vlastně nebezpečnější on než kdokoliv jiný. Možná i v tom, že

v něj jako hlavní postavu, má člověk důvěru.“ Sofie

7.3.1 Ellie

Ellie zejména respondentům, kteří viděli pouze seriál, byla na začátku seriálu velmi nesympatická. Nelíbilo se jim, jak se s Joelem hádala, což bylo způsobené zřejmě tím, že Joel se naopak všem respondentům líbil, a tak nechtěli, aby s ním měl někdo konflikty. V mnoha výpovědích o Ellie se opakovala slova jako nevychovaná, drzá, arogantní, bez respektu k autoritám. Zároveň ale zmiňovali zásadní vývoj její postavy a oceňovali její odvahu a odhodlání. Čím víc se odkrýval její příběh a kontext jejího chování, tím víc jí rozuměli.

„Až později se ukazuje, co je příčinou toho jejího chování. Že žila v odloučení, byla bez rodičů, měla jedinou kamarádku a ta jí zemřela. Potom se setkává s Joelem a poznává nový vztah na úrovni otec-dcera. A prohlubuje se její postava. Je ochotná obětovat samu sebe, ale zároveň udělat cokoliv, aby o Joela nepřišla.“ Tadeáš

„Měla nesmírnou odvahu. Jak se dokázala v určitých momentech postavit zlým lidem nebo tomu zlu. Nebyla ufňukaná ani v těžkých situacích. Tak myslím, že je to holka do nepohody, a že i v průběhu té cesty s Joelem zrála.“ Judita

„Mně byla na začátku nesympatická. Ale postupem času, jak jsme se dozvídali její příběh a jak se ten její vztah s Joelem zlepšoval a prohluboval, tak mně byla čím dál sympatičtější. A i mně přišlo, že se pak už chovala čím dál líp. Asi jak postupně byla jako milejší na toho Joela, kterýho jsem měla ráda od začátku, tak mně byla i víc přirozeně sympatická ona.“ Beáta

„Myslím si, že ten její úděl je hrozně těžkej. Ona věděla, kam nakonec jde, že? Což mi přijde skvělý, že prostě šla a rozhodla se pomoct.“ Natálie

Hráči se o základních vlastnostech Ellie vyjadřovali podobně, ale jejich názory na znázornění v seriálu a hře se poměrně lišily. Zatímco některým z nich připadala dívka v seriálu drsnější a ve hře nevinnější, jiní to viděli přesně naopak. Respondent Adam zmiňoval, že tyto změny chování se v různých situacích projevovaly odlišně.

„Obecně mi přišlo, že místy byla až moc drsňačka. Na druhou stranu zase na jiných místech ji udělali nevinnější. Třeba ve hře v Kansasu toho maníka, co napadl Joela, zabila, kdežto

v seriálu ho dorazil Joel. Možná spíš někdy vyjadřováním v některých situacích byla asi víc drsňák, než člověk čekal. Ale jinak asi seděla myslím docela přesně." Adam

„Ve hře už je seznámená s tím, že ten svět není úplně hodnej. Je to špatný a umí v tom nějak přežít. Ale v jádru je to pořád taková ta dívenka, co by byla nejradši, kdyby ji Joel obejmul; je taková křehká. V tom seriálu je drsnější, ví, co chce, a je taková víc tvrdá." Marek

„Přijde mi, že je vyloženě drzá. Je prostě hrubá, neotesaná. Taková prostě rebelka, když to řeknu. V seriálu mi přijde víc umírněná, což taky až tak nelícuje s tou hrou. A musím říct, že mi přišla v tom seriálu oproti hře velmi umírněná i třeba se svým humorem." Antonín

Respondentka Sofie hrála pouze základní hru a neměla zkušenosti s herním přídavkem Left Behind, takže ocenila, že seriál rozvinul, odkud Ellie pocházela, a že se o ní dozvěděla víc, díky čemuž ji mohla víc pochopit. Tím pro ni byla v seriálu výraznější než ve hře. Obecně však s Elliiným vyobrazením byli hráči méně spokojení než s tím, jak byl v seriálu prezentován Joel.

„V seriálu mi připadala taková víc nesnesitelná. V té hře jsem se s ní daleko víc sžil. Víc jsem ji prostě... já nevím, chápal. Ale ten seriál ten stejnej pocit pro mě nezachytil." Petr

„Mně přijde Ellie oproti hře jako nepovedená postava. Většinou času mně přišla spíše otravná. Moc jsem se s tou postavou nedokázal ztotožnit nebo najít si k ní sympatie. Byly tam i nějaký světlý momenty, neříkám, že to bylo černo-bílý. Nicméně obecně jsem z ní neměl dobrý pocit a neseděla mi, což byla škoda, protože mi to dost silně narušovalo ten vztah s Joelem. Kdy ze hry jsem měl dojem, že jsou fakt dobrá dvojka, že vlastně fandíš oběma postavám a nějak je máš spojený. V seriálu mi vlastně celou dobu bylo Joela líto, že musí být s ní." Jáchym

7.3.2 Vztah mezi Joelem a Ellie

Jak v předchozí odpovědi reflektoval respondent Jáchym, i další hráči byli k vyobrazení vztahu mezi Ellie a Joelem v seriálu kritičtější. Ve hře jim přišlo jejich sbližování postupnější a realističtější a více vnímali jejich vzájemné pouto a vzájemný vztah na úrovni otce a dcery. Díky tomu jim dával také větší smysl konec příběhu, kdy Joel kvůli záchraně Ellie vyvraždí celou nemocnici. Jeho motivace byly podle nich očividnější a zároveň uvěřitelnější.

„Hra byla hodně o budování vztahu Joela s Ellie. Tam to za mě fungovalo silněji. Tady

přesto, že je to seriál a je tam víc času než ve filmu na jednotlivý postavy, tak jsem tam necítil takový to postupný budování toho vztahu.“ Marek

„Mně obecně připadá, že ta hra ten příběh prostě zobrazila líp. Možná je to tím, že hraješ za ty postavy, že se do nich víc vcítíš. Připadá mi, že ta hra to ztvárnila líp. Určitě jsem to víc cítil v té hře, že mají vztah jakoby otce a dcery.“ Petr

„Až v pozdějších fázích si ji Joel oblíbil. Jak se napíchl na to železo a Ellie se o něj starala, tak až tehdy si myslím, že si vytvořili nějaký lepší vztah. Až si ji svým způsobem adoptoval. To budování vztahu bylo takové delší a přirozenější. V seriálu ho to zarmoucení hrozně rychle přešlo a přišlo mi, že se hrozně rychle oblíbili navzájem. Bylo to urychlený.“ Antonín

Respondenti Jáchym a Marek také zmínili, že více vnímali, že jim seriál jejich vztah pouze předkládá a v podstatě určuje, že je mají vnímat jako rodinu. Oni se s tím však neztotožňovali, což je vytrhlo z pocitu imerze. Zároveň jde o příklad opozičního čtení, jak o něm píše Hall [1973].

„Ty momenty, které měly vlastně vystihovat vývoj toho jejich vztahu a jak se to vyvíjí... to jsem si říkal, že tady strašně cítím, že to je seriál a ne realita. Že to je prostě něco, co musím přijmout, protože mi to někdo dává, a není to něco, co se mi líbí obecně. A bylo to způsobené tou Ellie. Když člověk má rád dvě postavy a mají mezi sebou nějaký interakce, tak si to přirozeně užívá. Pro mě to bylo tak jako na sílu, to přijmout.“ Jáchym

„V té hře mi přijde úplně jasný, že si do ní promítá tu svou dceru, ale tom seriálu jsem to tak necítil a říkal jsem si, tyjo, ty jsi hrál tu hru, tak si to jakoby musíš myslet. Ale fungovalo to méně.“ Marek

Několika respondentům však přišel jejich vztah stejně dobře vyobrazený jako ve hře. Nicméně podle nich momenty sbližování hlavních dvou postav probíhaly v jiných momentech a jinou rychlostí.

„Ten pocit byl dost podobnej, že ze začátku ji měl jenom někam dopravit, ale pak za tu cestu se nějak sbližovali, až ji měl jako kdyby svoji dceru. I v té hře tam měly takový malý konverzace mezi sebou, který je propojovaly. No a ty různý zážitky, co tam spolu měli. Tak bych řekla, že to bylo dost podobný. Nebylo to o tolik jiný.“ Sofie

„Jejich vztah je úžasnej, protože je tak postupnej a přirozenej. Ze začátku jsou spíš dva lidi, co se musí snést, ale časem jsou něco jako rodina. Myslím, že v seriálu to vykreslili stejně dobře jako ve hře, jen trochu jinak zdůraznili některé emocionální momenty.“ Andrea

„Já si myslím, že to relativně vystihli, protože v té hře to na začátku taky bylo jenom takový ‚Doprčic, já tady fakt nechci s nějakým fakanem kdesi cestovat.‘. Ale postupně se ten vztah nějak se vyvíjel a otevírali se. Určitě to byl otcovský vztah. Bylo to zaplnění díry, která mu tam zůstala po Sáře. Trošku takový odpoutání se od té minulosti a vytrhnutí z toho standardu, kdy si Joel začal uvědomovat, že možná ten život může jít dál. Tak to působilo asi ve hře i v seriálu.“ Adam

Sledující bez zkušeností s hrou byli k jejich vztahu obecně méně kritičtí a všichni ho vnímali na úrovni otec-dcera. Výjimkou byla pouze respondentka Veronika, podle které se o Ellie Joel staral, ale necítil žádný otcovský vztah. Zbytek sledujících však věřilo, že si Joel do dívky promítal Sarah.

„Jejich vztah postupuje od absolutního nezájmu až roste postupně v přátelskou oddanost zejména ze strany Ellie vůči Joelovi. Ale postupně se i v něm probouzí láska otce vůči dceři a je ochotný pro ní obětovat život. Měl v ní zcela jistě Sarah.” Tadeáš

„Asi to pak hodně bylo jako otec a dcera, protože ani jeden z nich neměl toho druhýho. Takže se pak našli jako náhradu za to.“ Natálie

Narátorka Judita zmiňovala, že zezačátku Joel nebyl nadšený z úkolu, který mu byl zadán, ale na druhou stranu cítil zodpovědnost a nechtěl selhat podruhé, protože by se opakovala historie. S každým dalším dílem se podle ní jejich pouto prohlubovalo, vzájemně se ovlivňovali a postupem času se měnili. To pozitivně reflektovali i další respondenti.

“Ze začátku mně přišli, že o to ani jeden úplně nestál. Byli postavení do té situace a snažili se to trošku bojkotovat, každej svýma způsobama. Ale postupně mně přišlo, že to přerostlo v takovej vztah skoro až otce a dcery. Ona ho pak možná začala vnímat trošku jako autoritu a jako takovýho tátu. A on tím, že přišel o tu dceru, tak ji logicky bral jako dceru. Na mě to tak působilo.“ Beáta

„Myslím, že prošli takovým procesem, že si oba dva uvědomili, že mají jenom jeden druhého, že na sebe můžou vzájemně spoléhat. A v těch dalších dílech už bylo vyloženě vidět, že se

mají rádi. Že jeden bez druhýho nechce být. To bylo moc hezký. To se mi líbilo, že se tam tak hezky ukázal vývoj toho jejich vztahu." Judita

7.3.3 Výběr herců

Víceméně všichni respondenti se shodli na tom, že herci zahráli své postavy dobře. Už u prvních rozhovorů se však začala objevovat nesourodost mezi přístupem k Pedru Pascalovi jakožto Joelovi a Belle Ramsey představující Ellie. Možným vysvětlením však může být i výše zmíněný fakt, že Ellie prošla velkou proměnou chování a minimálně ze začátku většině respondentům nebyla sympatická, což si pak spojili i s herečkou. Nejedná se o mediálně vzácnou ukázku, protože už předchozí výzkum [Hermes, Stoete 2019] ukázal, že v myslích diváků se herci a postavy, které představují, mohou stát jednou entitou.

„On byl skvělý. On byl fantastický, až neuvěřitelný. Ona byla typově nezajímavá. Byla nepříjemná, byla protivná, ale postupně v jednotlivých dílech se vlastně odkrývají příčiny toho jejího chování a jednání." Tadeáš

„Ta herečka je vzhledově zvláštní. Ale jakože ne, že by mi tam neseděla vzhledově. Spíš tím chováním, že byla taková zvláštní na začátku, ale pak byla čím dál víc fajn." Beáta

Bellin vzhled ale podle některých respondentům lépe seděl postavě Ellie. Jak poodhalila otázka na její povahu, většině lidem připadala poměrně drsná, někdy používající vulgarismy.

„Jako jo, mně ta holka přijde škaredá, ale to je věc vkusu. Asi mi ale víc seděla povahou k tomu vzhledu, taková prostě drsňačka, protože si říkáš, že hezká holka to bude mít v životě jednodušší než škaredá, a proč by potom Ellie musela být takovej drsňák." Adam

„Postava Ellie mě trošku zarazila… Možná krasavice by se tam nehodila, ale ta herečka byla taková zvláštní, asi typově bych tam čekala nějakou pohlednější dívku." Judita

Právě obsazení Belly Ramsey bylo jednou z hlavních kritik, kterou seriál dostával ještě předtím, než vyšel. Přestože Ramsey měla v té době už několik let zkušeností s herectvím, tato role měla být její doposud největší. Hráči se tak obávali, že nebude schopná Ellie dobře ztvárnit [Greenwood 2023]. Ve vzorku této práce však několik lidí zmínilo, že ji znali ze seriálu Hra o trůny, takže se z hlediska hereckých schopností neobávali.

„Znal jsem ji ze Hry o trůny a přišla mi taková zvláštní, zajímavá a úplně jiná, než jsem si

představoval, že ta postava bude. Ale říkal jsem si, proč ne. Je to jiný, ale kdo říká, že to musí být stejný jak hra. Ona je od pohledu od rány. Ve hře to byla taková dívenka a spíš se musela naučit být drsná. V seriálu to tak úplně není, ale bavilo mě to.“ Marek

„Ta herečka... nevím. Tu jsem viděl jenom ve Hře o trůny, takže tolik ji neznám. Ale zahrála to dobře, nějaký výhrady k tomu nemám. Vzhledově tam jsou nějaký rozdíly, ale nevadilo mi to.“ Petr

Pro některé však bylo větší překážkou, že byli zvyklí na vzhled Ellie v originále a Bella se jim do role nehodila, protože nevypadala dostatečně podobně jako postava ve hře [Kirk 2024]. I u hráčů předlohy jde však vypozorovat rozdíl ve vnímání obsazení. Většina si však myslela, že mohli tvůrci vybrat někoho, kdo bude vzhledově podobnější předloze. Zároveň ale dávali najevo pochopení, že může být složité najít někoho, kdo vypadá podobně a zároveň bude umět hrát. Přesto to však některé zamrzelo.

„Bella je schopná, ale bohužel ta neúplná podobnost tam je docela zásadní. Možná si na to člověk zvykne, když třeba tu hru nehrál a vidí jenom ten seriál, tak mu to nepřijde divné a nepřirozené. To zase záleží možná na pořadí, jestli by byla první hra nebo seriál.“ Antonín

„Dobrej casting, dobře vystihli tu hru. Točit se to v době, kdy vyšla ta hra, tak asi Ellen Page[42] *by byla lepší volba, ale dneska už úplně jako není.“ Adam*

„Pedro Pascal mi tam přesně seděl. To mi přišlo jako castingový win. Ale Bella pro mě absolutní zklamání. Ona se na Ellie nehodí, absolutně ne. Ellie je ve hře vzhledově atraktivní postava, která je vizuálně sympatická. Ellie v seriálu mi sympatická vizuálně není.“ Jáchym

Respondentka Sofie zmínila, že zaznamenala diskurs na sociálních sítích o tom, že není představitelka Ellie dostatečně atraktivní. Viděla i video, která se tímto přímo zabývalo a v němž byly fotky, jak by měla mít perfektní obočí a plné rty, od čehož se narátorka velmi distancovala.

„To byly přesně takový nerealistický očekávání o tom, jak krásný by ženský postavy měly

[42] V rámci zachování autenticity zde nechávám výrok tak, jak jej respondent řekl, nicméně je důležité zmínit, že respondent myslí herce Elliota Page, který před několika lety prošel tranzicí. V době vydání hry mnoho hráčů zmiňovalo podobu Ellie na Elliota, dokonce se domnívali, že byl pro tvůrce předlohou. To se však nikdy nepotvrdilo. Přesto když se poprvé oznámilo, že bude seriálové zpracování, někteří hráči si přáli, aby byl Elliot obsazen do role Ellie, a to navzdory jeho vyššímu věku oproti čtrnáctileté dívky, i genderové identitě [Moser 2023].

být, i když jsou v nějaký příšerný situaci. Přišlo mi to smutný. Vždyť je jí 14. To má být dítě. Proč by měla být nějaká překrásná? Mně do té role seděla, Vypadala trošku jinak než v té hře, ale nemyslím si, že by to bylo špatně.“ Sofie

Na její myšlenku přímo navazuje narátorka Judita, která se zamýšlela nad možným vztahem mezi vzhledem herečky a přijetím její postavy.

“Možná jsem ovlivněná tím, že v seriálech a filmech jsou ti herci víceméně pohlední. A pokud je tam někdo, kdo takový není, tak už i ta vizáž ho dává do škatulky hajzlíků a prostě negativních postav. Ale Ellie nebyla negativní postava.” Judita

Tuto skutečnost by mohla souviset s psychologickým fenoménem známým jako halo efekt. Jde o kognitivní zkreslení, které může nastat, když si člověk vytváří první anebo i opakovaný dojem o druhém člověku. Dojem v jedné oblasti může ovlivnit jeho názory i v jiných oblastech. Jinak řečeno, pokud máme pozitivní dojem z jednoho sympatického rysu, jako je právě atraktivita, můžeme si na jeho základě vytvořit celkový pozitivní úsudek například i o povahových rysech daného člověka, přestože ho osobně vůbec neznáme. Halo efektem se zabývalo mnoho studií [Dion, Berscheid, Walster 1972], ve kterých se prokázalo, že účastníci předpokládají, že fyzicky atraktivní lidé mají společensky žádanější osobnostní rysy, a očekávají, že povedou lepší život. Při vytváření rychlých posudků využíváme naše předchozí znalosti a zkušenosti, kdy určité vlastnosti jsou v naší paměti silněji spojeny s jinými. Při slově „”krásná” si můžeme představit i „pracovitá”, „milá” nebo „inteligentní”. Jedním z možných vysvětlení je to, že vnímání krásy a hodnocení morálního nebo dobrého chování probíhá ve stejných funkčních a neuroanatomickuých strukturách [Démuth 2017].

Tento úsudek však také proto může platit i naopak, kdy si s horším vzhledem asociujeme negativní vlastnosti. Judita v rozhovoru popisovala kognitivní disonanci, kdy se cítila zvláštně, protože podle jejího názoru vzhled Belly Ramsey neodpovídal pozitivitě postavy, kterou hrála. Jak lze ale vyčíst i z výroků Tadeáše a Beáty, postupně jim postava začala být sympatičtější, když zjistili, že má dobré vlastnosti, a byli pozitivně překvapení. Jak píše Andrej Démuth [2017], „potěšení z takového objevu může nahradit absenci estetického požitku”, což se stalo i v tomto případě.

Co se týče výběru Pedra Pascala, až na jedinou výjimku byli všichni zcela spokojení. Narátor Marek, přestože má herce v oblibě, byl z jeho obsazení trochu zklamaný. V roli

si představoval někoho staršího, kdo už nemá tolik sil, přesně tak, jak mu připadal Joel ve hře. Pedro na něj působil víc jako showman, čímž se mu do role tolik nehodil. Nebyl jediný, kdo zmínil jeho charisma.

„Byl to furt Pedro, toho prostě miluju. Takže jsem k tomu nemohl nic namítat. Ale kdybych si tam mohl představit někoho trochu jinýho, tak určitě.“ Marek

„Ze začátku jsem si nebyla jistá, u Belly, protože Ellie z hry je hodně jiná. U Pedra, protože to stálo hodně na jeho reálném charisma. Ale oba mě přesvědčili, že byli dobrou volbou. Fakt se snažili o to, aby jejich postavy byly věrohodné.“ Andrea

Stejně jako Bellu i jeho většina znala ze Hry o trůny, jehož postavu Oberyna Martella si většina oblíbila. Více si vybavili jeho osud i díky tomu, že byl v zapamatovatelné scéně, při kterém jeho postavě protivník vydloubl oči. V odpovědích se opakovalo, že roli Joela dobře ztvárnil. Zároveň hráčům přišlo, že byl věrný předloze.

„Říkala jsem si, toho znám, ten byl v té hrozné scéně. Ale podle mě kolem něj ten hype nebyl vyloženě takovej a až tímhle seriálem se stal víc legendární. Vypadal fakt jako Joel. A to člověka nadchlo, že ty postavy vypadaly dost podobně jako z té hry.“ Sofie

„Pedro Pascal to zahrál perfektně, s tím jsem spokojený.“ Petr

„Pedro je za mě absolutně skvělá volba, on je super herec, hodí se na tu roli a vypadá docela dobře. A i porovnání Joela ve hře s tím Pedro Pascalem. Jsou docela podobní, ale Ellie je teda diametrálně odlišná. To mohli udělat trošku líp.“ Antonín

Jeden z respondentů, který viděl pouze seriál, se pak domnívá, že bylo záměrem tvůrců, aby byl Joel všem sympatický už od začátku, zatímco u Ellie si měl divák sympatie teprve vybudovat. Právě to dodalo podle něj hloubku jejímu charakteru a umožnilo divákovi více prožívat její příběh a projít vývojem spolu s ní.

„Podle mě to tak udělali schválně, aby tam mohli zachytit ten zásadní rozdíl toho chování, jednání, té její duše a té sympatie. Aby divák neměl tu sympatii od prvního dílu, když si to vlastně nezaslouží, ale pak tam byl ten vývoj.” Tadeáš

7.4 Vnímání vedlejších linek a transmediálního přesahu

Seriál měl možnost dějové linky rozšířit, nebo představit úplně nové. Tvůrci seriálu možnosti jiného média využili, a tak některé epizody věnovali vedlejším příběhům. Jde zejména o třetí epizodu v pořadí, jež ukazuje život samotáře Billa a jeho seznámení a posléze společný život s Frankem, který se neočekávaně objeví v Billově městečku. Další epizodou, která má transmediální přesah, je sedmá epizoda, věnovaná životu Ellie v minulosti, jejímu přátelství a vztahu s mladou dívkou Riley a okolnostem jejich setkáním s nakaženými.

Ukázalo se, že hráči rozšíření příběhu vítali. Líbilo se jim, že seriál najednou vybočil z lineárního děje, což otevřelo dveře větší kreativitě. Respondent Adam zmínil, že byly epizody skvělé z hlediska poznání pohnutek jednotlivých postav. Líbil se mu i rozšířený začátek s Joelem a Sarah, stejně jako narátorovi Petrovi, což svědčí o dobře použitém transmediálním principu tvorby světa.

„Bylo tam trošku víc world buildingu. Obecně nejsem úplně fanda pomalých expozé, takže spíš když je to kratší a ucelený a pak jde ten děj dál, tak mi to dává větší smysl.“ Adam

„Ve hře za Sarah hraješ asi minutu a za chvilku umře. Ale ta první epizoda víc ukazuje ten jejich vztah. Díl s Billem a Frankem mi v tomhle ohledu připadal vlastně stejný, takže za mě to má smysl.“ Petr

Další hráč, Marek, se domnívá, že scénáristi uvítali, že mohli skrze nové postavy a scény rozvést příběh, který zároveň nikdo nemůže porovnávat. Odbočky od příběhu mu v některých případech přišly i lepší než hlavní dějová linka, protože do té nedokázali tvůrci seriálu dát všechno potřebné ze hry.

„Přijde mi strašně super, že ten seriál dotváří hru, to mám strašně rád.“ Marek

Přijetí rozšiřujících dílů se však velmi lišilo jak mezi jednotlivými díly, tak i v rámci skupin hráčů a sledujících, což přiblíží následující podkapitoly.

7.4.1 Bill a Frank

Možná největší změnou v seriálu oproti herní předloze byl osud Billa a Franka. Zatímco ve hře se prostřednictvím Joela a Ellie setkáváme s živým Billem, Franka vidíme až po smrti a vztah mezi nimi je z velké části ponechán představivosti hráče, seriál je divákům představuje jako životní partnery. Ukazuje jejich život v průběhu let a věnuje jim téměř celou

epizodu. Tvůrci adaptace viděli v televizním formátu příležitost pro Billa s Frankem prožít jiný příběh, díky tomu, že na rozdíl od hry se nemuseli soustředit pouze na pohled Joela, a tak měli větší volnost [Brown 2023]. Epizoda však byla pro mnoho diváků poměrně kontroverzní a vysloužila si mnoho homofobních reakcí, a to často i u hráčů [Kain 2023]. I u mých respondentů se objevily různorodé reakce, přestože většina z nich byla spíš pozitivní.

„Mně se to tam líbilo. Vím, že to byla odbočka od toho příběhu, ale vůbec mi to nepřipadalo výplňový. A brečela jsem na konci samozřejmě. Bylo to traumatický a krásný.“ Veronika

„Ta byla skvělá. Mně se strašně líbila. Samozřejmě nabořila ten děj, ale mně to přišlo super, protože to dokreslovalo ten okolní svět a přišlo mi to fakt sweet.“ Natálie

„Pro mě to byl jeden ze dvou nejsilnějších dílů celého seriálu, který fenomenálním způsobem ukázal lidskou potřebu vztahu, lásky a péče. Ale zároveň to, jak je člověk ochoten překročit ten strach. Přesto, že si Bill do té doby myslel, že vystačí sám, tak se ukázalo, že život ve dvou je vždycky mnohem naplněnější než život samotáře.” Tadeáš

Mnoho z nich ocenilo způsob, jakým byl příběh vyobrazen, přičemž zdůrazňovali, jak se jim líbilo rozhodnutí Billa jít s Frankem, i způsob jakým to udělali – nebyly ukázané větší detaily, mysleli na otevření okna a nechali Joelovi dopis. Také vyzdvihovali Billovu povahu v čele s racionalitou a inteligencí, i dekórum, díky kterému se snažil udržovat normální život a svou lidskost.

„Bill reagoval fakt chytře, když to vypuklo. Udělal si prostě svůj vlastní svět. Samozřejmě měl nedůvěru vůči komukoliv, a najednou se tam zjevil ten Frank. Muselo být těžký ho vůbec vpustit k sobě, a pak se to vyvinulo, jak se to vyvinulo. A asi to chápu. Protože si myslím, že když je člověk dlouho sám, tak potřebuje tu lidskou společnost, Tak mi bylo úplně jasný, že ten Bill ho nenechá odejít samotnýho. A moc se mi líbilo s jakou noblesou to udělali.” Judita

„Bill byl ke všemu hrozně podezřívavý, což je taková vlastnost, kterou moc nemáme rádi. Ale vlastně možná tahle vlastnost ho zachránila a dokázal přežít potom i sám. A vlastně byl velmi soběstačnej oproti ostatním lidem.“ Natálie

Několik respondentů zmínilo skutečnost, že epizoda byla odbočkou od hlavního děje a ze začátku je trochu zmátla. Nakonec však ocenili její myšlenku.

„Nejdřív jsem si říkala, proč tam je ta epizoda, přišla mi, že je tak trošku mimo. Ale na druhou stranu si myslím, že je dobře, že tam byla. Zase to ukázalo na jiné lidi a jiný způsob vyrovnávání s tou nastalou situací." Judita

„Vůbec mi to nevadilo, protože ten Joel a Ellie tam byli. Byli tam vsazení do toho. Byla to vsuvka, která měla ukázat, že i v postapokalyptické době, kdy všechny jistoty ztratily, tak zůstává to, co je naprosto zásadní, a to je vztah člověka k člověku, láska a vzájemné obětování." Tadeáš

„Dokreslovalo to, co se tam děje, a jak se možná chovají jiní lidi a jak se možná chová někdo, kdo zůstal zvlášť, což je taky skvělá myšlenka, že vlastně ne všichni se museli scuknout do nějakých měst, ale fakt tam byly lidi, který dokázali žít odděleně a prostě nechtěli být s ostatníma." Natálie

Pouze minimu sledujících se epizoda příliš nelíbila, protože podle jejich názoru do seriálu nezapadala. Matěj se přímo pozastavil nad tím, co může s člověkem udělat dlouhodobá samota, a říkal, že mu do seriálu přišel příběh Billa a Franka daný příliš na sílu. Podle Beáty pak nedávalo smysl, že se dozvěděla o jejich životě, ale ne o životě Tess, která z jejího pohledu byla pro děj důležitější.

„Přiznám se, že mně ta epizoda vůbec nezapadla do kontextu toho seriálu, byť ten příběh byl hezký. Nechápala jsem, proč je to tam tak do detailu, když se celý seriál věnoval putování těch dvou a Bill s Frankem vystupovali hlavně v tom jednom díle. Třeba Tess byla ve více, ale její příběh vlastně vůbec neznáme." Beáta

Nad výběrem toho, který z příběhů tvůrci rozvinou, se zamýšlel i Antonín. Přestože mu nevadila ani jedna z epizod, jež fungovaly jako odbočky od lineárního příběhu, měl za to, že vztah Joela a jeho bratra byl v seriálu odbitý.

„Když už rozvíjeli příběhy těch vedlejších postav, tak tam mohli dát větší kousky i třeba tady toho, protože Tommy je taky velmi důležitý charakter." Antonín

Dotazovaní hráči v mém vzorku ale celkově nebyli tak kritičtí, jak mnoho lidí v internetových diskusích. Naopak epizodu oceňovali pro její transmediální přesah, který jim zároveň přišel v souladu s principy, které se objevovaly ve hře. Výjimkou byla pouze narátorka Andrea, níž epizoda přišla zbytečná a zároveň příliš politicky korektní.

„Měla jsem z ní pocit, že spíš byla pro potěšení primárně amerického diváka, aby to bylo dost korektní a aby nebyl nějaký typ vztahu vynechán. Kdyby tam tahle část nebyla, tak bych byla mnohem radši.“ Andrea

Respondent Petr si vybavil, že v diskusích a na sociálních sítích se hodně hráčů vyjadřovalo o epizodě stejně negativně jako Andrea. Jemu samotnému však nijak nevadila. Narátorka Sofie ji vyzdvihla pro její schopnost dokreslení postav nejen Billa a Franka, ale i Joela. Narátor Marek také vnímal díl obzvlášť pozitivně.

„Ve hře je jenom Bill, typický medvěd a prepper, co je připraven na všechno, je hustej, a to stačí. Joel s Ellie k němu přijdou a víc v té hře není. Ale díl v seriálu se povedl, byl strašně emotivní.“ Marek

„Byl to obrovský rozdíl. Na druhou stranu se dá říct, že to vycházelo z toho, co se mohlo stát dřív v té hře. Kdyby přepsali to, co se dělo na konci v nemocnici, tak to by bylo blbý, protože to je strašně důležitá nosná věc v příběhu. Ale zrovna tohle mě nijak neuráží a přišlo mi to fajn.” Adam

„Přestože nejsem velký fanda LGBTQ community, tak jsem s tou epizodou neměl problém, líbila se mi. Užil jsem si ji. Ale myslím si, že to byla to specifická epizoda, byla to jakoby pauza mezi linkami.“ Jáchym

„Já se k tomu stavím neutrálně, protože to byla to součást celého toho příběhu a nevidím v tom nějaký problém. Bill byl přece jenom takový tvrdý chlap, možná bývalý voják, nebo minimálně nějaký lovec, který si tam žil spokojeně a fungoval, a to, že byl homosexuál, mi nevadí a nepřišlo mi to špatně.“ Antonín

7.4.2 Ellie a Riley

Zatímco epizodu s Billem a Frankem přijímali sledující i hráči převážně pozitivně, už to tak nebylo u dílu přibližující Elliin život v akademii a vztah s Riley. U této epizody se však výrazně projevil rozdíl mezi vnímáním hráčů a sledujících. Jedinci, kteří měli zkušenost pouze se seriál, epizodu spíše odmítali. Připadala jim zbytečně dlouhá a nezajímavá. Matěj se pozastavoval nad tím, proč šly do obchodního centra, kde na ně mohlo číhat cokoliv.

„ Fakt mě to nebavilo. Ne, že by mi to tam nesedělo, ale prostě celý díl o tom? Byl strašně výplňovej, to jsem tam fakt nepotřebovala. Celá ta epizoda se mohla shrnout do deseti,

patnácti minut.“ Veronika

„Možná to bylo trošku zdlouhavý, nemuseli tam ukazovat všechny ty atrakce. Člověk tak jako v napětí čeká, kdy se tam něco zvrtne, takže možná bych to trošku zkrátila. Ale zase na druhou stranu bylo to takový dovysvětlující.” Judita

„Ty holky to tam ani tak nevybudovaly, takže jsem jim ani nijak nefandila. A vlastně i to, že jí pak ta kamarádka umřela… Bylo mi to úplně jedno.“ Natálie

Pouze několik respondentů z řady sledujících ocenilo dovysvětlení Eliiny historie předtím, než potkala Joela. Díky tomu pochopili, jak přemýšlí a co formovalo její osobnost.

„Dávalo mi to větší smysl než ta epizoda s Billem a Frankem, že se dozvídáme o pozadí Elliina života. Co prožila, proč se nějak chová, proč třeba byla ostražitá na začátku vůči nějakým emocím. To mně přišlo fajn.“ Beáta

„Dala mi vysvětlení chování Ellie v těch prvních dílech, té její osobnosti a jak byla nastavená.“ Tadeáš

Při hlubším rozhovoru o této epizodě se však ukázalo, že více lidem na ní vadil především vztah Ellie a Riley. Přestože narátorka Beáta ocenila vhled do Elliiny psyché, zároveň také zmínila, že si v poslední době u seriálů na Netflixu a HBO všímá, že se na LGBT témata snaží až příliš fixovat příběh.

„V tomhle případě to tak nebylo, ale prostě mně to občas připadá, že do všech seriálů dávají někdy až na sílu lidi z té komunity, a přijde mi, že ta koncentrace v reálném životě taková nikdy není.“ Beáta

„Protože to už mi najednou přišlo víc na sílu. Jakože v desetidílovém seriálu dát dvě LGBT epizody. Tak mi přišlo, že to už se jako hodně snažíme tam něco takovýho dát.“ Natálie

„To byla další strašně dlouhá epizoda, kde se nedělalo nic, pouze tam byla ta love story. Problém je ten, že to bylo už překombinovaný.“ Jáchym

Opačný postoj k záležitosti měla respondentka Sofie, která naopak ocenila, že v seriálu byly pozitivně vyobrazeny queer vztahy.

„Mně se hodně líbilo, co tam s ním udělali. Hlavně to bylo kvůli tomu, že to je nějaká

reprezentace queer vztahů, tak to mi přišlo fajn, že to tam zakombinovali a že takoví lidi existujou. Docela se jim to povedlo.“ Sofie

Celkově lze u hráčů pozorovat mnohem pozitivnější přístup vůči zahrnutí této dějové linky, než jak je tomu u lidi, co viděli pouze seriál. Byli rádi, že seriál dokázal rozšířit příběh z hry, představil nové postavy a nabídl větší obnos informací i o dalších lidech, kteří se museli zorientovat v postapokalyptickém světě. Zároveň epizoda podle nich dobře poukázala na Elliin pocit, že se může spolehnout pouze sama na sebe.

„Riley byla docela důležitý člověk pro Ellie. A byla jedna z těch prvních, u koho máme nějaké povědomí o tom, jak vyrůstala a jak fungovala. Ellie to měla velmi těžké už od počátku. A ten náhled do toho, jak byla s Riley, že si ji oblíbila, hodně se bavily a byly si velmi blízké, tak si myslím, že pěkně vystihl to, že jí všichni poumírali a nikdo jí nezbyl.“ Antonín

„Zasáhlo mě to trochu míň než díl s Billem a Frankem, protože tady nějaká předloha byla. Trošičku je škoda, že je pak o to míň prostoru na hlavní linku. Ale tohle mi přišlo fakt strašně zábavný a najednou jiný a hrozně mě to bavilo.“ Marek

„Ta epizoda se nevymykala ničemu, co by nebylo i ve hře a okolnosti podle mě odpovídaly. Takže za mě tahle epizoda seděla a byla i potřebná pro dějovou linku, i skrz smrt Riley.“ Andrea

„Přišlo mi to jako fajn doplnění a rozvinutí té postavy, než že by to něco nějak víc pozměnilo. Takže o to víc mi to přijde OK a víc se mi to líbilo. Prohloubilo to ten charakter Ellie a byla to zase fajn reprezentace.“ Sofie

Epizodu obzvlášť vyzdvihoval respondent Petr, podle něhož je DLC Left Behind jednou z nejlepších a nejemotivnějších expanzí, která kdy do hry byla přidána. Seriálová epizoda tak podle něj mohla být ještě delší a více rozvinutá. Obecně lze tedy říci, že hráči tuto epizodu vítali s nadšením, protože jim umožnila se více ponořit do příběhu, pochopit souvislosti a některým z nich ukázala i něco nového. Můžeme tedy hovořit o úspěšném transmediálním vyprávění.

7.5 Vnímání nebezpečí v seriálu a ve hře

Svět vyobrazený v The Last of Us je plný nástrah, které mohou hráče i diváky zaskočit. Nejočividnější hrozbou jsou infikovaní, ale jak se ukázalo, tak ani lidem se nedá zcela věřit.

Zajímalo mě, jak respondenti toto nebezpečí vnímají a co pro ně představuje větší riziko.

7.5.1 Pohled na počet infikovaných

Jednou z hlavních kritik, se kterými se adaptace setkala, byl nedostatek infikovaných lidí [Harrold 2023, Sherlock 2024]. V herní předloze jsou téměř na každém rohu, Joel s Ellie se kolem nich musí neustále plížit nebo s nimi bojovat. Hrozba jejich přítomnosti však nad protagonisty visí i v několika málo klidných úsecích hry, což hráčům neustále připomíná, jak moc je potřeba vynalézt lék a dokončit misi. Tuto skutečnost nedostatku infikovaných reflektovali i někteří z respondentů, a to nejen z řady hráčů.

„Čekala jsem, že jich tam bude víc. Že někdy jsem si říkala, kde jsou ty zombíci[43]?“ Judita

„Často mě to překvapovalo, že vlastně někam jeli a tam prostě nikde nikdo.“ Matěj

Ženské narátorky častěji považovaly počet infikovaných za adekvátní, což by mohlo souviset se skutečnostmi zmíněnými v části o očekávání. Tedy, že byly rády, že seriál nebyl tak hororový, jak očekávaly, a tak je potažmo více bavil. Tuto skutečnost šlo sledovat téměř u všech žen ve vzorku. Výjimkou byla pouze hráčka Andrea.

„Mohlo jich být trochu víc. Ve hře jsou všude a často se bojíš, kdy na tebe něco vybafne. V seriálu se spíš soustředili na lidi a vztahy, což bylo super, ale občas mi chybělo to napětí z boje o přežití.“ Andrea

„Kvůli tomu žánru dává smysl, že ve hře jich bude víc, když jsou tvůj úhlavní nepřítel. Není to tak, že bych vnímala, že jich v seriálu bylo nějak málo. Ale i kdyby jich tam bylo o tolik míň než ve hře, tak by mi to osobně nijak nevadilo.“ Sofie

„Za mě jich tam byl určitě dostatek.“ Natálie

„Tím, že já se na tyhle seriály nedívám, tak asi nemám srovnání, ale přišlo mi jich dost. Je pravda, že v nějakých místech nebyly žádní. Ale tak to mně zase dává smysl, že prostě se zdržují asi tam, kde je víc i těch živých lidí. A v některých chvílích jich tam bylo zase až až.“ Beáta

„Myslím, že zase bylo dobře, že jich tam nebylo tolik, protože neodvedli pozornost od lidí,

[43] Většina respondentů o infikovaných mluví jako o tzv. zombících, přestože tento výraz se ve hře ani jednou neobjeví. Pro zachování autenticity však zachovávám výrazy, které respondenti použili.

kteří nakažení nebyli.“ Judita

Zejména mužští hráči byli v tomto aspektu mnohem kritičtější, přičemž obzvlášť kritický byl Adam, podle nějž infikovaných v seriálu určitě nebylo dost a výrazně tam chyběli. Na druhou stranu chápal, že to bylo v tomto případě hodně o výši rozpočtu, kterou na seriál tvůrci měli, a namaskování infikovaných muselo být drahé. To stejné zmiňoval i hráč Marek. Zároveň se však hráči shodovali, že když už na scéně infikovaní byli, tak vypadali dobře a věrohodně.

„Zase musím říct, že je měli moc hezky udělaný. Clickeři byli super, bloater byl taky fajn. To se povedlo.“ Adam

„Co si myslím, že bylo velmi dobře zvládnuté, bylo tvoření těch monster. Byly hnusný. Monstra se jim fakt povedly. Měli jsme možnost vidět toho bloatera, tak ten se mi líbil. Ve hře je mnohem víc těch variant, ale já věřím, že se k nim dostaneme. Oni to udělali tak, aby nevystříleli všechny náboje v první sérii, což je v pořádku.“ Jáchym

„To byla asi největší výhrada, kterou každej měl proti seriálu, že ti zombíci tam vůbec nebyli, zvlášť v druhé polovině. Moc jich tam fakt není, snad až na tu jednu scénu s bloaterem. Myslím si, že z toho nechtěli udělat klasickej zombie seriál plnej klišé, ale soustředili se na ten příběh těch hlavních postav. Že tohle nebylo tak důležitý.“ Petr

Stejně jako Petr přemýšlel i sledující Tadeáš, podle něhož právě nízký výskyt zombies více zdůraznil, jak obrovské nebezpečí představují, a že nejsou pouze prostou výplní [Harrold 2023].

„Kdyby v každém díle byly miliony zombíků, tak by to bylo takový o ničem. Lidi by to nevnímali, nebylo by to tak důležitý a nebyla by tam gradace toho děje.” Tadeáš

7.5.2 Větší hrozba

Mnoho lidí při přemýšlení nad nebezpečím nemělo jednoznačnou odpověď na to, co představovalo pro hrdiny větší hrozbu. Podle respondenta Tadeáše tvůrci dostatečně neukázali běs, který vznikl mezi lidmi po vypuknutí nákazy, ale víc se zaměřili až na důsledek. Proto by ocenil, kdyby se děj více věnoval i začátku epidemie a chování lidí. Poté mu však hrozba ze strany infikovaných i lidí přišla vyrovnaná. Podobně to viděl i Jáchym.

„Myslím, že to bylo velmi vyrovnané, opravdu se spojovalo nebezpečí těch lidí a těch monster. Lidé byli nebezpeční, protože to byly svině, které tě klidně zabili, když chtěli, a neplatila tam žádná pravidla. A když už tam byla nějaká společnost, tak ta společnost nebyla dobrá. A naopak zombíci představovali větší nebezpečí z hlediska toho, že neexistuje vyjednávání. Je to přímé nebezpečí, přímé ohrožení života. Ale zase víš, co přesně čekat. Zombíci tě můžou v podstatě připravit o život a v seriálu mají navíc propojený hivemind. Ale lidi ti můžou přivést ještě horší věci." Jáchym

„Mně se zdá, že v první půlce se jelo hlavně na ty zombíky a ta druhá půlka už byla nebezpečí hlavně v lidech. Od té doby, co umřel Sam s Henrym, tak se tam ti zombíci tak moc neobjevovali." Veronika

Části respondentů připadali děsivější infikovaní, protože to byl ten hlavní důvod, proč epidemie vůbec vznikla a co donutilo lidi chovat se špatně.

„Obecně mi přišla jako větší hrozba ti zombíci, to byl vlastně důvod všeho toho nebezpečí. Ale záleží, z jakýho úhlu pohledu se na to člověk kouká. Nebezpečí od zombíků ti hlavní hrdinové čekali, ale od přeživších lidí ne." Beáta

„Asi to bylo nebezpečné třeba v městech, kde byl nějaký gang, jak hledali Henryho, aby ho zabili. Ale spíš si myslím, že větší nebezpečí bylo od těch zombíků, ti mohli číhat kdekoliv." Matěj

Jiní ze sledujících se přikláněli k lidem, přestože reflektovali, že čistě vizuálně byli děsivější a strašidelnější infikovaní. Vysvětlovali to zejména tím, že u jedinců postižených nákazou mohli hlavní hrdinové vědět, co čekat, zatímco u lidí se špatné úmysly mohly projevit až později.

„Reálně byli nebezpečnější lidi. U nich byla ta touha přežít tak silná, že jim bylo úplně všechno jedno. Dokázali zabít lidi, protože věřili, že jejich způsob života je mnohem důležitější. A hlavně ze začátku se taky nevědělo, že jsou zlí. U zombíků hned víš, co máš dělat. U lidí prostě třeba doufáš, že ti ještě můžou pomoct." Natálie

„Za mě jednoznačně větší nebezpečí představovali lidé než zombíci. Protože když jsem si představila, že bych se ocitla v takovýmhle světě, tak bych si možná víc přála stát se zombíkem. Zoufalá situace dělal z lidí zoufalce. Byť si o sobě třeba myslíme, jak jsme jako

slušní a hodní a vzorní, tak je otázka, jak bychom reagovali v tak vypjaté situaci. Protože si myslím že je to v nás svým způsobem, trošku takové to zlo a sobeckost a do toho ještě hraje roli půd sebezáchovy. Zombies se prostě chovají jak šílenci a chtějí tě kousnout. Ale v těch lidech se můžeš mýlit. No jako ten David, ten na začátku vypadal taky velmi rozumně a v průběhu toho dílu nakonec člověk zjistí, že to bylo svým způsobem taky určitý monstrum." Judita

Většina z hráčů považovala význam nebezpečí v seriálu za jiný než ve hře. V předloze jim hrozba z obou stran připadala poměrně vyvážená, zatímco v seriálu vnímali jako větší nebezpečí přeživší lidi. To je dáno pravděpodobně tím, že mnoho z nich připadal počet infikovaných v seriálu oproti hře nedostatečný, jak osvětluje předchozí podkapitola.

„V seriálu to bylo určitě horší ze strany lidí. Ve hře mi to připadá takový vyvážený. Protože tam vidí, že ti praví nepřátelé by měly být ti zombíci, ale jsou to vlastně lidi, kteří by měli spolupracovat, ale nespolupracují a jsou proti sobě. Takže tam je to vyvážený dobře." Petr

„Nebezpečí od lidí bylo v seriálu asi větší, hlavně proto, že ti ukazovali, jak moc se lidi v téhle době změnili. Ve hře je to trochu víc vyvážené, protože nakažení jsou velká hrozba a kdekoliv můžou vybafnout. Každopádně obojí ti ukazuje, že tenhle svět je prostě nebezpečný a zkažený. Když tě nezabije zombík, zabije tě člověk." Andrea

„V té hře mě stresovalo obojí. Tam to bylo dost vyrovnaný a to mě na tom bavilo." Marek

„Já bych řekl, že záleží spíš na lokaci. I když možná skoro furt byli horší lidi než zombíci, protože od těch zombíků víš, co čekat. Od těch lidí ne a teoreticky je tam větší šance na nějaký sviňárny. Ale ve hře bych možná řekl fifty-fifty tím, že tam těch zombíků bylo mnohem víc, takže to byla víc všudypřítomná hrozba. V tom seriálu to tolik nebylo." Adam

Narátorka Sofie pak přímo vyzdvihla infikované ve hře, v níž jí připadali děsivější a nebezpečnější, a to zejména ti obrnění, jako to bylo v případě bloaterů. Oproti tomu si nevybavovala, že by se ve hře vyskytovali nějací více obrnění nebo nebezpečnější lidi. Infikovaných tam takových bylo několik, přičemž Sofie specificky zmínila misi ve škole.

„Jak na tebe blil, to jsem se bála hodně, ten nebyl příjemnej, nelíbil se mi. Nebo ti clickeři. Když člověk musel přejít misi bez toho, aniž by si ho všimli, tak mi přišli ti clickeři horší než lidi. Nemyslím, že bych u seriálu měla vyloženě nějakej pocit strachu." Sofie

Nebezpečnost lidí naproti tomu zmiňoval hráč Antonín, který ale zároveň dodal, že kdyby bylo infikovaných v seriálu přehnaně moc, bylo by nelogické, že by Ellie s Joelem přešli nehostinným prostředím bez vážných zranění a větších problémů. Ve hře se podle něj musel člověk v přítomnosti nakažených víc plížit a čekat na chvíli překvapení, ale přesto mu lidi přišli nebezpečnější.

„Ve většině postapokalyptických filmů jsou vždycky největší problém ti, co zbyli. Infikovaní, ačkoliv je to problém a jsou nebezpeční, člověk ví, co od nich čekat. Kdežto od těch přeživších ne. Tam můžou být intriky, různé podrazy. A v seriálu ani ve hře to není jinak.“ Antonín

Někteří z respondentů specificky zmínili také skupinu Světlonošů, kterou i navzdory tomu, že se snažila najít lék a zachránit lidstvo, nevnímali příliš pozitivně, a naopak ji viděli jako uskupení s nejasným záměrem a moralitou.

„Byli vlastně takoví dobří, nedobří, ale zároveň pro toho tvýho hrdinu potom možná i nebezpeční.“ Natálie

„Měli nějaký pozitivní směr, protože to chtěli nějak zachránit, ale nevím… Trošku jsem je vnímal jako další takový gang.“ Matěj

„Lidi z FEDRY stříleli každýho na potkání a Světlonoši mi taky nepřišli, že by byli úplně jako kdoví jaký, že bych s nima chtěla být. Pak tam byla ta šílená sekta, kde byl vůdce ten David, který na první pohled působil dojmem takového hodného strejdy, ale ve skutečnosti to bylo zvíře.” Judita

7.5.3 Davidovo společenství, křesťanské sekty a Světlonoši

Někteří z respondentů se během rozhovoru rozpovídali právě o Davidovi a jeho komunitě. Mnoho z nich mělo konfliktní přístup k tomu, že zde byla vyobrazena křesťanská komunita v negativním světle. Připadalo jim to jako určitý stereotyp, o němž ale přiznávali, že do určité míry může v takových situacích nastat.

„Mohli si odpustit tu křesťanskou sektu. Myslím si, že to je trošku tendenční a takové lehké ukázat na to, že při těchto situacích vznikají sekty, které manipulují a že to všechno dělají ne proto, aby ty lidi zachránili a dali jim naději, ale proto, aby je mohli zneužívat. Ale cítím tam tu lidskou potřebu být jakoby v té skupině.” Tadeáš

„Překvapila mě i ta sekta a hlavně to, že byl pedofil. To jsem tam jako fakt nečekala, že se tam budou otvírat i takovýhle témata.“ Beáta

„Může to být nějaký stereotyp, ale svým způsobem to byl asi odraz reality. Je to americký seriál, že? Tak tam asi měli s křesťanstvím negativní spojitost, takže dávalo smysl něco takového dát i sem.“ Matěj

Pohledy na Davida a jeho společenství se pak mezi hráči výrazně lišily. Hráč Adam ocenil změnu oproti hře, kdy podle něj seriáloví tvůrci udělali dobře, že svět v seriálu nebyl tak černobílý jako v originální předloze.

„David a jeho společenství ve hře jsou prostě jasní záporáci, nazdar, tady máš pistoli a všechny je postřílej. A v tom seriálu je vidět, že sice to jsou magoři, kanibalismus a všechno tohle, ale zároveň je to prostě parta lidí, kteří se jenom snaží přežít.“ Adam

Víceméně opačný pohled má však hráč Petr, podle kterého byl David zajímavější postavou ve hře. Popisoval, že první půl hodinu působil jako kladná postava, se kterou Ellie spolupracovala, což odhalení jeho pravé tváře ozvláštnilo.

„Nemyslím si, že ho dobře vyobrazili. V tom seriálu bylo hned jasný, že je to záporák. Vlastně od první chvíle, kdy ho Ellie potkala. Přijde mi, že to bylo takový uspěchaný.“ Petr

Ani hráč Marek nebyl z jeho vyobrazení v seriálu nadšený, přestože ve hře ho sekvence s ním bavily. Líbila se mu na nich právě jejich nepříjemnost a napětí, které v něm vyvolávaly. Na základě předchozích amerických produkcí měl od seriálu vysoká očekávání, že se jim podaří Davida i další nebezpečné lidi dostatečně dobře ztvárnit.

„David byl ve hře úplnej blázen, tak jsem si říkal, takovýho magora v tom seriálu chci. A nedostal jsem ho. Tomu herci jsem to nevěřil, byl na ni strašně hodnej. To mě zklamalo. Ve hře jsem to strašně prožíval, ale tady ne.“ Marek

„Třeba když Ellie byla u toho Davida, tak co s ní dělali pro mě bylo asi děsivější nebo nebezpečnější. Víc psycho.“ Natálie

7.6 Postoj k videohrám a adaptacím

V této sekci rozhovoru mě zajímalo, jaký mají respondenti obecně přístup k adaptacím

videoher, a také k hrám samotným. Zajímalo mě, jak se tento přístup liší mezi sledujícími a hráči. Lze říci, že pravidelní hráči jsou k adaptacím kritičtější a více se jich obávají, protože původní materiál považují za kvalitnější a nepřijde jim, že se mu adaptace přibližují. Zároveň také nemají radost ze změn, které jim nepřipadají konzistentní s hrou, anebo nedávají smysl ve světě, jak jej znají z předlohy.

„Mně nutně nevadí, když někdo vezme fiktivní příběh a dá si tam libovolný hlavní postavy. Ale vadí mi, když někdo vezme něco, co existuje a snaží se to překroutit i tam, kde to úplně třeba nedává smysl.“ Adam

Adam, stejně jaké ostatní respondenti, se tak nepozastavovali nad o něco větší rasovou diverzitou v seriálu vůči hře, protože jim to v kontextu příběhu vlastně dávalo větší smysl. Vysvětlovali to tím, že se dílo odehrává v postapokalyptické Americe, kde se lidi během 20 let pohybovali a utíkali z místa na místo.

„Pokud jsou ve hře hlavně běloši, tak mi ten seriál tím pádem přijde věrohodnější než hra. Kdyby se to odehrávalo v Česku, tak bych si asi řekla, hm, tady je hodně černochů. Ale v té Americe to úplně dává smysl.“ Veronika

Někteří hráči však explicitně zdůraznili to, že jsou rádi, že se The Last of Us převážně drželo předlohy a příliš neměnili vzhled hlavních protagonistů, protože na ně už byli zvyklí.

„Tím, že s těma postavama v té hře člověk stráví spoustu času, tak máš o nich nějakou představu a vlastně víš, jak vypadají. Když se tohle změní, tak to moc nedává smysl.“ Adam

Při vysvětlení svého přístupu k adaptacím několik hráčů samo od sebe zmínilo seriál Zaklínač [Hissrich 2019], od něhož měli vysoká očekávání, ale který pro ně byl nakonec zklamáním, protože nebyl dostatečně věrný předloze a bylo v něm podle jejich názoru příliš mnoho nevhodných změn. U něj sice tvůrci vycházeli z knižních předloh namísto z videoher, ale jsou to právě hry, co k sérii přivedly ještě více fanoušků [Gawroński, Bajorek 2020].

„Dobré srovnání by bylo se seriálovým Zaklínačem. Jak tam hrál Henry Cavill. Taky se hodil do té role. Neříkám, že to bylo špatný, ale oni řekli: „My se držíme knižní předlohy, ne hry.“. Jo, ale z těch knih tam byla třetina věcí, že jo. Přišlo mi, že to bylo odbité, musela to být škoda pro všechny, pro fanoušky knížek i pro fanoušky her. Henry od toho utekl, protože už byl nešťastný z toho, co s tím dělají.“ Antonín

„Třeba u Zaklínače jsem měl větší očekávání, že to bude fajn. Protože tam jsem věděl, že Geralta hraje herec, který je zažraný hráč a mohl by se snažit to tam trošku tlačit dobrým směrem. A nakonec se to nepodařilo." Adam

„Zaklínač je perfektní příklad špatné adaptace. První série byla výborná, ale dál ta druhá, třetí série… Já jsem to dokoukal, protože mě baví Zaklínač, ale prostě to bylo nesledovatelný." Petr

Jako další příklad špatné adaptace zmínil Adam seriál Pán prstenů: Prsteny moci [Payne McKay 2022], který podle něj zcela mění zažité základy světa, což by se v transmediální adaptaci stát nemělo. Ocenil, že oproti tomu rozdíly u The Last of Us byly uvěřitelné a dávaly smysl v rámci světa, na který byl z her zvyklý.

„Když se teď orkové můžou strachovat o to, že nechtějí do války, protože mají ženu a svoje orkský děti, tak to mě teda poser. To mi přijde teda totálně přes čáru, prostě plivání na Tolkiena a na jeho odkaz, to je strašný. Zatímco spoustu těch změn, který byly v The Last of Us, tak si říkáš, že to se mohlo prostě stát, anebo je to trochu alternativní závěr, a je to v pohodě." Adam

Vzhledem k těmto zkušenostem byli tedy hráči poměrně skeptičtí vůči adaptaci The Last of Us, ale většina z nich byla příjemně překvapená. Respondenti tedy ve svých výpovědích potvrdili zejména důležitost zachování transmediálního principu kontinuity, jak o něm píše Jenkins [2010].

7.6.1 Vnímání adaptací a porovnávání rozdílných médií

Odpovědi na to, jestli šlo podle diváků poznat, že jde o adaptaci videohry, se rozcházely. Obecně to bylo jasnější těm z nich, kteří měli nějaké zkušenosti s hraním nebo alespoň známostí vizuálů her. Ti pak zmiňovali konkrétní situace a scény, při kterých jim seriál zvlášť připomněl hraní. Většina z nich se týkala bojových scén. Natálie zmínila epizodu, ve které Joel s Ellie utíkají z města společně se Samem a Henrym a skončí uvěznění v domě, kdy se najednou začnou ze všech stran nořit infikovaní a zároveň se potýkají s gangem vedeným Kathleen.

„Do té doby jsem si to prakticky neuvědomila. A najednou tam byla tato scéna, kdy bylo úplně jasný, jak to bylo ve hře. Prostě najednou tu máš střílečku, musíš vyhrát. To mi přišlo

úplně jasně herní.“ Natálie

Komentující si všímali i vizuálu, který byl podle hráče předlohy Adama velmi blízký předloze, zatímco Veronika, která hru nehrála ani neznala, popisovala typické záběry, jež jí připomínaly jiné médium. Při tom zmiňovala jako příklady i nedávno vydaný film Uncharted [Fleischer 2022] s Tomem Hollandem, nebo o něco starší Tomb Raider [Uthaug 2018] o Laře Croft; tedy další adaptace vzniklé na základě videohry. Některé záběry jí přišly přesaturované anebo ne zcela ostré, jako kdyby byly nakreslené.

„Bylo to fakt vidět. Jednak tam byly hodně záběry na ruce, to je takový ten typický záběr, kdy začíná ve hrách scéna, že buď to je mlhavý a někdo se probouzí, anebo je tam třeba záběr na ruce. A potom to dlouhý procházení tunelama. Normálně by to bylo víc sestříhaný. Třeba i tady se to dialogově víc rozjelo po prvních čtyřech dílech.“ Veronika

„U všech herních adaptací je to skoro vždycky poznat, i tady. Myslím si, že kdyby se nejednalo o adaptaci, tak ten příběh bude komplexnější, složitější. Bude asi méně bojovně zaměřenej. Zkrátka si myslím, že jde o nějakou plochost.“ Jáchym

Jáchymova odpověď kontrastuje s pohledem Tadeáše, který byl naopak překvapený tím, jak hluboký mu seriál připadal. Další diváci v seriálu také nevnímali herní prvky, ale šlo většinou o respondenty, kteří právě s hrami neměli žádné zkušenosti.

„Mně by to nenapadlo. Na mě to působilo jako naprosto normální standardní seriál, který je udělaný do velké hloubky jednotlivých postav, dějů a situací. Jako u videohry bych tu hloubku naprosto neočekával.“ Tadeáš

„Věděl jsem, že je to podle nějaké počítačové hry, ale netušil jsem, že tam jsou ty scény až tak moc podobný. To mě překvapilo.“ Matěj

„Kdyby mi někdo neřekl, že to je adaptace, tak to vůbec nepoznám.” Judita

„Já bych to nepoznala. Tím, že prostě ten žánr nemám vůbec nakoukaný ani nehraju hry. Tak jsem neměla vůbec žádný srovnání.“ Beáta

Většinu nehráčů, jako je Beáta, seriál k hraní předlohy nenalákal. Jako vysvětlení převažující část z nich řekla, že nejsou lidmi, kteří by hráli hry, a ani je to neláká. Matěj nad tím původně přemýšlel, ale když se podíval na video detailující podobnosti mezi seriálem a předlohou,

usoudil, že jsou příliš stejné na to, aby viděl to stejné dvakrát za sebou, což může pozitivně vypovídat o věrnosti adaptace.

„Já se třeba ani moc nedívám na seriály nebo filmy dvakrát za sebou. Tohle by bylo asi podobný, že bych to úplně asi nehrál, protože by to bylo vlastně skoro stejný.“ Matěj

„Já na ty hry prostě nemám. Když se chci zrelaxovat, tak se většinou chci na něco koukat, a ne něco ničit ve hře.“ Veronika

Jedinou výjimkou byla narátorka Judita.

„Mě by to docela lákalo, chtěla bych si zkusit, jak by to fungovalo v té hře. Hrála bych tu hru... s chutí asi. ” Judita

I samotní hráči, přestože byli k seriálu kritičtější, ho viděli v kontextu dnešních adaptací jako poměrně věrný herní předloze. Jak se zmiňoval divák Matěj, který si pustil video srovnání záběrů, i hráč Marek se domnívá, že způsob, jakým byl seriál natočen, hodně odkazoval na herní sérii.

„Myslím, že ta koncová scéna určitě měla nějaký herní prvky. Myslím, že tam byly nějaký záběry z pohledu první osoby.“ Marek

„Rozhodně to bylo věrný předloze. V rámci takhle nějakých adaptací, na dnešní dobu, až nezvykle přesný.” Adam

„Seriál až na jinou dynamiku a pár změn, který z hry prostě nejdou úplně přenést na plátno, je vlastně úplně stejnej. Stejný cutscenes z té hry, vlastně i přesně stejný dialogy. Takže já bych řekl, že jako adaptace je velmi věrná.“ Petr

7.7 Nejzásadnější rozdíly z pohledu hráčů

Přestože celkově hráči hodnotili adaptaci jako poměrně věrnou předloze, téměř všem se hra líbila víc než seriál. Oceňovali u ní větší míru imerze a emocionální dopad.

„Neříkám, že seriál neměl pozitiva, měl. Co se rozšíření toho příběhu týče, tak to bylo fajn, měl i svoje aspekty, kdy byl třeba lepší, ale celkově bych tu hru dal mnohem výš. Za mě je ta hra 10 z 10, i když to má taky svoje nedostatky, ale doporučil bych každému, aby si to zahrál. Ta hra prostě dokáže zaujmout a dokáže člověka vtáhnout.“ Antonín

„Není to tak, že bych chtěl být u seriálu na všechno kritický, ale tím že nasadili tou hrou vysokou laťku, tak to bylo vlastně blbý. Myslím si, že si udrželi standard, ale já jsem čekal nadstandard.“ Marek

„Myslím, že protože už jsem ten příběh zažil a věděl jsem, co se stane, tak ten seriál na mě nepůsobil takovým způsobem jako právě ta hra.“ Petr

Podle některých však seriál o něco lépe vykreslil hlavní postavy. Natálii se v něm víc líbilo vyprávění příběhu, což přisuzuje televiznímu formátu a jeho možnostem. Také Jáchym si myslí, že kdyby někdo psal The Last of Us rovnou za cílem seriálu, tak v díle bude mnohem víc interakcí postav, rozhovorů a bližší poznávání charakterů.

„Obecně je typické, že tam je větší drama mezi osobama, což ve hře nejde udělat, protože takovej prostor pro to není.“ Jáchym

Následující podkapitoly přibližují konkrétní témata a názory hráčů.

7.7.1 Nevhodná herečka představující Ellie

Co se castingu týče, hráči velmi oceňovali Pedra Pascala v roli Joela. U Ellie byli výrazně kritičtější, protože byli zvyklí na vzhled Ellie ve hře, kterou popisovali jako hezkou a sympatickou, na rozdíl od Belly Ramsey. Přesto však byli rádi, že seriál výrazně neměnil hlavní postavy co se týče jejich vlastností nebo rasy.

„Vadilo by mi, kdyby Ellie byla třeba černoška. Protože to nebyla ani v té hře.“ Adam

„Herecké obsazení z hlediska Ellie mohlo být zajímavější čistě vizuálně, nehodnotíme herecké výkony. Zase je to založeno na tom, že znám hru a vím, jak tam vypadá. Celou dobu mi nejvíc vadilo to, že tam bylo spoustu hezkých momentů, které třeba když byly ve hře, tak byly hezké a přišly mi roztomilé. Ale tím, jak jsem neměl dobrý vztah a sympatie k té Ellie v seriálu, tak jsem si ty momenty nedokázal užít, protože to bylo takový hořkosladký.“ Jáchym

Samotné sbližování Ellie a Joela viděli pak v jiných pasážích a tak, že probíhal jinou rychlostí než ve hře. Tam jim připadalo, že bylo lépe vidět skrze Joelovy akce, že k Ellie opravdu cítí otcovský vztah a má potřebu ji chránit, například v situaci, kdy Ellie unesla Davidova sekta. Projevy emocí však byly podle nich lépe zvládnuty v seriálu, což Adam

vysvětluje povahou média.

„Ve hře pořád potřebuješ, aby ten hráč jakoby víc cítil za tu postavu. Kdežto tady jako jenom divák potřebuješ, aby ty postavy samotný prožívaly víc. I proto si myslím, že třeba v seriálu bylo víc world buildingu než ve hře. A víc expozice na začátku, třeba jak se tam bavili ti vědci, nebo celá ta Jakarta.“ Adam

7.7.2 Jiná míra nebezpečí

Téměř všem přišlo, že v seriálu nebyl dostatečný počet nakažených. Narátorka Andrea zmňovala, že zejména ve scéně s Ellie a Riley jich bylo drasticky méně. Zároveň podle ní v seriálu celkově nebyl strach z infikovaných takový, jak byl vykreslen ve hře. Taky v adaptaci bylo míň akce, což ji mrzelo, protože hra ji nutila být pořád v pohybu a bojovat o život. To zmiňoval i Marek.

„Mě trochu ten seriál zklamal i v tom, co se týče nebezpečí. Myslím, že tomu chyběly takový zvraty, který člověk očekává. Že je v nějaký moment chytí nebo že ti cizí lidi klidně způsobují zranění. Za mě to bylo strašně plochý. Ti zlí lidi klidně mohli být zlejší, mohlo to prostě jít do nějakých větších emocí.“ Marek

„Těch zombíků bylo mnohem víc a celá ta situace byla, že to je tak jako víc v prdeli, než to vlastně vypadalo v seriálu. Potom to vlastně nevyznělo tak depresivně.“ Adam

„Když jsem hrála hru, tak jsem dost často byla hodně vystresovaná z nějakých těch částí, kde byli ti zombíci. Já jsem si to moc užila, ale bylo to pro mě takový stresující. U seriálu to tak vůbec nebylo.“ Sofie

7.7.3 Změna herních mechanik

Jako nevítanou změnu vnímali hráči to, že v seriálu se nákaza vůbec nešířila skrze spory, ale pouze prostřednictvím přímého kontaktu s nakaženým. Ve hře se jim navíc líbilo to, že u infikovaných byla jasněji ukázána jednotlivá stádia postupu nemoci, a tak člověk musel víc přemýšlet, jakým způsobem se s nimi vypořádá.

„To kousnutí, to je taková ta klasická zombíkárna. Ale mě ta hra zaujala, nebo obecně ten svět právě tím, že to není primárně o těch zombících.“ Marek

„Mně právě přijdou ty spory děsivější, protože někam vlezeš, šlápneš na kus houby, ani tam

nemusí být nakaženej, najednou se vyvalí spory a jsi prostě v háji. Kdežto takhle musíš na toho zombíka narazit a nechat si ho dojít až k tobě. Myslím, že ve světě, kde se to šíří sporama, tak by Ellie nevlezla s tou kamarádkou do toho obchoďáku. Ve chvíli, kdy by věděly, že tam byli nakažení, což znamená, že tam můžou být spory, tak by tam takhle nebláznily. A to ti ovlivní celý přístup k tomu světu." Adam

„V seriálu mi přišli víc odvážní. Ve hře se Joel víc vyhýbal těm zamořenějším místům, kde byl větší počet infikovaných nebo právě těch spor. Ty se snažil obejít nebo hledat nějakou alternativní cestu. Kdežto Joela v seriálu to nějak netrápilo." Antonín

Antonín v souvislosti s touto změnou zmínil také nebezpečí pramenící z nedostatku zásob ve hře. V seriálu mu přišlo nerealistické, že hlavním hrdinům většinou nic nechybí, zatímco jemu ve hře chybělo vždycky všechno. Těžko nacházel střelivo, výbušniny i lékárničky.

„Půlku hry jsem prošel s třetinou životů, protože jsem se neměl čím uzdravit. V seriálu se na to vůbec nezaměřili, ale prostě máme plný batoh, to je v klidu, to tady nemusíme řešit. Střeliva taky nekonečno, Joel má 20 zásobníků v kapsách, to mi přišlo takové trošku šílené." Antonín

Nakonec zmínil, že Ellie ve hře neumí plavat, což vše komplikuje. Jde podle něj o velkou část příběhu, která hře dodávala napětí. Tím, že v seriálu s plaváním hrdinka problém nemá, přichází divák o napínavé okamžiky. Naopak ocenil funkčnost uprchlických táborů, ve kterých nebyli infikovaní, ale vojáci. V seriálu mu přišly uvěřitelnější a lépe zpracované.

7.7.4 Uspěchaný konec a nevhodná dynamika

Několik respondentů kritizovalo nevyváženou dynamiku seriálu. Podle Petra se první polovina mnohem víc natáhla, protože v první epizodě byla Sarah daleko víc než ve hře, a třetí epizoda pak byla věnovaná zejména vztahu Billa a Franka. Přestože seriál skončil stejně jako hra, nelíbilo se mu, jakým způsobem byl ztvárněn.

„Obecně se to táhne a pak ten konec je prostě takovej uspěchanej. To mi hodně vadilo. Klidně mohli natáhnout poslední tři epizody třeba ještě na dalších pět nebo šest, já bych s tím neměl problém. Mohlo to být delší a zajímavější." Petr

Také Marek měl se seriálem v tomto ohledu problém. Mohl podle něj dobře působit na lidi, co hru nehráli, ale pro něj, jakožto někoho, kdo ji hrál několikrát, seriál jejích kvalit

nedosahoval. Líbila se mu vypjatá atmosféra ve hře, která ho vtáhla a mohl díky ní cítit větší míru imerze. Nepříjemné události považuje ve hře za zásadní.

„Ale vždycky jsem si říkal ‚Tyjo já jsem to přežil, já jsem byla ta postava a já jsem to dal a teď to bude zase chvilku hezký a pak to bude blbý.‘.“ Marek

Právě toto střídání náročnějších pasáží a klidnějších zón mu v seriálu chybělo. Vadilo mu, že v něm nebyla dostatečná dynamika nebo vypjaté scény. Dynamika ve hře se líbila také Adamovi, který zároveň ocenil, že přinejmenším vizuálně byl seriál blízký hře.

„Ve hře se snažili právě střídat ty chvíle, kdy lezeš temnýma tunelama, klikají na tebe zombíci, a když pak vylezeš, tak prostě najednou jsou všude barvy a ten svět samotnej je vlastně hezkej. Ale přesto, že je to hezký, tak je v tom strašnýho nebezpečí.“ Adam

„Za mě to bylo takový plochý. Nebyly vyvážený ty scény, kdy to je fajn a kdy to není fajn. Protože život není jenom válka a špatnost, ale jsou tam i světlý místa. A ten seriál na mě působil jako taková konstantní malá depka. Tak to prostě to nepřivedlo ten dojem, co jsem měl z té hry.“ Marek

Nejvíc mu však také vadil konec, stejně jako Petrovi. Ve hře podle něj šlo o velké finále, u kterého cítil emoční vypětí. Mnohem víc chápal Joelovo počínání v nemocnici, protože jasněji viděl vztah Joela a Ellie jako otcovský. V seriálu ho však moment příliš nezasáhl.

„Právě z toho důvodu, že jsem tam neviděl tolik tu jeho motivaci. To mi chybělo. Podle mě to vyžaduje obrovský vztek, strašně moc lásky a emocí, negativních a zároveň i pozitivních, ale s tím, že se to přetaví do nějaký brutální agrese. A tenhle moment v tom seriálu úplně nenastal.“ Marek

7.7.5 Celkové vyznění a pocity ze seriálu

U celkového vyznění se názory hráčů poměrně výrazně rozcházely. Jáchymovi svět v obou mediálních formátech připadal depresivní a negativní. Marek vnímal seriál oproti hře jako mnohem beznadějnější. Podobně to viděla i narátorka Andrea.

„Seriál byl podle mě trochu depresivnější. Možná proto, že ty emocionální momenty tam dostaly víc prostoru a někdy to bylo fakt těžký sledovat. Ve hře máš aspoň pocit, že máš nad tím světem trochu kontrolu, což ti dává naději - a hlavně tam je cíl hry, vidina konce, lze

přeskakovat dialogy a jde o to vypnutí u hraní. Seriál člověk sleduje kvůli zápletkám a emocím postav, proto je za mě depresivnější, ale v tom smyslu prohloubení.“ Andrea

Andrea tak i v adaptaci vnímala určitý pocit imerze, protože pociťovala negativní emoce, což bylo ale v kontextu seriálu žádoucí. To reflektoval ve své odpovědi i Antonín.

„Je to úplně melancholicky postavený seriál i hra. Od začátku je divák i hráč tak trochu napjatý a čeká, co se bude dít? Kdy už konečně přestane být ten tlak, že je furt někde problém. Za každýma dveřma může být infikovaný, člověk otevře dveře, hned ho hryzne do ruky. Je prostě pod konstantním tlakem.“ Antonín

Na Adama naopak adaptace působila tak, že měla mnohem pozitivnější vyznění. Podle jeho názoru tomu nasvědčovaly například menší počet infikovaných, dále fakt, že se nákaza v adaptaci nešířila sporami a nakonec změny v příběhu Billa a Franka. S tím souhlasila také Sofie.

„Hra je určitě hororovější než ten seriál. Mně asi nejvíc vadilo změkčení toho světa. Asi jsem čekal, že tam bude víc těch zombíků a bude to víc takový… ta hra měla podle mě víc napjatou atmosféru. Tak to mi vadilo, že seriál neměl úplně takovou dusivou atmosféru té hry.“ Adam

„Mám v hlavě tu scénu s těma jahůdkama u Billa a Franka. Že to bylo takový hezký, ale pak vlastně tohle všechno hezký tomu možná hodně přidává… Jakože ten příběh, který nebyl ve hře, to vlastně nakonec dělal takový víc pozitivnější. V tom smyslu, že si lidi v době apokalypse dokázali najít lásku a nějaký svoje sídlo a nebyli jenom oběťmi těch zombíků a lidí. Takže když to takhle rozkouskuju, tak to bylo asi o něco pozitivnější. I když tam samozřejmě byly i nějaký příběhový propady.“ Sofie

Více hráčů popisovalo, že seriál v nich nevyvolal stejné pocity jako hra, což pro ně bylo v konečném důsledku největším zklamáním seriálu.

„Já jsem z toho seriálu necítil to, co jsem cítil, když jsem hrál hru. Vůbec. Nebo, cítil jsem ty emoce, ale myslím si, že ta hra to ztvárnila daleko líp. Ten pocit, když jsem poprvý hrál hru, tak seriál rozhodně nedokázal napodobit.“ Petr

„Je to podobné jako u Zaklínače, kde to museli tvůrci nějakým způsobem upravit pro ty, co

třeba nikdy knížky nečetli, aby pochopili ten příběh a tak. Myslím si, že The Last of Us je taky zářný příklad tady tohoto a té problematiky.“ Antonín

„Něco z těch změn jsou sice jemný věci, ale v té hře to udělá strašně moc, aby si člověk udělal vazbu na ty postavy, nějak s nima soucítil, vžil se do jejich nálad. Tam jsem cítil nějaký emoci a tady mi to tročisku chybělo.“ Marek

7.8 Hlavní téma, naděje a nelidství

Všichni hráči měli pochopení pro Joelovo rozhodnutí na konci příběhu. Protože už přišel o jednu dceru, nemohl si dovolit ztratit druhou. Zároveň však zmiňovali, že jeho čin byl sobecký, a že morálnější by bylo Ellie obětovat.

„Z externího pohledu Joel se rozhodl blbě. Z pohledu člověka, co má rodinu, naprosto chápu rozhodnutí a udělal bych asi stejný. Cizího člověka člověk obětuje lusknutím prstů. Když je to někdo, na kom ti záleží, tak to jen tak nejde. A tím, že pro Joela to navíc podle mě bylo ještě o to horší, že tím nahrazoval vlastně dceru, o kterou už jednou přišel, tak podle mě to je nemožná situace, kterou prostě nemohl vyřešit jinak.” Adam

„Chápu, že on podruhý už nechtěl prožívat to, co prožil s vlastní dcerou. A svým způsobem možná to byl i podraz od Marlene, že mu neřekla, co to vlastně obnáší. Pak je tam i taková otázka, jestli by to k něčemu bylo. Ale z pohledu toho, že Ellie vytrhl od toho, aby se obětovala pro ostatní, byl ten čin sobeckej.“ Judita

„Nebylo garantované, že to vyjde, ale za zkoušku to stálo. Ten svět žil utrpením a mohlo se to změnit. Kdyby Ellie nechtěla umřít, tak to chápu. Ale ona by s tím neměla nejmenší problém.“ Jáchym

Jáchymova výpověď otevírá diskusi pro to, co by udělala v takové situaci Ellie. Mnoho narátorů zmínilo, že se jí měl Joel zeptat. Podle Beáty ji však Joel chtěl uchránit před tím obrovským rozhodnutím, jestli se obětuje, nebo jestli nechá celý svět zaniknout. Zároveň se však domnívá, že by se Ellie obětovala a zasloužila by si vědět pravdu.

„Mně přišlo, že šla do všeho na plno a po hlavě. Tím, že Joel byl jakoby takovej jedinej člověk, kterýho na tom světě měla, tak je otázka, jestli by tam jenom kvůli němu chtěla zůstat.“ Beáta

„Zvláštní vlastně bylo, že jí se nikdo nezeptal, vadí ti, že zemřeš? To tam přesně chybělo. Ona se prostě nemohla rozhodnout. Ona by se velice pravděpodobně obětovala. Nejmorálnější bylo se jí zeptat.“ Natálie

Joelovo rozhodnutí Ellie zalhat bylo rozporuplné. Podle Tadeáše jí lhal, protože bál, že se bude chtít vrátit a bude dál usilovat o to, aby se mohla obětovat. Šlo však podle něj o milosrdnou lež, přestože byla ve své podstatě sobecká. Narátorka Veronika chápala, proč to udělal, ale velmi ji překvapilo, že samotná Ellie nad tím ještě přemýšlela a bylo z ní poznat, že možná Joelovi zcela nevěří, když jí přísahal, že Světlonoši objevili víc imunních lidí. Juditě přišlo jeho rozhodnutí nefér.

„Na jednu stranu to chápu, proč to udělal. Na druhou stranu si myslím, že to udělal z toho důvodu, že věděl že Ellie je statečná a že kdyby věděla, že je fakt jedna jediná… ona nelpěla na životě. Ukázala i v těch předešlých dílech, že se umí rvát jak levice, a že i když jí hrozilo fakt nebezpečí, tak neustoupila. Myslím, že Joel už poznal, jaká je, a řekl to ze strachu, že ona by řekla: „Vrátíme se tam, já to udělám.“ V tom byl sobeckej. Já si myslím, že by se obětovala. To byl ten důvod, proč jí lhal.” Judita

7.8.1 Hlavní téma lásky a lidských hodnot

Pro respondenta Petra byl nejzásadnější vztah mezi Joelem a Ellie, což vnímal stejně v seriálu i ve hře. Myslí si, že The Last of Us mělo lidem ukázat sílu vztahu, jaký může být mezi otcem a dcerou, nebo obecně rodičem a dítětem, a to nejenom pokud jde o tak důležité rozhodnutí, jako je záchrana lidstva. Také Beáta označila vztah hlavních hrdinů jako to nejzásadnější z celého seriálu. Šlo podle ní o netypický pár, ale líbilo se jí, že se celou dobu vzájemně chránili, přestože o to zezačátku ani jeden nestál a museli si k sobě cestu teprve najít. S tím souhlasila i hráčka Andrea.

„Vlastně i tím, že Joel o dceru přišel, tak ji mohl najít v Ellie. Našel ji teda úplně v jiným člověku a jiným způsobem, než by čekal. Zároveň Ellie mohla získat nějaký mužský vzor. A přijde mi, že to nebylo fakt jenom přátelství, ale že to byl mnohem hlubší vztah mezi nima. A že nám možná ten seriál měl předat to, že když se kolem nás dějou hnusný věci, takže když máme nějakýho svýho člověka, tak se to dá všechno zvládnout a přežít.“ Beáta

„U obojího mi přišlo, že když se člověk odkloní od ústředního tématu apokalypsy a nákazy, což je prvoplánově ústředním tématem, tak hlavní téma je láska a to, co pro ni jsme schopni

udělat. Hra se víc soustředí na přežití a akci, zatímco seriál jde víc do hloubky. Kdyby se deset dílů jen dokola zabíjeli zombíci, tak pro diváka nemá takovou lákavost.“ Andrea

Podle Judity a Tadeáše seriál dával důraz jak na vztah Ellie a Joela, tak zároveň ukazoval reakce lidí na mimořádnou situaci a vysvětloval jejich psychiku a přemýšlení

„Podle mě tam bylo úžasným způsobem ukázáno, co člověk v těch hraničních situacích dělá. Na jedné straně ukázání té hluboké touhy člověka po vzájemných vztazích, ale zároveň to, jak je ochoten ztratit jakékoliv hodnoty a morální zábrany. Na jedné straně to lidství a na druhé to nelidství. Ten totální chaos. Jakoby dvě stránky lidské povahy.“ Tadeáš

„Jednak tam byly ukázaní ti hlavní hrdinové, vývoj toho jejich vztahu, že i zdánlivě nesourodá dvojice se může dát dohromady za určitých okolností. Ale pro mě asi možná ještě víc než tohle, bylo takový to uvědomění si, že kdyby fakt nastala nějaká apokalypsa, tak by to fakt klidně mohla být realita. A to mě až děsí. Já si myslím, že to vůbec není přehnaný to, co v tom seriálu ukázali.” Judita

Juditin názor přímo navazuje na další skupinu respondentů, kteří hlavní myšlenku viděli v mnohem negativnějším světle. Podle Natálie byl seriál o tom, jak funguje společnost. Hlavní dojem z něj však měla ten, že se musí člověk vážně zamyslet nad tím, jak se on sám chová. Mnoho hráčů i sledujících s tímto názorem souznělo a seriál v nich zanechal spíše smutné pocity ohledně toho, jak by se lidi mohli začít ve vypjaté nečekané situaci.

„Hodně zajímavý mi přišlo, jak lidi najednou vnímali ten boj o přežití. Jak dokázali svůj život dát vždycky výš než život ostatních lidí. Byli hodně sobečtí a trošku víc se přiblížili chováním zvířatům.“ Natálie

„Mně to přišlo asi nejvíc výrazný na tom konci, kdy to bylo o nějakých hodnotách toho člověka. Co mu přijde důležitější a pro co by vlastně udělal cokoliv.“ Sofie

„Podle mě je to ukázka toho, jak dokonalá společnost, která se snaží být morální, co nejvíc to jde, může absolutně upadnout, když jde do tuhýho. Ukázka na nějakej vyšší princip a vyšší smysl. Asi nejsilnější pro mě byl ten moment, kdy se Joel měl rozhodnout, zda-li nechá Ellie umřít ve prospěch lidstva a záchrany planety, nebo ji zachrání na úkor toho, že odsoudí planetu k záhubě. Já si myslím, že udělal špatné rozhodnutí. A přestože ho velmi chápu a rozumím mu a soucítím s ním a vlastně ho nesoudím za to rozhodnutí, tak si myslím, že to

byla krásná ukázka toho, kdy vlastně člověk musí přemýšlet nad tím, co má vyšší smysl.“ Jáchym

„Jako hlavní téma jsem viděla to, že tady tohle se může stát kdykoliv a jsme úplně v háji. Lidi, co jsou zlí, tak budou ještě horší. Budou využívat ostatní, bude boj o zdroje. Kanibalismus. A pak ty křesťanský sekty, to je úplná klasika.“ Veronika

„Kdyby byla taková potíž, tak jsme absolutně nepřipravení. Umíme si jakž takž poradit s přírodníma katastrofama, ale něco takhle masivního a problematického nezvládneme. Pak je to už jenom takový ten boj o přežití. A zároveň chtěli tvůrci možná poukázat na to, že když se něco takového stane, tak se z lidí stanou hrozní lidi, svině. Ve světě bezpráví lidi dělají hrozné věci.“ Antonín

Adam se díval na celou věc více pragmaticky. Podle něj se i ve světě, který je zdevastovaný, dá najít to dobré i špatné, a je pouze na člověku, jak vezme realitu, ve které se nachází, a co s ní udělá. Podobně to viděl i Marek.

„Zlo je možná takový relativní pojem. Je vlastně trochu v každém z nás a záleží, jak člověk na to zlo pohlíží, z jaký perspektivy. Vždycky to nemusí být tak, že účel světí prostředky. Svět není černobílej. Ale když jsou lidi v nouzi, tak asi dokážou udělat všechno.“ Marek

Hlavní myšlenka tedy přišla hráčům stejná ve hře i v seriálu, akorát podle některých byla v adaptaci o něco méně propracovaná do detailů, zatímco ve hře je na ni víc prostoru.

7.8.2 Celkové vyznění

Co se týče samotného vyznění hry a seriálu, odpovědi respondentů lze víceméně rozdělit do tří kategorií, a to pozitivní, neutrální a negativní. Když jsem respondentce Veronice po konci rozhovoru řekla, že záměr tvůrců byl především ukázat láskyplný vztah mezi Joelem a Ellie [Irwin, Irwin 2024], reagovala takto:

„Tak to fakt ne. Já jsem si ten seriál užila, ale úplně jsem si neříkala, že z toho sálá prostě ten vztah a ta láska. Spíš jsem si říkala, ty vole, to se tady může stát kdykoliv.“ Veronika

K depresivnímu vyznění se přikláněli i Natálie s Jáchymem. Další respondenti oceňovali především realističnost děje a to, že vyobrazený svět nebyl pouze černobílý, ale naopak ukázal mnoho různých lidských přístupů a povahových rysů.

„Nemůžu říct, že by to bylo vyloženě negativní. Za mě to bylo velmi uvěřitelný, ale byly tam pro mě i momenty naděje, že ne všichni lidi byli zlí, viz třeba ten Bill a Frank.“ Judita

„Řekl bych, že to mělo neutrální vyznění. Happy end to byl jenom pro někoho, pro zbytek lidstva úplně ne. Pořád se zdroji budou větší a větší problémy… ten svět rozhodně nebyl úplně pořešenej.“ Adam

Adamova odpověď částečně kontrastuje s pohledem Beáty, která právě konec, kdy Joel upřednostnil život Ellie před záchranou zbytku světa, vnímá pozitivně, a je ráda, že se takto rozhodl.

„Mně to naopak přišlo hezký, že ji ochránil, toho důležitýho člověka pro něho. Sice nezachránil životy milionů lidí, ale oni pro něho byli úplně cizí. Takže upřednostnil toho svýho človíčka a zůstali si tak hezky spolu.“ Beáta

„Spíš bych se přikláněl k tomu nadějnýmu vyznění. On ten děj byl často pesimistický, ale snažili se být i pozitivní, jakože je tam nějaký východisko.“ Matěj

„Já jsem z toho měl velmi pozitivní dojem. Pro mě to skončilo velmi nadějně, v tom, že to lidství musí zvítězit, protože pokud nezvítězí, tak nemáme šanci a nemáme žádnou budoucnost.” Tadeáš

„Na jednu jsem byl vlastně šťastný, protože Ellie a Joel přežili, ale když se nad tím zamyslím, tak to bylo spíš depresivní kvůli tomu, co se právě odehrálo. Já jsem byl šťastnej, nebo cítil jsem se šťastně, protože ty postavy mám rád, takže nechci, aby umíraly. Ale na druhou stranu to je vlastně velmi depresivní výsledek, no.“ Petr

„Celkově hra, asi i ten seriál byl do určitý míry o beznaději a těch světlých chvilek, zvlášť ve hře, bylo míň. A nevím, jestli tam vyloženě bylo něco, co by odkazovalo na to, že teď bude všechno super. Myslím si, že ne. I ta scéna, kterou mají všichni strašně rádi, že tady běží žirafa, svět je krásnej, tak vlastně není. Je to trochu fáma, možná nějaký blouznění uprostřed pekla a Fata Morgana. Nějaká pomíjivá krása v tom rozruchu.“ Marek

V porovnání s hráči tedy většina sledujících vnímala vyznění spíše nadějněji, což může být dáno právě změnami v adaptaci – zejména menším počtem infikovaných, větším zaměřením na jednotlivé postavy a vztahy mezi nimi, zjemnění některých drsnějších aspektů z hry nebo

pozitivnější vyobrazení příběhu Billa a Franka. Hráči zároveň popisovali větší míru identifikace s postavami, což je dané tím, že hraním hry strávili mnoho hodin, kdy v podobě avatarů Joela a Ellie objevovali herní svět, a hře se velmi dobře podařilo navodit pocit imerze.

Závěr

Tato diplomová práce se zabývala vztahem mezi videohrami a seriálem na konkrétním příkladu příběhu The Last of Us. Cílem práce bylo popsat působení těchto odlišných médií s důrazem na transmediální principy. Hlavním bodem zájmu bylo to, jak se liší videohra The Last of Us a její seriálová adaptace z hlediska vnímání jedinců, kteří neměli zkušenosti s herní předlohou, a těch, kteří hru v minulosti hráli.

V teoretickém zakotvení byl nejdříve představen pojem publikum, přiblížen jeho vývoj a různé typologie. Dále byly vysvětleny rozdíly mezi pasivním, aktivním a interaktivním publikem a představeny teorie užití a uspokojení spolu s jejím použitím v novějších výzkumech, které pomohly určit některé motivace pro sledování seriálů, a teorie kódování a dekódování, jež pojednává o několika možných způsobem čtení mediálních sdělení. Vzhledem k tomu, že pro práci byly důležité videohry, v další kapitole byly vysvětleny hlavní aspekty spojené s jejich hraním. Velká část práce byla věnována konvergenci, popisu participativní kultury a zejména transmediálního vyprávění, které je pro adaptace zásadní. Jim se pak věnovala další kapitola. Nakonec byla blíže popsána samotná hra a adaptace The Last of Us.

Metodologická část práce objasnila použitou výzkumnou metodologii. Na jejím základě pak bylo provedeno třináct hloubkových polostrukturovaných rozhovorů, které měly za úkol objasnit odpovědi na výzkumné otázky. Hlavním zájmem bylo zjištění toho, jak se lišily jejich motivace, jestli byli hráči vůči seriálu kritičtější než diváci, a jaké hlavní téma respondentům ze seriálu vyvstalo.

Analýza ukázala, že zatímco hráči se na seriál podíval především kvůli tomu, aby mohly specificky porovnat adaptaci vůči herní předloze, sledující byli více ovlivnění všeobecným humbukem kolem seriálu. Doufali, že u sledování budou moci relaxovat, že je seriál bude bavit, a že bude seriál komunitní, a tak se o něm budou moct bavit s ostatními, čímž se naplní jejich potřeba sociální interakce. Hráči měli oproti divákům mnohdy výrazně vyšší očekávání, ale zároveň reflektovali strach z toho, že se adaptace nepovede, a to kvůli tomu, že podle nich seriálová tvorba videoherních adaptací není příliš kvalitní.

Přestože většina respondentů říkala, že si o seriálu mnoho informací cíleně nezjišťovala, nebo si nevybavuje žádná mediální sdělení, v průběhu rozhovoru se ukázalo, že tomu tak zcela nebylo. Mnohdy respondenti věděli, jaká byla recepce některých dílů, a to zejména těch, jež se podle části publika jevily jako kontroverzní. Do internetových diskusí se však

nezapojoval nikdo, a tak byli všichni spíše tichými pozorovateli.

Vyobrazení povahy hlavních postav připadalo hráčům docela věrné, až na některé charakteristiky Ellie. Všichni respondenti byli spokojení s výběrem Pedra Pascala do role Joela; domnívali se, že vypadal podobně jako Joel v herní předloze a byl jim od začátku sympatický, i navzdory tomu, že nebyl zcela morálním charakterem. Oproti tomu mnoho lidí vyjádřilo svoji nevoli z představitelky Ellie, Belly Ramsey. Zejména hráčům nepřipadala dostatečně podobná dívce ve hře, avšak ani diváci z její volby nebyli nadšení, protože v roli očekávali někoho atraktivnějšího. To může být způsobeno tím, že Ellie jinak vnímali jako převážně kladnou postavu, přičemž její dobré vlastnosti si asociují s příjemným vzhledem.

Přestože epizody s transmediálním přesahem byly na internetu poměrně ostře kritizovány, většině respondentům ve vzorku se epizody líbily. Hráči ocenili to, že smysluplně rozšířily příběh, byly v kontextu originálu dostatečně věrohodné a vykazovaly principy větší tvorby světa. Líbila se jim jak epizoda s Billem a Frankem, tak Ellie a Riley. V tom se lišili od sledujících, protože zatímco ti první zmíněnou epizodu povětšinou ohodnotili pozitivně, druhá zmíněná jim přišla příliš zdlouhavá a nechápali její význam v seriálu. Několik respondentů zároveň vzneslo pocit, že počet LGBT linek byl excesivní a nevěrohodný.

Hráčům přišel počet infikovaných v seriálu výrazně nižší než ve hře, což snížilo jejich pocit napětí i imerze. Zatímco hra je napjatými scénami vtáhla, u seriálu tomu tak nebylo. To však ocenilo mnoho ze sledujících žen, protože primárně nevyhledávají hororový obsah, a tak byly příjemně překvapené, že seriál tolik monster neobsahuje. Názory na to, co představuje větší nebezpečí, se poměrně rozcházely. Lze však říci, že hráči reflektovali změnu mezi videohrou a seriálu, kdy ve hře jim hrozba častěji přišla vyrovnaná, což je dáno větším počtem infikovaných a napínavých událostí. Zároveň byli hráči kritičtější i vůči vyobrazení Davida a jeho společenství v seriálu, protože jim oproti hře připadalo velmi umírněné, a zároveň tak i nezajímavé. Hráči také vyjádřili svůj skepticismus vůči videoherním adaptacím. Sledující byli vůči nim shovívavější, a většina z nich ani nepoznala, že je seriál právě adaptací.

Jako hlavní téma seriálu někteří zmiňovali vztah mezi Joelem a Ellie, ale většina popisovala spíše to, že jim seriál měl poukázat na fungování společnosti, a také vznést otázku vlastních hodnot. Mnoho z nich vnímalo příběh jako určitou ukázku toho, jak se lidi mohou chovat v krajních situacích, a že v nich ztrácí svou lidskost. Hlavní téma přišlo všem hráčům stejné ve hře i v seriálu, což značí o tom, že se adaptaci povedlo zachovat původní myšlenku.

Celkové vyznění seriálu však mnohým z nich přišlo odlišné, přičemž podle některých byl seriál jemnější a pozitivnější než hra, což přisuzovali změnám v příběhu Billa a Franka i nižšímu počtu nakažených. Oproti tomu někteří naopak viděli seriál jako depresivnější, protože podle nich dostatečně nestřídal temné a světlé pasáže a celkově v něm bylo více beznaděje

Přestože hráči celkově označují adaptaci jako poměrně věrnou, mnozí z nich přiznali, že u ní necítily stejnou hloubku pocitů jako u hry. Ta je dokázala lépe vtáhnout a umožnila jim více prožívat pocity hlavních postav, což může být dáno povahou média. Celkově tedy byli hráči oproti sledujícím kritičtější. Zatímco všichni sledující bez znalosti videohry vyjádřili spokojenost se seriálem, hráči měli mnohem víc výtek, včetně změny herních mechanik, nevhodné představitelky hlavní role, uspěchaného konce, nebo nevyvážené dynamiky nebezpečných a nadějných scén.

Summary

This thesis explored the relationship between video games and TV series through the specific example of The Last of Us. The aim of the thesis was to describe the interplay between these different media with an emphasis on transmedia principles. The main point of interest was how the video game The Last of Us and its series adaptation differ in terms of the perceptions of individuals who have had no experience with the game and those who have played the game in the past.

In the theoretical framework of the thesis, the concept of audience was introduced, as well as its development and different typologies of the term. The next part explained the differences between passive, active and interactive audiences. Then two main theories about audience were introduced. First was the theory of use and gratifications, along with its application in more recent research, which has helped to identify some of the motivations for watching the television series. The second theory provided information about encoding and decoding and discusses several possible ways of reading media messages. As video games were important to the thesis, the next chapter explained the main aspects associated with playing them. A large part of the thesis was devoted to convergence, describing participatory culture and, in particular, transmedia narrative, which is crucial for adaptations. These were then the focus of the next chapter. Finally, The Last of Us series itself was introduced.

The methodological part of the thesis explained the research methodology used. Based on this, thirteen in-depth semi-structured interviews were then conducted to clarify the answers to the research questions. The main goal was to find out how the motivations for watching the series differed, whether the players were more critical of the series than the viewers, and what theme from the series the respondents found the most important.

The analysis showed that while gamers watched the series primarily to be able to specifically compare the adaptation against the TV show, viewers were more influenced by the general hype surrounding the series. They hoped that they would be able to relax while watching, that they would be entertained, and that the series would be community-based so that they could discuss it with others, thus fulfilling their need for social interaction. Gamers often had significantly higher expectations compared to viewers, but they also reflected a fear that the adaptation would be a disappointment, due to what they perceived to be the low quality

of current video game adaptations.

Although most respondents said that they did not purposefully search for much information about the series and did not recall any media reports, it became clear during the interview that this was not entirely the case. The respondents often knew what the reception of certain episodes had been, particularly those that some of the audience found controversial. However, no one took part in any online discussions and everyone was more of a silent observer.

According to the players, the portrayal of the main characters seemed quite true to the game, except for some of Ellie's characteristics. All interviewees were happy with the choice of Pedro Pascal for the role of Joel; they felt that he looked similar to Joel in the game and was likeable from the start, despite not being a completely moral character. In contrast, many people expressed their dislike of Ellie's actress, Bella Ramsey. In particular, the players didn't find her sufficiently similar to the girl in the play. The audience wasn't thrilled with her choice either, as they were expecting someone more attractive in the role. This may be due to the fact that the viewers otherwise perceived Ellie as a predominantly positive character, associating her good qualities with a pleasant appearance.

Although episodes with more transmedia storytelling were quite harshly criticized online, most respondents liked the episodes. Players appreciated that they extended the story in a meaningful way, were sufficiently believable in the context of the original, and exhibited the principles of larger worldbuilding. They liked both the Bill and Frank episode and the Ellie and Riley episode. This was where they differed from the viewers, because while they mostly rated the first-mentioned episode positively, they found the second-mentioned episode too lengthy and did not understand its importance in the series. At the same time, several respondents felt that the number of LGBT plot lines was excessive and implausible.

Players found the number of infected in the series significantly lower than in the game, which reduced their sense of tension and immersion. While the game drew them in with tense scenes, this was not the case with the series. However, this was appreciated by many of the female viewers, as they are not primarily looking for horror content, and therefore were pleasantly surprised that the series did not contain as many monsters. Opinions were quite divided as to what posed the greater danger. However, it can be said that players reflected the change between the video game and the series. In the game they usually found the threat

as being more balanced, due to the greater number of infected and suspenseful events. Players were also more critical of the depiction of David and his community in the series, as they found it very washed-down and uninteresting compared to the game. Players also expressed their skepticism towards video game adaptations. Viewers were more lenient towards them, and most of them did not even recognize that the series was an adaptation.

Some mentioned the relationship between Joel and Ellie as the main theme of the show, but the majority of respondents described the series as a way of highlighting the workings of society and raising the question of their own values. Many saw the story as a demonstration of how people can behave in extreme situations, and losing their humanity in them. The main theme in the game and the adaptation seemed to be the same for all players, which indicates that the adaptation managed to keep the original idea. However, the overall feel of the series felt different to many, with some saying that the series was softer and more positive than the game, which they attributed to the changes in Bill and Frank's story and the lower number of infected. Conversely, some saw the show as more depressing, as they felt it did not alternate dark and light passages enough and there was more hopelessness overall.

Although players generally described the adaptation as fairly faithful to the game, many admitted that they did not feel the same depth of emotion with the adaptation as they did while playing. The game was able to immerse them better and allowed them to experience the feelings of the main characters more, which may be due to the nature of the medium. Overall the players were more critical compared to the viewers. While viewers with no knowledge of the video game expressed satisfaction with the series, players had many more criticisms, including the change in game mechanics, the choice of actress of the main character, the rushed ending, and the unbalanced dynamics between dangerous and hopeful scenes.

Použité zdroje

Baker, T. 2023. Episode 2 - "Infected" [podcast]. HBO's The Last of Us Podcast. [cit. 4. 12. 2024]. Dostupné z: https://open.spotify.com/episode/5m7zlJ5YHMB4DX3OGRjFvK.

Bal, M. 1997. *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto: University of Toronto Press.

Banks, J. 2009. „Co-creative expertise: Auran Games and Fury – a case study." *Media International Australia* 130 (1): 77-89, https://doi.org/10.1177/1329878X0913000110.

Benioff, D., D. B. Weiss. 2011. *Hra o trůny.* [seriál] HBO. [cit. 11. 10. 2024] Dostupné z: https://play.max.com/show/4f6b4985-2dc9-4ab6-ac79-d60f0860b0ac.

Bethesda Game Studios. 2011. *Skyrim*. [videohra] Bethesda Softworks. [cit. 13. 12. 2024] Dostupné z: https://elderscrolls.bethesda.net/.

Bhatiasevi, V. 2024. „The uses and gratifications of social media and their impact on social relationships and psychological well-being." *Frontiers in Psychiatry* 15 (2024): 1260565, https://doi.org/10.3389/fpsyt.2024.1260565.

Biocca, F. A. 1988. „Opposing Conceptions of the Audience: The Active and Passive Hemispheres of Mass Communication Theory." Pp. 51-80 in J. A. Anderson (ed.). *Communication Yearbook 11*. New York: Sage Publications, Inc.

Bostan, B., B. Tinli, G. Çatak. 2020. „Worldbuilding components and transmedial extensions of computer role-playing games." *Kültür ve İletişim* 23 (45): 273-295, http://dx.doi.org/10.18691/kulturveiletisim.709869.

Bowman, S. L. 2007. „The Psychological Power of The Roleplaying Experience." *Journal of Interactive Drama* 2 (1): 1-15.

Brown, E., P. Cairns. 2004. A Grounded Investigation of Game Immersion. Příspěvek na konferenci *CHI'04 extended abstracts on Human factors in computing systems*. Vídeň: 24. – 29. 4. 2004.

Brown, T. 2023. *'The Last of Us' team explains the 'skeleton key' episode that has everybody talking.* [online]. Los Angeles Times [cit. 22. 11. 2024]. Dostupné z: https://tinyurl.com/mtzzwz3k.

Bruns, A. 2013. „Chapter 7: From prosumption to produsage." Pp. 67-78 in R. Towse, Ch. Handke (eds). *Handbook on the Digital Creative Economy*. Massachussets: Edward Elgar

Publishing.

Calleja, G. 2011. *In-Game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Carpentier, S. Livingstone (eds.). *Participation and Media Production: Critical Reflections on Content Creation*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishers.

CD Projekt Red. 2015. The Witcher 3: Wild Hunt. [videohra] CD Projekt Red [cit. 4. 6. 2024] Dostupné z: https://tinyurl.com/22zk72um.

Consalvo, M. 2017. „When paratexts become texts: de-centering the game-as-text." *Critical Studies in Media Communication 34* (2), 177–183, http://dx.doi.org/10.1080/15295036.2017.1304648.

Cooper, V. 2021. „Modding and Authentic, Gritty Medievalism in Skyrim." Pp. 161-173 in K. C. Alvestad, R. Houghton (eds.). *The Middle Ages in Modern Culture*. London: Bloomsbury Publishing.

Croissant, M., G. Schofield, G. McCall. 2023. „Emotion Design for Video Games: A Framework for Affective Interactivity." *ACM Games: Research and Practice* 1 (3): 1-24, https://doi.org/10.1145/3624537.

Crystal Dynamics. 2013. *Tomb Raider*. [videohra] Square Enix Europe [cit. 5. 6. 2024] Dostupné z: https://store.steampowered.com/app/319630/Life_is_Strange__Episode_1/.

Csikszentmihalyi, M. 1990. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper & Row.

Český statistický úřad. 2023. *Audiovizuální a mediální sektor v ČR – 2023*. [online] Český statistický úřad [cit. 17. 12. 2024]. Dostupné z: https://csu.gov.cz/produkty/audiovizualni-a-medialni-sektor-v-cr-2023.

Deleyto, C. 1996. „Focalisation in Film Narrative." Pp. 217-233 in S. Onega, J. A. G. Landa (eds.). *Narratology: An Introduction*. London: Longman.

Denson, S., A, Jahn-Sudmann. 2013. „Digital Seriality: On the Serial Aesthetics and Practice of Digital Games." *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*. 7 (1): 1-32, https://doi.org/10.7557/23.6145.

Deuze, M. 2004. „What is Multimedia Journalism?" *Journalism Studies* 5 (2): 139-152,

https://doi.org/10.1080/1461670042000211131.

Démuth, A. 2017. *The Relation between Beauty and Goodness-Historical and Cognitive Scientific Approach*. Trnava: Trnavská univerzita.

Don't Nod. 2015. *Life is Strange.* [videohra] Square Enix [cit. 10. 6. 2024] Dostupné z: https://store.steampowered.com/app/319630/Life_is_Strange__Episode_1/.

Don't Nod. 2015. *Life is Strange*. [videohra] Square Enix [cit. 10. 6. 2024] Dostupné z: https://store.steampowered.com/app/319630/Life_is_Strange__Episode_1/.

Deuze, M. 2008. „Corporate Appropriation of Participatory Culture." Pp. 27-40 in N. Carpentier, S. Livingstone (eds.). *Participation and Media Production: Critical Reflections on Content Creation*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishers.

Deck Nine. 2017. *Life is Strange: Before the Storm*. [videohra] Square Enix [cit. 10. 6. 2024] Dostupné z: https://tinyurl.com/5ycvrzsf.

Dion, K., E. Berscheid, E. Walster. 1972. „What is Beautiful is Good." *Journal of Personality and Social Psychology* 24 (3): 285, https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/h0033731.

Dunham, J., K. Papangelis, N. LaLone, Y. Wang. 2024. „The player traits and gratifications of casual and hardcore players in Harry Potter: Wizards Unite, Ingress, and Pokémon GO." *Behaviour & Information Technology* 1 (2024): 1-24.

Dwyer, T. 2010. *Media Convergence*. Maidenhead, Berkshire, UK: Open University Press.

Eder, J. 2008. *Die Figur im Film: Grundlagen der Figurenanalyse*. Marburg: Schüren.

Ensemble Studios. 2002. *Age of Mythology*. [videohra] Ensemble Studios [cit. 10. 6. 2024] Dostupné z: https://tinyurl.com/392pjjsv.

Farnsworth, B. 2020. *The Science of Video Games: Immersion, Flow, and Presence.* [online] Imotions [cit. 2. 8. 2024] Dostupné z: https://tinyurl.com/4nz5v8pp.

Fleischer, R. 2022. *Uncharted*. [film]. Sony Pictures Television [cit. 16. 12. 2024]. Dostupné z: https://tv.apple.com/cz/movie/uncharted/.

Franklin, B., M. Hamer, M. Hanna, M. Kinsey, J. E. Richardson. 2014. *Key Concepts in Journalism Studie*s. London: Sage.

Gawroński, S., K. Bajorek, K. 2020. „A Real Witcher—Slavic or Universal; from a Book,

a Game or a TV Series? In the Circle of Multimedia Adaptations of a Fantasy Series of Novels "The Witcher" by A. Sapkowski." *Arts* 9 (4): 102, https://doi.org/10.3390/arts9040102.

Genette, G. 1993. *Fiction and Diction*. Ithaca, NY: Cornell University Press.

Goethe, O. 2019. *Gamification Mindset*. New York: Springer.

Gray, J. 2008. „Television Pre-views and the Meaning of Hype." *International Journal of Cultural Studies* 11 (1), 33–49, https://doi.org/10.1177/1367877907086391.

Greenwood, D. 2023. *Dodging Zombies While Defying Some Toxic Fans*. New York: The New York Times.

Halada, J., B. Osvaldová. 2023. *Slovník žurnalistiky: Výklad pojmů a teorie oboru*. Praha: Karolinum.

Hall, S. 1973. *Encoding and Decoding in the Television Discourse*. Birmingham: University of Birmingham.

Harrold, K. 2023. *The Last Of Us viewers complain about overall lack of infected in series.* [online]. Gaming Bible [cit. 11. 11. 2024]. Dostupné z: https://tinyurl.com/yc7uc2fr.

Hendl, J. 2005. *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*. Praha: Portál

Hermes, J., L. Stoete. 2019. „Hating Skyler White: Audience Engagement, Gender Politics and Celebrity culture." *Celebrity Studies* 10 (3): 411-426, https://doi.org/10.1080/19392397.2019.1630155.

Hoffner, C. A., K. J. Levine. 2005. „Enjoyment of mediated fright and violence: A meta-analysis." *Media Psychology* 7(2): 207-237, https://psycnet.apa.org/doi/10.1207/S1532785XMEP0702_5.

Hooper, R. 2016. *The man who made 'the worst video game in history'.* [online]. BBC [cit. 11. 11. 2024]. Dostupné z: https://www.bbc.com/news/magazine-35560458

Hissrich, L. S. 2019. *Zaklínač.* [seriál] Netflix [cit. 19. 6. 2024] Dostupné z: https://www.ign.com/wikis/the-last-of-us-part-1/Themes

Hughes, S. 2015. „Get Real: Narrative and Gameplay in The Last of Us." *Journal of*

Comaparative Research in Anthropology and Sociology 6 (1): 149–154.

Chlumská, E. 2013. *Úvod do mediálních studií.* Olomouc: Univerzita Palackého.

Christou, G. 2014. „The Interplay between Immersion and Appeal in Video Games." *Computers in Human Behavior* 32 (2014), 92−100, http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2013.11.018.

Church, J. 2013. „Constructing a Neoliberal Archive: Spreadable Media, Video Games, and a Culture of History." Pp. 99-109 in K. Mitgutsch, S. Huber, J. Wimmer, M. G. Wagner, H. Rosenstingl (eds). *Context Matters! Proceedings of the Vienna Games Conference 2013: Exploring and Reframing Games and Play in Context.* Wien: New Academic Press OG.

IGN. 2022. *Themes.* [online]. IGN The Last of Us Part I Wiki [cit. 29. 6. 2024]. Dostupné z: https://www.ign.com/wikis/the-last-of-us-part-1/Themes

Irwin, D., W. Irwin. 2024. „Justifying Joel: In Defense of Love and Favoritism." Pp. 10-18 in C. J. Horn (ed.). *The Last of Us and Philosophy: Look for the Light*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, Inc.

Jahn, M. 1996. "Windows of Focalization: Deconstructing and Reconstructing a Narratological Concept." *Style* 30 (2): 241–267.

Jenkins, H. 2003. *Transmedia Storytelling*. MIT Technology Review.

Jenkins, H. 2004. „Game Design as Narrative Architecture." Pp. 118-130 in N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan (eds.). *First Person: New Media as Story, Performance, and Game.* Massachusetts: The MIT Press.

Jenkins, H. 2006. *Convergence Culture*. New York, USA: New York University Press.

Jenkins, H. 2009. *Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling*. [online]. Pop Junctions: Reflections on Entertainment, Pop Culture, Activism, Media Literacy, Fandom and More [cit. 29. 3. 2024]. Dostupné z: https://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html

Jenkins, H. 2010. *Transmedia Education: the 7 Principles Revisited*. [online]. Pop Junctions: Reflections on Entertainment, Pop Culture, Activism, Media Literacy, Fandom

and More [cit. 2. 4. 2024]. Dostupné z: https://tinyurl.com/38js54mf.

Jenkins, H. 2011. *Transmedia 202: Further Reflections*. [online]. Pop Junctions: Reflections on Entertainment, Pop Culture, Activism, Media Literacy, Fandom and More [cit. 7. 4. 2024]. Dostupné z: https://tinyurl.com/4nnmbrh9.

Jenkins, H., R. Purushotma, M. Weigel, K. Clinton, A. J. Robinson. 2009. *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Jirák, J., B. Köpplová. 2009. *Masová média*. Praha: Portál.

Jost, F. 2004. „The Look: From Film to Novel: An Essay in Comparative Narratology." Pp. 71-80 in R. Stam, A. Raengo (eds.) *A Companion to Literature and Film*. Malden: Blackwell.

Kain, E. 2023. *„Did 'The Last Of Us' Just Go 'Woke'?"* [online]. Forbes [cit. 20. 11. 2024]. Dostupné z: https://tinyurl.com/3juus3ua.

Katz, E., J. G. Blumler, M. Gurevitch. 1974 „Utilization of Mass Communication by the Individual." Pp. 19-32 in J. G. Blumler, E. Katz (eds). *The Uses of Mass Communications: Current Perspectives on Gratifications Research*. Beverly Hills: Sage.

Katz, E., M. Gurevitch, H. Haas. 1973. „On the Use of the Mass Media for Important Things". *American Sociological Review* 38 (2): 164-181, https://psycnet.apa.org/doi/10.2307/2094393.

Kim, J. 2014. „Interactivity, user-generated content and video game: an ethnographic study of Animal Crossing: Wild World." *Continuum* 28 (3), 357–370, https://doi.org/10.1080/10304312.2014.893984.

Kirk, J. 2024. *„The Last of Us" Season Two News.* [online]. The Wright State Guardian [cit. 23. 11. 2024]. Dostupné z: https://wsuguardian.com/the-last-of-us-season-two-news/.

Krsek, I. 2005. *Uses and Gratifications | RPM č. 10.* [online]. Revue pro Média [cit. 10. 6. 2024]. Dostupné z: https://rpm.fss.muni.cz/Revue/Heslar/usesandgratifications.htm.

Lauricella, S., D. Brown, A. Douai, A. Zaidi. 2012. „Consuming television crime drama: A uses and gratifications approach." *American Communication Journal* 14 (1): 47-60.

Lazarsfeld, P. F., B. Berelson, H. Gaudet. 1944. *The People's Choice: How the Voter*

Makes Up His Mind in a Presidential Campaign. New York: Columbia University Press.

Leitch, T. 2012. „Adaptation and Intertextuality, or, What Isn't an Adaptation, and What does it Matter?“ Pp. 85-104 in D. Cartmell (ed.). *A Companion to Literature, Film and Adaptation.* Oxford, UK: Blackwell Publishing Ltd.

Lim, S., B. Reeves. 2009. „Being in the Game: Effects of Avatar Choice and Point of View on Psychophysiological Responses During Play.“ *Media Psychology* 12 (4): 348–370, https://doi.org/10.1080/15213260903287242.

Liboriussen, B. 2023. „Videogame Adaptations as Opportunities for Remembering Gameplay.“ *Game Studies* 23 (1).

Lippmann, W. 1927. *Public Opinion*. New York: Harcourt, Brace and Company.

Lucat, B. 2017. “Playing with Patriarchy: Fatherhood in BioShock: Infinite, The Last of Us, and The Witcher 3: Wild Hunt*.“*. Příspěvek přednesený na konferenci *Proceedings of DiGRA 2017 Conference*. Tampere, 1. 1. 2017.

Maxis. 2014*. The Sims 4*. [videohra]. Electronic Arts [cit. 5. 6. 2024]. Dostupné z: https://www.ea.com/cs/games/the-sims/the-sims-4.

Mazin, C., N. Druckmann. 2023. *The Last of Us.* [seriál]. HBO [cit. 1. 6. 2024]. Dostupné z: https://play.max.com/show/93ba22b1-833e-47ba-ae94-8ee7b9eefa9a.

McLean C. P., E. R. Anderson. 2009. „Brave men and timid women? A review of the gender differences in fear and anxiety.“ *Clinical Psychology Review* 29 (6): 496-505, https://doi.org/10.1016/j.cpr.2009.05.003.

McQuail, D. 1999. *Úvod do teorie masové komunikace*. Praha: Portál.

Mehrabi, M. 2022. „Gender Differences in Motivations and Gratifications to Play Video Games: The Study of the Sims Players' Experiences.“ *Journal of Cyberspace Studies* 6 (2): 131-148, https://doi.org/10.22059/jcss.2022.325829.1061.

Menon, D. 2022. „Updating ‘Stories’ on social media and its relationships to contextual age and narcissism: A tale of three platforms–WhatsApp, Instagram and Facebook.“ *Heliyon* 8 (5), https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e09412.

Michailidis, L., E. Balaguer-Ballester, X. He. 2018. „*Flow and Immersion in Video Games: The Aftermath of a Conceptual Challenge*.“ Frontiers in Psychology 9 (2018):

1682, http://dx.doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01682.

Mikkelson, D. 2001. *Buried Atari Cartridges* [online]. Snopes [cit. 11. 11. 2024]. Dostupné z: https://www.snopes.com/fact-check/five-million-et-pieces/

Moloney, K. 2011. *Principles of Transmedia.* [online]. Transmedia Journalism [cit. 29. 3. 2024]. Dostupné z: https://transmediajournalism.org/contexts/principles-of-transmedia/

Moser, Z. 2023. *Elliot Page The Last of Us Controversy Explained*. [online]. Screenrant [cit. 12. 12. 2024]. Dostupné z: https://tinyurl.com/yf7rwrxf.

Naughty Dog. 2013. *The Last of Us.* [videohra]. Sony Computer Entertainment [cit. 5. 6. 2024]. Dostupné z: https://www.playstation.com/cs-cz/the-last-of-us/.

Naughty Dog. 2014. *The Last of Us: Left Behind.* [videohra]. Sony Computer Entertainment [cit. 5. 6. 2024]. Dostupné z: https://tinyurl.com/ysu83m4h.

Naughty Dog. 2020. *The Last of Us Part II.* [videohra]. Sony Computer Entertainment [cit. 5. 6. 2024]. Dostupné z: https://tinyurl.com/3znujfzs.

Neil, G. M. 2019. „(Why) Do You Like Scary Movies? A Review of the Empirical Research on Psychological Responses to Horror Films.“ *Frontiers in Psychology* 10 (2019): 2298, https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02298.

Niederhoff, B. 2009. „Focalization.“ Pp. 115-123 in P. Hühn, J. Pier, W. Schmid a J. Sconert (eds.). *Handbook of Narratology*. Berlin: De Gruyter.

Ocean Software. 1986. Batman. [videohra]. Ocean Software [cit. 5. 6. 2024]. Dostupné z: https://online.oldgames.sk/play/spectrum/batman/10071

Pajitnov, A. 1985. Tetris. [videohra]. DOS [cit. 5. 6. 2024]. Dostupné z: https://tetris.com/play-tetris

Papacharissi, Z., A. Mendelson. 2007. „An Exploratory Study of Reality Appeal: Uses and Gratifications of Reality TV Shows.“ *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 51 (2): 355-370, https://psycnet.apa.org/doi/10.1080/08838150701307152.

Payne, J. D., P. McKay. 2022. Pán prstenů: Prsteny moci [seriál]. Amazon Prime Video [cit. 5. 12. 2024]. Dostupné z: https://tinyurl.com/yrwcuy63.

Picard, M. 2007. „Video Games and Their Relationship with Other Media.“ Pp. 293–300 in M. J. P. Wolf (ed.). *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation*

and Beyond. Westport, Connecticut: Greenwood Press.

Pittman, M., K. Sheehan. 2015. „Sprinting a media marathon: Uses and gratifications of binge-watching television through Netflix.“ *First Monday* 20 (10), https://doi.org/10.5210/fm.v20i10.6138.

Poretski, L., O. Arazy. 2017. „Placing Value on Community Co-creations: A Study of a Video Game 'Modding' Community.“ Příspěvek přednesený na konferenci *CSCW '17: Proceedings of the 2017 ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work and Social Computing*. Portland, Oregon: 25. – 1. 3. 2017.

Powers, D. 2012. „Notes on Hype.“ *International Journal of Communication* 6 (2012), 857–873.

Prince, G. 2001. “A Point of View on Point of View or Refocusing Focalization.” Pp- 43-50 in W. van Peer, S. Chatman (eds.). *New Perspectives on Narrative Perspective.* Albany: State University of New York Press.

Raney, A. A., J. K. Smith, K. Baker. 2006). „Adolescents and the appeal of video games.“ Pp. 165-179 in P. Vorderer. J. Bryant (eds.). *Playing video games: Motives, responses, and consequences.* Mahwah, NJ: Erlbaum.

Reifová, I. 2004. *Slovník mediální komunikace*. Praha: Portál.

Rockstar Games. 2018. *Red Dead Redemption 2.* [videohra] Rockstar Games [cit. 10. 6. 2024]. Dostupné z: https://tinyurl.com/47j95hts.

Ross, S. M. 2009. *Beyond the Box: Television and the Internet.* Hoboken, NJ: Wiley.

Riot Games. 2020. *Valorant*. [videohra]. Riot Games [cit. 10. 6. 2024]. Dostupné z: https://playvalorant.com/en-us/

Ristić, T., D. Kubik. 2024. „Video Games and Adaptation: An Introduction.“ Pp. 187-201 in L. Vale Costa, N. Zagalo, A. I. Veloso, E. Clua, S. Arnab, M. Vairinhos, D. Gomes (eds.). *Videogame Sciences and Arts*. New York: Springer.

Rubin, A. M. 1981. „An Examination of Television Viewing Motives.“. *Communication Research* 8 (2): 141-165, https://doi.org/10.1177/009365028100800201.

Sabharwal, D. 2024. „Users and Gratification Theory Approach to Understand Why People Use Digital Media Mainly During Lockdown.“ *International Journal of Social Media and*

Online Communities 16 (1): 1-9, http://dx.doi.org/10.4018/IJSMOC.336477.

Salen, K., E. Zimmerman. 2004. *Rules of Play – Game Design Fundamentals*. Massachusetts: The MIT Press.

Sánchez-Mesa, D., E. Aarseth, R. Pratten, C. A. Scolari. 2016. „Transmedia (Storytelling?): A polyphonic critical review*.“ *Artnodes: E-Journal on Art, Science and Technology* 2016 (8), http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i18.3064.

Shanmugarajah, K., S. Gaind, A. Clarke, P. E. M. Butler. 2012. „The role of disgust emotions in the observer response to facial disfigurement.“ *Body Image 9* (4): 455–461, https://psycnet.apa.org/doi/10.1016/j.bodyim.2012.05.003.

Shepard, M. 2014. *Interactive Storytelling - Narrative Techniques and Methods in Video Games.* [online]. Scalar [cit. 16. 5. 2024]. Dostupné z: https://tinyurl.com/2s436chh.

Sherlock, B. 2024. *The Last Of Us TV Show's Biggest Complaint Misses What's So Great About The HBO Adaptation.* [online]. Screenrant [cit. 22. 11. 2024]. Dostupné z: https://screenrant.com/last-of-us-hbo-show-lack-zombies-infected-good-story/.

Schrier, K. 2016. „Guest Editorial Preface: Special Issue on Transmedia and Games.“ *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations* 8 (2).

Schrier, K., E. Torner, J. Hammer. 2018. „Worldbuilding in Role-Playing Games.“ Pp. 349-363 in J. P. Zagal, S. Deterding (eds.). *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*. New York: Routledge.

Sparks, G. G. 1991. „The Relationship Between Distress and Delight in Males' and Females' Reactions to Frightening Films.“ *Human Communication Research* 17 (4): 625-637, https://psycnet.apa.org/doi/10.1111/j.1468-2958.1991.tb00247.x.

Suominen, J. 2011. „Game Reviews as Tools in the Construction of Game Historical Awareness in Finland, 1984-2010: Case MikroBitti Magazine.“ Příspěvek přednesený na konferenci *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*. Tampere: 1. 1. 2011.

Szolin, K., D. J. Kuss, F. M. Nuyens, M. D. Griffiths. 2022. „Exploring the user-avatar relationship in videogames: A systematic review of the Proteus effect.“ *Human–Computer Interaction* 38 (5–6): 374–399, http://dx.doi.org/10.1080/07370024.2022.2103419.

Thon, J. 2009. Computer Games, Fictional Worlds, and Transmedia Storytelling: A

Narratological Perspective.“ Příspěvek přednesený na konferenci *The Philosophy of Computer Games Conference*. Oslo: 13-15. 8. 2009.

Thon, J. 2016. *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*. Lincoln: University of Nebraska Press.

Toffler, A. 1990. *Powershift: Knowledge, Wealth, and Violence at the Edge of the 21st Century*. NewYork: Bantam.

Ubisoft. 2007. *Assassin's Creed.* [videohra]. Ubisoft [cit. 11. 5. 2024]. Dostupné z: https://steamcommunity.com/app/15100

Uthaug, R. 2018. *Tomb Raider.* [film]. Warner Bros. [cit. 18. 12. 2024]. Dostupné z: https://tinyurl.com/mvz9rs7m.

Valve Corporation. 2004. *Half-Life 2*. [videohra]. Sierra Entertainment, Valve [cit. 10. 6. 2024]. Dostupné z: https://store.steampowered.com/app/220/HalfLife_2/

Van Looy, J., C. Courtois, M. De Vocht, L. De Marez. 2012. „Player Identification in Online Games: Validation of a Scale for Measuring Identification in MMOGs.*“ Media Psychology* 15 (2), 197–221, http://dx.doi.org/10.1080/15213269.2012.674917.

Volek, J. 2004. „Publikum, jeho aktivita.“ Pp. 197-199 in: I. Reifová. (ed.) *Slovník mediální komunikace*. Praha: Portál.

Weedon, A. 2023. *Modern media adaptations*. Cambridge University Press.

Weber, R., K. M. Behr, C. DeMartino. 2014. „Measuring Interactivity in Video Games.“ *Communication Methods and Measures* 8 (2), 79–115, http://dx.doi.org/10.1080/19312458.2013.873778.

Zhong, Z. J., M. Z. Yao. 2012. „Gaming motivations, avatar-self identification and symptoms of online game addiction.“ *Asian Journal of Communication* 23 (5): 555–573, https://doi.org/10.1080/01292986.2012.748814.

Institut komunikačních studií a žurnalistiky FSV UK
Teze MAGISTERSKÉ diplomové práce

TUTO ČÁST VYPLŇUJE STUDENT/KA:

Příjmení a jméno diplomantky/diplomanta:
Anna Viktorinová

Imatrikulační ročník diplomantky/diplomanta:
2021

Fakultní e-mail diplomantky/diplomanta:
14469066@fsv.cuni.cz

Studijní program/forma studia:
program Žurnalistika, specializace Vizuální žurnalistika, prezenční studium

Razítko podatelny:

Univerzita Karlova
Fakulta sociálních věd
Došlo dne: 15-03-2023 -1-
Čj: 126 Příloh:
Přiděleno:

Název práce v češtině:
Vztah videoher a seriálů na příkladu The Last of Us

Název práce v angličtině:
The Relationship Between Videogames and TV Series As Seen in The Last of Us

Předpokládaný termín dokončení (semestr, akademický rok – vzor: *ZS 2022/2023*)
(diplomovou práci je možné obhajovat nejdříve šest měsíců od schválení tezí)
LS 2022/2023

Charakteristika tématu a jeho dosavadní zpracování (max. 1800 znaků):
Současné vývojové trendy vedou k mnohem větší míře propojenosti médií a různé typy mediálních obsahů jsou si tak blíže než kdy předtím. Vyprávění se rozvíjí na několika platformách a objevuje se stále více rebootů a adaptací nejen literárních děl, ale stále častěji také herních předloh. Odborné publikace se zaměřují především na vztah videoher a filmu, nicméně je to právě seriálová tvorba, která v současnosti hraje prim co se týče adaptací videoher, a zároveň získává na popularitě i v mainstreamové populaci. To je vidět například na seriálech The Witcher nebo The Last of Us, díky nimž se více diváků dostává i k původním předlohám v podobě počítačových her. Diplomová práce by tak chtěla zkoumat právě tento vztah mezi videohrami a seriály.

Předpokládaný cíl práce, případně formulace problému, výzkumné otázky nebo hypotézy (max. 1800 znaků):
Práce si klade za cíl popsat vztah a vzájemné působení mezi videohrami a televizními seriály; co mají společné, v čem jsou rozdílné a jak se v této oblasti vyvíjí způsob referování. Hlavním bodem zájmu bude to, jak se liší konkrétně videohra The Last of Us a její seriálová adaptace.

Předpokládaná struktura práce (rozdělení do jednotlivých kapitol a podkapitol se stručnou charakteristikou jejich obsahu):
1. Úvod
2. Teoretický základ: vysvětlení základních pojmů jako je transmedialita, crossmedialita, konvergence, bližší informace o adaptacích, vztahu videoher a televize (potažmo filmem), představení The Last of Us
3. Analýza: porovnání videohry a seriálu The Last of Us
4. Závěr

Vymezení podkladového materiálu (např. titul periodika a analyzované období):
videohra The Last of Us (2013), televizní seriál The Last of Us (2023)

Metody (techniky) zpracování materiálu:
Půjde o případovou studii, tedy metodu kvalitativního výzkumu, která bude zaměřená na konkrétní vzorek, zde The Last of Us. Analýza se bude zabývat narativní složkou, ale i např. také významovou.

Základní literatura (nejméně 5 nejdůležitějších titulů k tématu a metodě jeho zpracování; u všech titulů je nutné uvést stručnou anotaci na 2–5 řádků):
Fish, C. 2021. *The History of Video Games*. Barnsley, South Yorkshire: White Owl. Kniha popisující historii videoher z různých pohledů, ať už co se týče platform a technologie, genderu a reprezentace, komunity, kapitalismu, kultury nebo společnosti.
Hendl, J. 2008. *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. Praha: Portál. Kniha popisující

metody kvalitativního výzkumu, včetně způsobu sběru dat, vyhodnocení, interpretace a psaní zprávy o výzkumu.
Hughes, S. 2015. „Get Real: Narrative and Gameplay in The Last of Us." *Journal of Comaparative Research in Anthropology and Sociology* 6(1): 149–154. Článek se zabývá zejména narativní analýzou původní hry The Last of Us z roku 2013 a zmiňuje některé vizuální tropy, které se v ní vyskytují.
Jenkins, H. 2003. *Transmedia Storytelling*. MIT Technology Review. Článek zabývající se transmediálním vyprávěním v rámci konceptu konvergence přímo od autora pojmu.
Picard, M. 2007. „Video Games and Their Relationship with Other Media." Pp. 293–300 in M. J. P. Wolf (ed.). *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond*. Westport, Connecticut: Greenwood Press. Článek zkoumající povahu vztahu mezi videohrami a jinými typy médií ve sborníku, který obsahuje příspěvky o povaze fenoménu a zvýšeného zájmu po videohry a popisuje jak jeho historii, tak i budoucnost.

Diplomové a disertační práce k tématu (seznam bakalářských, magisterských a doktorských prací, které byly k tématu obhájeny na UK, případně dalších oborově blízkých fakultách či vysokých školách za posledních pět let)
Konečný, L. 2020. *Fúze digitálních her a filmů – interaktivní film: struktura a rozdíly ve vyprávění příběhu*. (diplomová práce). Brno: Masarykova univerzita.
Krejčírová, I. 2019. *Rozprávanie príbehov ve videohrách*. (diplomová práce). Brno: Masarykova univerzita.
Valtonen, V. 2022. *Reprezentace smrti v současných počítačových hrách – příklad The Last of Us II*. (diplomová práce). Praha: Univerzita Karlova.

Datum / Podpis studenta/ky

15. 3. 2023 .....

TUTO ČÁST VYPLŇUJE PEDAGOG/PEDAGOŽKA:

Doporučení k tématu, struktuře a technice zpracování materiálu:

Případné doporučení dalších titulů literatury předepsané ke zpracování tématu:

Potvrzuji, že výše uvedené teze jsem s jejich autorem/kou konzultoval(a) a že téma odpovídá mému oborovému zaměření a oblasti odborné práce, kterou na FSV UK vykonávám.

Souhlasím s tím, že budu vedoucí(m) této práce.

Tereza Fousek Krobová .....

Příjmení a jméno pedagožky/pedagoga **Datum / Podpis pedagožky/pedagoga**

TEZE JE NUTNO ODEVZDAT **VYTIŠTĚNÉ, PODEPSANÉ** A VE **DVOU** VYHOTOVENÍCH DO TERMÍNU UVEDENÉHO VE VYHLÁŠCE ŘEDITELE INSTITUTU, A TO PROSTŘEDNICTVÍM PODATELNY FSV UK. PŘIJATÉ TEZE JE NUTNÉ SI **VYZVEDNOUT** V SEKRETARIÁTU PŘÍSLUŠNÉ KATEDRY A **NECHAT VEVÁZAT** DO VÝTISKU DIPLOMOVÉ PRÁCE.

TEZE NA IKSŽ SCHVALUJE GARANT PŘÍSLUŠNÉHO STUDIJNÍHO PROGRAMU.