

**UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE**

**FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD**

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

**Diplomová práce**

**2016**

**Částová Barbora**

**UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE**

**FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD**

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

**Barbora Částová**

Divácká recepce paradoxní narace v seriálu Hra o trůny

*Diplomová práce*

Praha 2016

**Autor práce:** Bc. Barbora Částová

**Vedoucí práce:** PhDr. Irena Reifová, Ph.D.

**Rok obhajoby:** 2016

## **Bibliografický záznam**

ČÁSTOVÁ, Barbora. Divácká recepce paradoxní narace v seriálu Hra o trůny. Praha, 2016. 68 s. Diplomová práce (Mgr.) Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra mediálních studií. Vedoucí diplomové práce PhDr. Irena Reifová, Ph.D.

## **Anotace**

Diplomová práce „Divácká recepce paradoxní narace v seriálu Hra o trůny“ se zabývá výzkumem publika a jeho reakcí na netradiční dějové zvraty v seriálu Hra o trůny z produkce HBO. Diváci seriálu a jejich jednání závislé na konkrétně vybraných dějových zvratech seriálu jsou zkoumány pomocí kvalitativního výzkumu a polostrukturovaných rozhovorů s deseti respondenty. Jako vzorek studie byly vybráni primární diváci, tzn. takový typ diváka, který nebyl před zhlédnutím seriálu čtenářem jeho knižní předlohy a jeho reakce na vzniklé dějové zvraty jsou tak spontánní a nečekané. Cílem výzkumu je zjištění, jak diváci reagují na nově nastolenou a vymezenou paradoxní naraci seriálu Hra o trůny a toho, proč seriál i přes toto jednání dále sledují.

## **Abstract**

The thesis "Audience reception to the paradoxical narrative in the series Game of Thrones" focuses on the research of the audience and its reactions to the unusual plot twists in the series Game of Thrones produced by HBO. The Audience and its reactions to specifically selected twists were researched through qualitative methods of deep semi-structured interview which was carried out with ten respondents. „Primary“ audience, i.e. the viewers who had not read any books from the Ice and Fire saga before watching the show, was chosen as a research sample for this study. Reactions of this audience are more spontaneous and unpredictable. The primary aim of the research is to find out how viewers react to the newly defined paradoxical narrative in the Game of Thrones series and why they keep watching this series despite its unusual plot twists.

## **Klíčová slova**

Hra o trůny, narace, paradoxní, serialita, reakce, vnímání, publikum, kvalitativní výzkum, polostrukturovaný rozhovor, fandom, fantasy, média, televize.

## **Keywords**

Game Of Thrones, Narrative, Paradoxical, Seriality, Reaction, Perception, Audience, Qualitative research, Semi-structured dialogue, Fandom, Fantasy, Media, Television.

Tato práce má celkem 127866 znaků.

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že předložená diplomová práce je mým původním autorským dílem, které jsem vypracovala samostatně s použitím uvedených pramenů a literatury. Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.

V Praze dne

Barbora Částová

## **Poděkování**

Ráda bych poděkovala spisovateli Georgi Raymondu Richardu Martinovi za vytvoření úžasného světa Západozemí, ve kterém se Hra o trůny odehrává.



**Institut komunikačních studií a žurnalistiky FSV UK**  
**Teze MAGISTERSKÉ diplomové práce**

**TUTO ČÁST VYPLŇUJE STUDENT/KA:**

<b>Příjmení a jméno diplomantky/diplomanta:</b> Částová Barbora	<b>Razítko podatelny:</b>
<b>Imatrikulační ročník diplomantky/diplomanta:</b> 2014	
<b>E-mail diplomantky/diplomanta:</b> 34672186@fsv.cuni.cz	
<b>Studijní obor/forma studia:</b> MSNK (7202T012) / kombinovaná	

**Předpokládaný název práce v češtině:**  
Divácká recepcce paradoxní narace v seriálu Hra o trůny

**Předpokládaný název práce v angličtině:**  
Audience perception to the paradoxical narrative in the series Game of Thrones

**Předpokládaný termín dokončení** (semestr, akademický rok – vzor: ZS 2012/2013)  
(diplomovou práci je možné odevzdat nejdříve po dvou semestrech od schválení tezí)  
LS 2015/2016

**Charakteristika tématu a jeho dosavadní zpracování** (max. 1800 znaků):

Seriál Hra o trůny se stal novým fenoménem a kultem. S tematikou tohoto pořadu ovšem doposud nebyly vytvořené žádné české studie. Hra o trůny přináší novou naraci, kterou je moment překvapení a šoku, díky čemuž se odlišuje od ostatních seriálů. Bez ostychu se zde setkáváme s popravou hlavní a velmi populární postavy hned v první sérii. Toto chování bychom zahrnuli pod pojem „paradoxní narace“. Zde na rozdíl od klasické narace, kdy (např. dle V. J. Proppa) je předem stanovena charakteristika hrdiny a jeho děj se ubírá předpokládaným směrem, kdy je povětšinou v závěru příběhu „po zásluze odměněn“ a příběh pro něj končí šťastně, hrdina z děje odstraněn či se jeho dějová linka neubírá pozitivním směrem. V této „paradoxní naraci“ je oproti klasické naraci se záporným hrdinou zacházeno odlišně a většinou se tato postava v dějové lince zdržuje mnohem déle, často déle než kladný hrdina. Toto zacházení s postavami seriálu by v jiném případě znamenalo ztrátu diváků, zde ovšem dochází k opačnému efektu. Hře o trůny s dalšími díly stoupá divácká sledovanost. Zcela první díl seriálu Hra o trůny sledovalo v televizní premiéře 2,22 milionů diváků. Na první místo sledovanosti kanálu HBO se seriál zapsal prvním dílem čtvrté série, kdy s počtem 6,64 milionů diváků, sledujících televizní premiéru, překonal dosavadní rekord sledovanosti (konkrétně překonal finále seriálu „Rodina Sopranů“). Zatím zcela nejvyšší sledovanosti dosáhl první díl páté série odvysílaný 12. dubna 2015, a to s počtem 8 milionů diváků.

**Předpokládaný cíl práce, případně formulace problému, výzkumné otázky nebo hypotézy** (max. 1800 znaků):

Cílem práce je pomocí kvalitativního výzkumu zjistit jak reagují diváci na zlomové události seriálu, kterými je smrt důležitých postav. Seriál Hra o trůny překonává meze v klasickém pojetí sériovosti, kde je kladen důraz na předvídatelnost děje další epizody seriálu a její vývoj je pro diváky v předchozím díle alespoň zdánlivě nastíněn. Toto klasické chování vede k předvídatelnosti seriálů a divák má tak možnost vlastní kontroly emocí a reakcí. V tomto seriálu se však divák tohoto jevu nedočká a jeho emoční napětí a očekávání z následující epizody a dějových zvrátů roste. Zájmem a hlavním tématem výzkumu proto bude reakce publika na neočekávaná úmrtí jak kladných, tak záporných klíčových charakterů. Narátory musí být pouze prvotní diváci, nikoli čtenáři, kteří jsou v tomto případě dějově napřed, a okamžik šokování zde není tak podstatný.

**Předpokládaná struktura práce** (rozdělení do jednotlivých kapitol a podkapitol se stručnou charakteristikou jejich obsahu):

Úvod – vymezení základního tématu práce a seznámení s ním, stručný úvod do problematiky

I. Teoretický rámec výzkumu

I. 1 Teorie Narace

I. 2 Stanovení pojmu „paradoxní narace“

- I. 3 Teorie seriality jako druh narace
- I. 4 Teorie kvalitativního výzkumu publika s důrazem na zájmovou skupinu

## II. Metodologie

- II. 1 Výzkumné cíle a otázky
- II. 2 Metody výzkumu
- II. 3 Design vzorku
- II. 4 Role výzkumníka
- II. 5 Etická diskuze

## III. Analýza

- III. 1 Hra o trůny - obeznámení s médiem a klíčovými postavami
- III. 2 Diskuze zájmových skupin nad „paradoxní narací“ seriálu
- III. 3 Shrnutí diskuze a vyvození jejích závěrů

Závěr – vyhodnocení výzkumu a jeho výsledky

**Vymezení podkladového materiálu** (např. titul periodika a analyzované období):

Narátoři ve věku od 15 let, pouze prvotní diváci seriálu, nikoli prvotní čtenáři knih. Vyhledávání a rekrutování narátorů skrze diskuzní fóra a fanouškovské webové stránky určené seriálu Hra o trůny.

**Metody (techniky) zpracování materiálu:**

zájmová (ohnisková) skupina jako kvalitativní výzkum cílového publika (diskuse 6x6 narátorů)

**Základní literatura** (nejméně 5 nejdůležitějších titulů k tématu a metodě jeho zpracování; u všech titulů je nutné uvést stručnou anotaci na 2-5 řádků):

BIGNELL, Jonathan. *An introduction to television studies*. 3rd ed. London: Routledge, 2013.

- ▲ Komplexní učebnice, která poskytuje studentům rámec pro pochopení klíčových konceptů a hlavní přístupy ke studiu televize, včetně výzkumu sledovanosti, televizní historie, politiky vysílání a analytické studie jednotlivých programů.

CRAIG, Amanda. *An epic that exceeds expectations*. Television. 51, 6, 6-8, June 2014.

- ▲ Článek analyzuje fantasy drama televizní seriál „Game of Thrones“, vysílaný na americké kabelové televizi HBO a založené na tématu „Píseň ledu a ohně“, což je román od George R. R. Martina. Mezi diskutovaná témata patří např. scény zobrazující draky, mrzačení a orgie ve čtvrté sezóně seriálu.

CREEBER, Glen. *Serial television: big drama on the small screen*. 1st publ. London: BFI, 2004.

- ▲ *Serial Television* se zaměřuje na současná televizní dramata, nabízí detailní popisy populárních, vlivných a průlomových pořadů, jako jsou „The Sopranos“, „Queer as Folk“, „Sex and the City“, „Twin Peaks“, „This Life“, „Prime Suspect“, „Cold Lazarus“, „The Kingdom“, „Holocaust“, „Heimat“, a „Roots“.

HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. 2., aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2008.

- ▲ Příručka, která ukazuje, z jakých zdrojů metody kvalitativního výzkumu vycházejí, a představuje hlavní výzkumné plány užívané v této oblasti. Popisuje kvalitativní metody sběru dat, jejich kódování, vyhodnocování a interpretaci. Pozornost věnuje i počítačovým nástrojům sloužícím kvalitativnímu výzkumu, psaní zprávy o výzkumu a hodnocení jeho kvality.

JACOBY, Henry Owen. *Game of thrones and philosophy: logic cuts deeper than swords*. Hoboken: Wiley, 2012.

- ▲ Tato kniha se ponoří do mnoha filozofických otázek, které vznikají v tomto složitém, charakteru řízeném seriálu, včetně těchto: Je správné, aby "dobrý" král uchvátil trůn od "špatného" a zavraždil jeho rodinu? Jak daleko byste měli jít pro ochranu své rodiny a jejího tajemství? Aj.

LACEY, Stephen a Jonathan BIGNELL. *Popular television drama: critical perspectives*. 1st. publ. Manchester: Manchester University Press, 2005.

- ▲ Sbírká esejí zkoumajících televizní programy posledních čtyřicet let, od „Doctor Who“ k „The Office“, a od „The Demon Headmaster“ k „Queer as Folk“. Příspěvky od předních akademiků se zaměřují na celou řadu populárních žánrů. Každá část má úvod, v němž redaktoři diskutují o tom, jak eseje řeší stávající problémy v dané oblasti a také navrhuje nové směry pro studium.

MARTIN, George R a Hana BŘEZÁKOVÁ. *Píseň ledu a ohně*. (Kniha první – pátá).

- ▲ Epický fantasy epos odehrávajícího se ve světě temného středověku, mezi statečnými rytíři, mocnými čaroději, draky, zlovlky a čarostromy... Příběh zrady a ambicí, lásky, čar a kouzel.

MITTELL, Jason. *Genre and television: from cop shows to cartoons in American culture*. New York: Routledge, 2004.

- ▲ Navrhuje nové chápání televizních žánrů jako kulturní kategorií, která nabízí řadu hloubkových historických a kritických vyšetření zkoumání pěti klíčových aspektů televizního žánru: historie, průmysl, publikum, text a „genre-mix“.

MITTELL, Jason. *Narrative complexity in contemporary american television*. Velvet Light Trap: A Critical Journal of Film & Television, 2006.

- ▲ V tomto článku autor zahajuje diskusi o narativní složitosti v televizních pořadech v USA. Autor analyzuje inovaci a experimentování v televizním příběhu. V programech, jako je „The X-Files“ a „Arrested Development“ autor identifikuje zvýšené závislosti na nekonvenčních narativních technikách, argumentuje tím, že od devadesátých let se narativní složitost projevuje jako zřetelný prvek narativních režimů.

SEDLÁKOVÁ, Renáta. *Výzkum médií: nejužívanější metody a techniky*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2014.

- ▲ Publikace uvádí čtenáře do metodologie a empirického výzkumu sociálních věd, provádí jej jeho jednotlivými etapami a poskytuje vodítka pro případnou samostatnou vědeckou práci v oblasti výzkumu médií.

STRAUSS, Anselm a Juliet CORBIN. *Základy kvalitativního výzkumu: postupy a techniky metody zakotvené teorie*. Vyd. 1. Brno: Sdružení Podané ruce, 1999.

- ▲ Studie shrnující základní znalosti a metody výzkumu, jenž se opírá o kvalitativní analýzu.

UMSTEAD, R. Thomas. *Chaos Theory. (cover story)*. Broadcasting & Cable, 2015.

- ▲ Článek zkoumá témata nejistoty v televizním vysílání. Témata zahrnují „Walking Dead“, jako nejsledovanější televizní show pro diváky ve věku od 18 do 34, spolu s HBO seriálem „Game of Thrones“, a FX patřícímu „American Horror Story“ a „Sons of Anarchy“.

YOUNG, Helen. *Race in online fantasy fandom: whiteness on Westeros.org*. Continuum: Journal of Media & Cultural Studies, 2014.

- ▲ Tento článek zkoumá debaty na Westeros.org, webové stránce věnované románům George R. R. Martina a souvisejícím tématům, zejména HBO seriálu „Game of Thrones“.

**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)

CHMELÍKOVÁ, Kristýna. *Narativně komplexní seriál a jeho transmediální extenze. Případová studie amerického seriálu Battlestar Galactica*. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, 2011.

PATOŠOVÁ, Simona. *Srovnání amatérského a profesionálního překladu titulků v seriálu Game of Thrones*. Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta, 2013.

BENEŠ, Otakar. *Hra o trůny jako hra*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Filozofická fakulta, 2014.

STEJSKALOVÁ, Jana. *Narativní postupy televizních seriálů. Klasické románové adaptace*. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, Filozofická fakulta, 2014.

TVRDÁ, Silvie. *A Translation Study of Proper Names in the Book Series The Song of Ice and Fire*. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, Fakulta humanitních studií, 2015.

**Datum / Podpis studenta/ky**

.....

**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 autorkou konzultovala a že téma odpovídá mému oborovému zaměření a oblasti odborné práce, kterou na UK FSV vykonávám.**

**Souhlasím s tím, že budu vedoucí této práce.**

PhDr. Irena Reifová, Ph.D.

.....

**Příjmení a jméno pedagožky/pedagoga**

**Datum / Podpis pedagožky/pedagoga**

# Obsah

<b>ÚVOD</b>	<b>3</b>
<b>1. <u>TEORETICKÝ RÁMEC VÝZKUMU</u></b>	<b>5</b>
1.1 TEORIE NARACE	5
1.1.1. KLASICKÁ NARACE	6
1.1.2. POSTKLASICKÁ NARACE	7
1.1.3. FANTASY A NARACE	9
1.2 SERIALITA JAKO DRUH MEDIÁLNÍ NARACE	12
1.2.1. SERIÁLOVÁ ADAPTACE	13
1.2.2. TYPOLOGIE SERIÁLŮ	15
1.2.3. SERIÁLOVÝ DIVÁK	16
1.3 STANOVENÍ POJMU „PARADOXNÍ“ NARACE	19
1.4. PROMĚNA NARATIVITY V DIGITÁLNÍM PROSTŘEDÍ	22
1.4.1. HISTORIE PROMĚNY VYSÍLÁNÍ	22
1.4.2. NOVÝ MODEL	24
1.4.3. SLEDOVÁNÍ TELEVIZNÍCH OBSAHŮ POMOCÍ INTERNETU	26
1.4.4. PROMĚNA TELEVIZNÍHO DIVÁKA	26
1.4.5. FANDOM	27
<b>2. <u>METODOLOGIE</u></b>	<b>30</b>
2.1 VÝZKUMNÉ CÍLE A OTÁZKY	30
2.2 METODY VÝZKUMU	30
2.2.1. KVALITATIVNÍ VÝZKUM	30
2.2.1.1. ETNOGRAFICKÝ VÝZKUM	31
2.2.1.2. ROZHOVOR	33
2.3 DESIGN VZORKU	34
2.4 ROLE VÝZKUMNÍKA	35
2.5 ETICKÁ DISKUZE	36
<b>3. <u>ANALÝZA</u></b>	<b>37</b>
3.1 HRA O TRŮNY	37
3.1.1. O SERIÁLU A JEHO KNIŽNÍ PŘEDLOZE	38
3.2 ROZHOVORY NAD „PARADOXNÍ NARACÍ“ SERIÁLU HRA O TRŮNY	41
3.2.1. SPECIFIKACE VZORKU PUBLIKA A JEHO SLEDOVÁNÍ SERIÁLU	41
3.2.2. REAKCE NA VYBRANÉ SCÉNY	49
3.3 SHRnutí ROZHOVORŮ A VYVOZENÍ ZÁVĚRŮ	54
<b>ZÁVĚR</b>	<b>57</b>

<b>SUMMARY</b>	58
<b>POUŽITÁ LITERATURA</b>	59
<b>SEZNAM PŘÍLOH</b>	63
<b>PŘÍLOHY</b>	64

## Úvod

*„Když hraješ hru o trůny, buď zemřeš, nebo zvítězíš. Žádná střední cesta neexistuje.“<sup>1</sup>*

Zabývat se médii je v dnešní době velmi významné. Tvoří součást naší každodenní reality a mají obrovský vliv na populaci. Sledování televizních seriálů dnes prezentuje jeden z nejčastějších způsobů trávení volného času moderní společnosti. Orientovat výzkum konkrétněji na televizní seriály je důležité také zejména kvůli jejich velké oblibě a sledovanosti. Seriály se staly nejen odpočinkovou záležitostí, ale také náplní životů svých diváků, zejména pak fanoušků. Množství seriálu, které dennodenně televizní stanice produkují, neustále stoupá. Většina této produkce je však maximálně průměrná bez hlubšího přínosu pro diváka, neprobíhají zde jeho identifikace s postavami či odraz v jeho emocích. Občas se ovšem produkci podaří divákovi nabídnout něco nového. Co v něm vzbudí jakousi zvědavost. V posledních letech se tuto zvědavost v divácích podařilo probudit stanici HBO (Home Box Office) se seriálem Hra o trůny (HBO, 2011-2015), která se dnes dá označit pojmem fenomén.

Téma televizních seriálů je v českém akademickém prostředí stále opomíjeno, i když se občas dostává do názvů studentských prací, jedná se často pouze o zkoumání média z pohledu genderového. Právě to je jeden z důvodů, proč je tato práce přínosná. Práce má za cíl prozkoumat téma, které není v českém akademickém prostředí probádané. Cílem výzkumu práce je hlouběji nahlédnout a prozkoumat svět diváků dnes velmi populárního seriálu Hra o trůny a zjistit jejich reakce na paradoxní vyprávění, které tento seriál přináší. Termín paradoxní narace jsme pro náš výzkum museli stanovit a hlouběji vysvětlit. Zájem výzkumu se pohybuje kolem diváků a divaček, kteří seriál pravidelně sledují, tím rozumějme, že zhlédli všechny dosud odvysílané díly. Dalším kritériem je poté upřednostnění seriálu před jeho knižní předlohou. To znamená, že zkoumaní diváci před zhlédnutím seriálu nečetli knihy, které seriál inspirují a nebyli tak předem obeznámeni s dějem. Výzkumný vzorek má tedy dvě hlavní kritéria. Diváci a divačky musejí seriál sledovat pravidelně a přednostně před knižní předlohou.

Pro tento výzkum bylo použito kvalitativního přístupu. Původně bylo záměrem práce využít k výzkumu metodu zájmových skupin. Po zvážení však došlo k přehodnocení ze strany badatelky a přistoupení k metodě individuálního polostrukturovaného rozhovoru. Jelikož se jedná o citlivější téma a vedoucí výzkumu bude zasahovat a klást otázky i na emoční

---

<sup>1</sup> Výrok Cercei Lannister (S01E07).

vnímání diváka, je lepší pro neovlivnění a podrobnější zkoumání každého jedince, přistoupit k jednotlivým rozhovorům. Mají tak lepší možnost k vyjádření i introvertnější respondenti, kteří nebudou pod tlakem a názory skupiny.

Primárním cílem práce je nabídnout pohled na recepci seriálu Hra o trůny. Především pak zjistit, proč diváci seriál sledují i přesto, že potlačuje klasickou naraci. Výzkum reflektuje, jak diváci reagovali na vybrané šokující okamžiky seriálu. Dále je zaměřen na to, jaký je vztah diváků k tomuto seriálu a jakou roli pro ně hraje v běžném životě. Tato diplomová práce je rozdělena do tří částí. Teoretické, metodologické a analytické. Teoretická část popisuje koncepty, které se k tématu práce váží a na které je dále v práci poukazováno. Druhá metodologická část popisuje kvalitativní výzkum a jeho náležitosti, které jsou v této práci použity. Ve třetí, analytické části, je nejprve představeno téma seriálu Hra o trůny a zajímavosti, které se k němu vztahují. Následuje analýza polostrukturovaných rozhovorů a interpretace získaných dat.



# 1. Teoretický rámec výzkumu

## 1.1 Teorie narace

*„Pojem narace je odvozen z latinského slova narrare, což znamená také učinit známým.“<sup>2</sup>*

Základní definice naraci (či narativ)<sup>3</sup> popisuje jako zprostředkování děje, události či změny poměrů skrze vyprávění. Jedná se o proces, při kterém vypravěč sděluje, čili vypráví, svůj pohled na určité události posluchači<sup>4</sup>. Abychom mohli zcela hovořit o naraci, musí se jednat o události kauzálně propojené nikoliv s nahodilým sledem. Tyto kauzální vztahy nemusí být v textu přímo vysvětlené, události by ovšem měly být podložené sítí kauzálních spojení, motivacemi nebo například cíli postav.<sup>5</sup> Každá narace se skládá ze dvou základních složek. Jedná se o příběh a diskurz.<sup>6</sup> Tato označení můžeme také zaměnit výrazy fabule a syžet. Fabulí je rozuměna zápleтка či soubor událostí. Syžet vyjadřuje dějové schéma, tedy způsob, jakým jsou události (postavy, objekty) divákovi prezentovány. Narace je způsob, kterým syžet poskytuje informace o fabuli, aby dosáhl konkrétních účinků u diváka. Naraci také ovlivňuje řada faktorů, mezi nejdůležitější z nich patří rozsah a hloubka informací, které syžet o fabuli prezentuje.<sup>7</sup>

*„Autor při tvůrčím procesu vychází z fabule a směřuje k syžetu, čtenář si naopak podle syžetu vytváří fabuli.“<sup>8</sup>*

Rozsah narace se může pohybovat od maximální, tzv. *vševědoucí* narace, kdy není divákům zatajena žádná podstatná informace, až po minimální, tzv. *omezenou* naraci, kde jsou informace divákům zatajovány. Obvykle se narace omezuje podle toho, co ví některá z postav. Dalším měřítkem narace je její hloubka. Ta se pohybuje v rozmezí od tzv. *objektivní*

---

<sup>2</sup> REIFOVÁ, Irena. *Slovník mediální komunikace*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2004, s. 159.

<sup>3</sup> Někteří vědci pojmy rozdělují např. K. Mišíková: „...můžeme Naraci chápat jako proces porozumění příběhu a narativ jako produkt tohoto porozumění a jako základní strukturu lidské mysli.“

<sup>4</sup> Diváku či čtenáři, dále pro naše účely shrnuto pod pojem divák.

<sup>5</sup> HÁJEK, Martin a Jiří NEKVAPIL. Narativní analýza v sociologickém výzkumu: přístupy a jednotící rámec. *Sociologický časopis*. 2012, (2), 199-224, s. 200.

<sup>6</sup> Způsob, jakým je příběh vyprávěn.

<sup>7</sup> BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2011, s. 127.

<sup>8</sup> PAVERA, Libor a František VŠETIČKA. *Lexikon literárních pojmů*. 1. vyd. Olomouc: Nakladatelství Olomouc, 2002, s. 111.

narace, která se ohraničuje na popis chování postavy, k naraci *subjektivní*, která posluchači umožňuje přístup k vnitřním pocitům a myšlenkám postav. David Bordwell<sup>9</sup> také definuje informační mezery v syžetu. Rozděluje je na *dočasné*, které jsou odhaleny nejdéle do konce filmu, a *trvalé*, k jejichž odhalení syžet neposkytuje žádné informace. Tyto mezery mohou být také *rozptýlené*, vedou publikum k několika různým závěrům (hypotézám) nebo naopak *zaostřené*, které vedou k jediné konkrétní hypotéze. Poslední možností popsání mezery syžetu je její viditelnost. Mohou být buď *okázale předváděné*, které zřetelně ukazují na to, že nám některé informace unikají nebo *skryté*, které na sebe neupozorňují.

Svět příběhu můžeme rozdělit na *diegetický* a *nediegetický*. Diegezi lze stručně popsat jako svět postav a příběhu, kdežto *nediegetický* je svět vně narace (například hudba přidaná z vnějšku k vytvoření podkresu).<sup>10</sup> Diegeze je pro diváka podmínkou vněmu narace. Slouží k ohraničení celku, jehož prvky existují na stejné rovině reality světa, ve kterém se vyprávění odehrává. Jde o svět imaginární, domyšlený divákem a sestávající i z prvků, které nejsou přímo vyobrazeny.<sup>11</sup> Konstrukce světa neboli diegetizace je jedním z předpokladů funkce narace a fikce, a to pro všechna média. Diegetizovat znamená vidět místo jednotlivých prvků kompletní svět a zároveň nevnímat médium.<sup>12</sup>

### 1.1.1. Klasická narace

Způsobů vyprávění existuje nepřeborné množství. Z historického hlediska však při natáčení filmů převládá tradice narativní formy, kterou můžeme nazvat jako „*klasický hollywoodský film*.“ Pojem *klasický* vychází z dlouhé, stabilní a vlivné historie a pojem *hollywoodský* je použit díky propracované podobě, kterou získal během studiové éry během let 1917 – 1960 v USA. Tento model ovládá narativní filmy vyrobené i v jiných zemích. David Bordwell na tomto příkladu definuje tři *klasické narativní systémy*, které jsou zde používány. Jedná se o *systém narativní logiky* (mezi událostmi příběhu a činy hrdinů existují jasné kauzální vztahy) a *systémy filmového času a prostoru*, které jsou oba podřízeny narativní logice a kauzalitě.<sup>13</sup> Akce se v tomto pojetí vyprávění vyvíjí zejména skrze jednotlivé postavy, které jsou jejími hybateli. Vyprávění se soustředí na osobní a psychologické příčiny postav. Jedinci je na začátku přisouzen okruh osobních vlastností

<sup>9</sup> BORDWELL, David. *Narration in the fiction film*. Madison: University of Wisconsin Press, 1985, s. 49 – 51.

<sup>10</sup> BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Překlad Petra Domínková, Jan Hanzlík, Václav Kofroň. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2011, s. 114.

<sup>11</sup> KUČERA, Jakub. DIEGEZE. *Cinepur* [online]. 2004, (31) [cit. 2016-04-07]. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=57>.

<sup>12</sup> ODIN, Roger. *De la fiction*. 1re éd. Bruxelles: De Boeck Université, c2000, s. 17 - 23.

<sup>13</sup> BORDWELL, David. *Narration in the fiction film*. Madison: University of Wisconsin Press, 1985, s. 5 – 7.

a jeho chování zůstává po celou stopáž konzistentní. Zároveň se stává primárním kauzálním agentem a hlavním objektem divácké identifikace. Tento typ vyprávění většinou usměrňuje něčí touha, která vytyčí cíl a vývoj vyprávění. Aby tento cíl nemohl být rychle splněn, působí ve vyprávění protikladné síly, které vyvolají konflikt. Hrdina se musí poměřit s touto silou a snaží se zvrátit situaci tak, aby byl schopen dosáhnout svého cíle. Příčina a následek předpokládají změnu, která nastane díky vývoji stavu věcí oproti začátku vyprávění. Tuto změnu mají většinou za následek vlastnosti a touhy postav, které jsou díky tomuto jevu mocným zdrojem příčin a následků.

Uspořádání prvků v syžetu je lineární, jedna událost následuje další v logické časové posloupnosti. Syžet je dán dvěma navzájem propojenými dějovými linkami. Jedná se o linku soukromou a pracovní. Pracovní linka souvisí s vyřešením problému či cíle. V soukromé linii jde o naplnění romantického vztahu. Nelze zapomínat ani na vedlejší dějové linky, které nemusí být nutně zakončené. Důležitým principem v klasickém vyprávění je dodržování kauzálního řetězce. Tzn., jakmile nějaká událost zobrazí příčinu, je vidět i její následek. Takový řetězec pomáhá divákovy orientovat se v příběhu, který by měl být, co nejjasnější a nejsrozumitelnější. K tomu dopomáhají nejen syžetem nabízená vodítka, ale i jednota času a prostoru. Klasická narace bývá vševědoucí a vysoce komunikativní, tedy důležité informace jsou sdělovány opakovaně. Klasický hollywoodský film mívá silnou objektivitu a neomezenou naraci. Většina těchto filmů má také vysokou míru uzavřenosti.<sup>14</sup>

Kristin Thompson po průzkumu hollywoodských filmů ukazuje, že většina z nich je tvořena čtyřmi syžetovými bloky. Ty většinou trvají 20-30 minut a jsou odděleny tzv. body zvratu. Tyto bloky představují stupně dramatického vývoje. Syžety jsou pojmenovány jako úvod, komplikace děje, vývoj a vyvrcholení. V úvodu jsou představeny postavy a jejich cíle. Komplikace děje posouvá vyprávění dalším směrem nebo nabízí tzv. kontra-úvod, v němž se musí hrdina vyrovnat s novou situací. Ve třetím syžetu se odkládá rozřešení, které na konci představení vyvrcholí. Po vyvrcholení povětšinou následuje krátký epilog.<sup>15</sup>

### **1.1.2. Postklasická narace**

Po roce 1980 dochází k přechodu z klasického období kinematografie k postklasickému neboli postmodernímu období. Nadále jsou také využívány postupy klasické narace. Postklasické období je z velké části definováno rozvojem nových technologií. Pro filmové

---

<sup>14</sup> BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2011, s. 126 – 140.

<sup>15</sup> THOMPSON, Kristin. *Storytelling in the new Hollywood: understanding classical narrative technique*. Cambridge (MA): Harvard University Press, 1999, s. 1 - 49.

tvůrce nastává období s možností produkce, postprodukce a distribuce. Jako další jev se projevuje rozmach televizního vysílání a vznik nových forem médií, jako jsou videohry a internet. Silný projev zde má i remediace, která popisuje proces, během něhož se stará a nová média a technologie navzájem ovlivňují. Tento pojem uvedli jako první Jay D. Bolter a Richard Grusin ve své práci z roku 1999.<sup>16</sup> Podle nich je remediace základním principem médií. Nová média přebírají a rozvíjejí vlastnosti těch starých. Během svého vývoje každé nové médium navazuje na to předchozí. Současně jsou i již existující média ovlivňována nově vznikajícími. Tento princip existuje od samého počátku dějin a probíhá v každé oblasti lidské činnosti, nejen v médiích a technologiích. V kontextu teorie médií nabývá remediace často významu reformy, ve smyslu vylepšení předchozích médií. Remediace je také charakteristickou pro digitální média. Uživatel při setkání s novým médiem, staví na svých zkušenostech s tím, co již zná. Díky tomu je schopen lépe a rychleji porozumět, jak neznámé médium funguje.<sup>17</sup> Remediace působí dvěma způsoby:<sup>18</sup>

1. *Imediace* neboli *transparentní imediace* (např. fotografie, virtuální realita). Zde je snaha učinit médium neviditelné, transparentní a vyvolat bezprostřední zážitek.
2. *Hypermediace* (např. fotomontáž, CD-ROM). Zde je snaha vyvolat v divákovi estetický zážitek z vlastního sledování formálních kvalit mediace.

V postmoderním období vznikají blockbustery, do popředí se dostávají akční filmy, sci-fi a fantasy, kde lze maximálně využít speciální efekty a digitální technologie. Kombinují se také nejrůznější žánry, aby došlo k oslovení různorodého publika.<sup>19</sup> Tato žánrová roztržitost ovšem vyvolává problém s narativitou a orientací diváka v příběhu. Vznikají prequely, sequely, remaky a roste role trailerů. Díky nim diváci přistupují k příběhu s předem daným očekáváním a vědomostmi, které ovlivňují jejich vnímání filmu. Tyto technologické, ekonomické a kulturní změny vedou k oslabení narace oproti klasickým filmům. Narace už není dominantním prvkem. Nedošlo však k její naprosté ztrátě. Příběh ale přestává

---

<sup>16</sup> BOLTER, Jay David a Richard GRUSIN. *Remediation: understanding new media*. 1st MIT Press pbk. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2000.

<sup>17</sup> Remediace. *Wikisofia* [online]. 2013 [cit. 2016-04-09]. Dostupné z: <https://wikisofia.cz/index.php/Remediace>.

<sup>18</sup> REMEDIACE. In: *Informační systém Masarykovy univerzity* [online]. 2010 [cit. 2016-04-09]. Dostupné z: <http://1url.cz/htKUe>.

<sup>19</sup> BIGNELL, Jonathan. *An introduction to television studies*. 2nd ed. New York: Routledge, 2008, s. 166 – 176.

být hlavním lákadlem. Objevují se filmy s překvapujícím zakončením, které sice klasický způsob narace dodržují, ale na konci ji porušují.<sup>20</sup>

### 1.1.3. Fantasy a narace

Žánr fantasy spadá pod pojem fantastická literatura. Tou je označena literatura, která se pohybuje mimo hranice nazývané jako hlavní proud či obecná literatura. Tato literatura pod sebe zařazuje tři žánry. Jedná se o horor, science-fiction a právě fantasy,<sup>21</sup> ke kterému se řadí i seriál Hra o trůny. Během vývoje žánru fantastika její autoři stanovili pravidla a cíle, kterých mělo dílo dosáhnout. Hlavním z nich bylo racionální vysvětlení fantastického prvku.<sup>22</sup> Fantasy žánr se stává čím dál tím více populárnější. Vyvíjí se velice rychle, a to v různých oborech a odvětvích. Mimo literaturu se s ním můžeme setkat ve výtvarném umění, divadle, filmu, v počítačových a deskových hrách. Jeho kořeny spadají do pohádek a mýtů, inspirován je také středověkými hrdinskými eposy, legendami a bájemi. Podstatný prvek fantasy má nadpřirozenou podobu, magii. Příběhy se odehrávají v historizujícím prostředí, inspirovaném často mytologií, z čehož vyplývá i prostor pro fantasy rekvizity.<sup>23</sup> Fantasy je tedy dědicem archaické narativity mýtu a pohádky.

Propp<sup>24</sup> ukázal, že pohádky mají základní strukturu, která se nemění a sestává z tří desítek typických akcí (neboli funkce, např. porušení zákazu) a ze sedmi typických postav (neboli role, např. hrdina). Analýza vyprávění podle něj spočívá v odhalení této funkční struktury. Jeho teorie byly dále rozvíjeny a uskupovány dalšími autory, ale všichni se obecně snažili dokázat, že všechna vyprávění obsahují obecné struktury postav a událostí. Diváci pak na vyprávění oceňují právě tu skutečnost, že mohou odhadovat, jak bude příběh probíhat (např. souboj dobra se zlem) a jak dopadne (dobro zvítězí nad zlem), ale nevědí, jak konkrétně se bude příběh odehrávat a jak konkrétně dopadne.

Fantasy se vztahuje k řádu a chaosu,<sup>25</sup> dobru a zlu.<sup>26</sup> Pro fantasy je typický žánr románových cyklů, které jsou založeny na narativitě. Ve většině případů se jedná

---

<sup>20</sup> MONACO, James. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií: umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. 1. vyd. Praha: Albatros, 2004, s. 362 - 366.

<sup>21</sup> ADAMOVIČ, Ivan. *Slovník české literární fantastiky a science fiction*. 1. vyd. Praha: R3, 1995, s. 6.

<sup>22</sup> NEFF, Ondřej. *Něco je jinak: komentáře k české literární fantastice*. Praha: Albatros, 1981, s. 69.

<sup>23</sup> MACEK, Jakub. *Fandom a text: fandom - subkultura textu: profesionální česká SF a F periodika před rokem 2000*. Praha: Triton, 2006. Fandom a SF, s. 18.

<sup>24</sup> PROPP, Vladimír Jakovlevič. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Vyd. tohoto souboru 2. Jinočany: H & H Vyšehradská, 2008.

<sup>25</sup> mýtus

<sup>26</sup> pohádka

o zpracování většího časového úseku, kdy se jedinec i jeho svět promění, je to příběh individuace lidského života. Existují dva paralelní modely fantasy:<sup>27</sup>

Prvním z nich je externí model založený na mýtu:<sup>28</sup>

1. Hrdina je většinou outsider, který se dozví o svém vyvolení a o nebezpečí, které ho čeká. Vybírá ho nadpřirozená síla, mudrci či zjevení. Hrdina je nezastupitelný, zná svůj cíl, ale ne cestu k němu.
2. Hrdina se vydá na cestu a nabírá explicitně určenou družinu.
3. Hrdina se dostává do nebezpečí, jemuž téměř podléhá (ukáže se, že sám by to nezvládl).
4. Dochází do centra bezpečí, kde se vyjasní jeho postup.
5. Družina prožívá velká nebezpečí a téměř neřešitelné situace, ale nakonec vše překoná.
6. Druhé centrum nebezpečí, spočinutí těsně před cílem, vše je v pohybu. Zaostření na cíl.
7. Finální střetnutí s protivníkem na půdě zla. Dobro a zlo jsou vyrovnané.
8. Dobro a řád nahradí zlo a chaos, vrátí se zlatý věk, hrdina se vrací domů, kde však ještě musí vybojovat boj se zlem, které vyslalo svůj výhonek do domova hrdiny.

Druhý je interní model založený na pohádce:<sup>29</sup>

1. Hrdina ztrácí paměť, snaží se vyznat ve světě a zjistit, kým je. Cíl se postupně vyjasňuje, hrdina musí těžce nalézat pravdu, porozumět jí.
2. Putuje zdánlivě nesmyslně s náhodnými druhy. Až postupně se ukazuje smysluplnost cesty a důležitost spolucestovatelů.
3. Hrdina poznává bytostnou narušenost světa, zjistí, že něco důležitého ve světě chybí.
4. Hrdinovi se dostává okamžiku prozření: on je tím středobodem, který se ztratil, to on musí dojít do cíle a získat zpět, co mu patří.
5. Velká nebezpečí, neřešitelné situace, hrdina pochybuje, jestli má jeho snaha smysl (má chuť to vzdát).
6. Koncentrace – hrdina se kompletuje, je znovu sám sebou, překonává pochybnosti.
7. Finální střet se stínem či uzurpátorem v cíli.
8. Dobro a řád nahradí zlo a chaos, svět získá rovnováhu.
9. Zárodek zla však zůstává skryt, zůstává otevřená cesta chaosu.

---

<sup>27</sup> Fantasy a narativita. *Interkom: Časopis pro ty, kdo chtějí vědět víc* [online]. ©Interkom1984-1999 [cit. 2016-01-19]. Dostupné z: <http://interkom.vecnost.cz/1999/19990972.htm#1>.

<sup>28</sup> Např. Tolkien - Pán prstenů, externí model představuje vnější dobrodružství – co se děje s hrdinou a jeho okolím.

<sup>29</sup> Např. Zelazny – Amber, interní model přibližuje, co se děje uvnitř hrdiny.

Podle Johna Cluteho<sup>30</sup> je fantasy vnitřní soudržné vyprávění. Může se odehrávat buď v tomto světě, jedná se pak o příběh, který je v našem světě neuskutečnitelný. Nebo se může odehrávat v jiném světě, smyšleném, který je sám o sobě pro nás neuskutečnitelný, ale příběhy, které se v něm odehrávají, jsou reálné.<sup>31</sup> Zjednodušeně řečeno je svět vyprávění nebo jeho příběh neslučitelný s naší realitou. Fantasy se vyznačuje silným příběhem, jehož základ tvoří mýtus, rozvinutý z eposu a dalšími rysy, mezi něž patří například boj dobra se zlem, které je naopak znakem pohádky.

Mýtus je symbolem vnitřní individuace člověka, a je implicitní. Pohádka je zde explicitní a znázorňuje dozrávání člověka, je tedy více zaostřena na hrdinu. Zlo je ve fantasy individuální, kdežto dobro je kolektivní. Společenstvo spravedlivých, ve kterém je každý nenahraditelný, má svůj úkol a stojí proti zlu. Řád (dobro) a chaos (zlo) jsou propojeny. Chaos se může zrodit sám a odvozuje se i z nevinných činů, je v samé podstatě světa. Řád je násilím na přirozenosti světa, je obtížné ho stanovit a musí být neustále udržován, nesmí v něm povolit žádný článek, jinak skrze něj pronikne chaos. Řád musí být kolektivní. Zlo ovšem nechce hrdinu v závěrečném střetnutí zabít, chce ho zkorumpovat, rozložit nebo přetáhnout na svou stranu. Pokud se hrdina nepodvolí a dokáže odmítnout, stane se vítězem.<sup>32</sup>

---

<sup>30</sup> GRANT, John a John CLUTE (eds.). *The encyclopedia of fantasy: realism, modernism, and British culture*. 1st U.S. ed. New York: St. Martin's Press, 1997. Console-ing passions.

<sup>31</sup> ADAMOVIČ, Ivan. *Léčba krajiny fantasy aneb Clutův pokus o novou teorii žánru*. Ikarie 1999, č. 7, s. 47-48.

<sup>32</sup> Fantasy a narativita. *Interkom: Časopis pro ty, kdo chtějí vědět víc* [online]. ©Interkom1984-1999 [cit. 2016-01-19]. Dostupné z: <http://interkom.vecnost.cz/1999/19990972.htm#1>.

## 1.2 Serialita jako druh mediální narace

„Serialita je narativní postup, který na základě určitého typu návaznosti spojuje relativně autonomní narativní celky v sérii.“<sup>33</sup>

Dnes je seriál považován za triviální formu filmu. Seriál však začal jako hlavní atrakce řady kin. Na seriálové epizody se můžeme dívat jako na přechod mezi jednoduchým a dlouhým hlavním filmem. Skutečný seriál zachovával základní dějovou linii ve všech epizodách. Typické bylo, že každá epizoda končila v okamžiku vrcholícího napětí, kdy byla hlavní postava vystavena nebezpečí. Tyto takzvané *cliffhangery*<sup>34</sup> lákaly diváky k dalšímu dílu seriálu. Seriály se téměř ve stejné době objevily v USA a Francii. Koncem roku 1915 byly seriály vysoce ziskové a technicky se vyrovnaly filmům. Ve Spojených státech se seriály staly způsobem, jak vytvářet laciné programy pro menší kina a lákat na ně děti. Seriálové filmy měly značný vliv na vývoj narativních norem ve 20. století. Televize přebrala především soap opery a příběhy na pokračování s *cliffhangery* prezentovala po svém v primetimeových dramatech 80. let. Seriály značně ovlivnily i moderní film, kde je využíván epizodický příběh.<sup>35</sup>

Narativ může být zrealizován různými médii. Každé médium však preferuje určitý způsob jak příběhy prezentovat. Epizodický charakter televizní fikce můžeme rozdělit pojmy série a seriál. Hlavní rozdíl můžeme spatřit ve struktuře. Série sestávají ze souboru samostatných příběhů, které se v každé epizodě uzavřou. Pojmem seriál rozumíme audiovizuální dílo rozdělené do několika epizod, které jsou zpravidla stejně dlouhé a navzájem na sebe navazují. Série je obvykle nekonečná a samostatné epizody mohou být vysílány v jakémkoli sledu, zatímco seriál má narativní strukturu, která se progresivně posunuje směrem k rozuzlení. Díly by měly být vysílány chronologicky.

Uplatnění seriality jako narativního principu je důsledkem snahy masových médií o upevnění loajální vazby příjemců k mediálnímu kanálu a uchování průběžné pozornosti publika s určitými předvídatelnými socioekonomickými vlastnostmi. Právě návazné obsahy dovolují producentům lépe předvídat složení publika pro zadavatele reklamy. Roger Hagedorn rozlišuje tyto hlavní funkce seriálů:

---

<sup>33</sup> KOKEŠ, Radomír, D., „Teorie seriálové fikce.“ in *Intermediální poetika příběhu*, ed. FEDROVÁ, Stanislava a Alice JEDLIČKOVÁ (Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2011), s. 258.

<sup>34</sup> Hlavní postava často končila zavěšena na útesu či budově.



1. Úkolem každé epizody je propagování následné konzumace dalších epizod stejného produktu
2. Self – promotion daného média
3. Prohlubování loajality k médiu.

A dodává, že pokud médium potřebuje publikum, obrátí se k seriálu.<sup>36</sup>

### 1.2.1. Seriálová adaptace

Zde se pro naši potřebu seriálu *Hra o trůny* budeme zabývat seriálovou adaptací literárního textu. Každá adaptace literárního textu je v podstatě jeho interpretací osobami, které jej nejprve musí přečíst a následně vybrat a určit motivy vhodné pro převzetí do nového díla a nakonec rozhodnout o jejich podobě v audiovizuálním médiu. Film a seriál ač se na první pohled mohou jevit jako totožná audiovizuální forma, se liší v procesu, různých pravidlech i technice. Médium není pouhým zprostředkovatelem mezi autorem a příjemcem. Autor a příjemce jsou totiž jeho součástí a jsou jím také ovlivněni. Adaptaci proto chápeme jako proces. Televizní tvůrci si pro adaptaci často vybírali klasické romány hlavně pro jejich umělecké kvality a prestiž. Adaptace literárních a divadelních děl se významně podílely na formování podoby televizního vysílání již při jeho zrodu. Příhodnou formou pro využití rozsáhlejších předloh se stal seriál, kterému televize poskytuje ve vysílacím čase velký prostor. John Caughie<sup>37</sup> jej považuje za „*klasickou formu televizního narativu*.“ Vzbuzuje totiž zdání specifického určení pro televizi a rádio. Seriálový narativ se podle Caughieho stal jedním z hlavních bodů televizního vysílání fikce hlavně díky pravidelnosti vysílání. Tato pravidelnost souvisí i s rozčleněním příběhu do epizod, divák si totiž musí jednotlivé příběhy pamatovat a v dalším díle navázat na linii vyprávění a postupně si tak zkonstruovat celý příběh. Televize je součástí divácké reality a současně zprostředkovatelem reality jiné – fikční. Televizní médium se totiž díky příběhům, které divákovi zprostředkovává, stává součástí jeho soukromého prostoru a času. Televizní vysílání je zároveň spojovatelem mezi realitou a fikcí, protože vytváří pozadí každodenního života tím, že nikdy nekončí. Seriálová tvorba nutí diváka k pravidelnému sledování, bez něhož by nemohl porozumět představenému příběhu a vytváří v něm tak jakousi závislost na této pravidelnosti. Seriál si tímto jevem zaručuje stabilitu publika.

---

<sup>35</sup> Návrat do budoucnosti, Hvězdné války, Matrix, Pán prstenů.

<sup>36</sup> HAGEDORN, Roger, "Doubtless to be continued. A brief history of serial narrative." in *To be continued .. soap operas around the world.*, ed. ALLEN, Robert Clyde (London: Routledge, 1995), s. 28 - 29.

<sup>37</sup> CAUGHIE, John. *Television drama: realism, modernism, and British culture*. New York: Oxford University Press, 2000, s. 205.

Společné znaky televizní seriálové adaptace s filmovou adaptací na straně jedné, ostatní seriálovou tvorbou na straně druhé a kombinace televizního média s adaptačními postupy ji dodávají určitou specifičnost. Jedním z hlavních rozdílů mezi seriálovou a filmovou adaptací jsou časové možnosti i omezení těchto médií. Seriál má časové možnosti pro rozvíjení příběhu daleko širší než film. Seriál na druhou stranu bývá omezen velikostí tzv. vysílacího okna, které určuje časové možnosti jednotlivých epizod. U seriálů se časový plán neomezuje pouze horní hranicí, ale je striktně dán předem. Je třeba dbát na to, aby byl v seriálu a v jednotlivých epizodách dobře rozvržený děj, napětí a další faktory, které zajistí, že bude seriál diváka stále zajímat. Tempo a rytmus celé seriálové adaptace i jednotlivých epizod je dán střídáním klidnějších a napínavějších částí, veselých s pochmurnými atd. Důležité je také vykreslení postav, dodržování návaznosti akcí a situací, které zajišťují plynulost příběhu.<sup>38</sup>

Nejzřetelněji se specifické znaky seriálových adaptací projevují u tzv. klasických románových adaptací.<sup>39</sup> Jedním z typických znaků je výrazná vazba této adaptace na literární předlohu. Klasické románové adaptace se také vyznačují tím, že u nich zůstává důležitý verbální aspekt díla, tedy propracované dialogy. Při větším důrazu na dialog je možné více ukázat vývoj postav a jejich vzájemné vztahy, které jsou jádrem klasických románových adaptací. V současné době se tato podoba postupně proměňuje, přesto si udržuje výrazný až nadnesený verbální charakter. Proměňují se i zobrazovací stylové konvence. Nastupuje pohyblivá kamera, střídají se dlouhé a krátké záběry, rychlý střih je používán na nečekaných místech. Lze vidět i stylovou proměnu kostýmů a hudby, které již nejsou pouhé styl dotvářejícími prvky. Nové adaptace procházejí radikálními změnami ve formátu a stylu seriálu vstříc požadavkům publika, které je ovlivněno ostatními televizními žánry a filmovou tvorbou. Transformace stylových konvencí klasických románových adaptací se podobají těm, které probíhají i ve filmu.

David Bordwell hovoří o „*zesílené kontinuitě*.“ Ta zahrnuje čtyři postupy, mezi které patří rychlejší střih a „*odpoutaná kamera*.“<sup>40</sup> Poukazuje také na vliv televize na tyto

---

<sup>38</sup> ZATLOUKALOVÁ, Aneta. Specifika televizní seriálové adaptace. In: *Podoby a funkce příběhu: pokus o interdisciplinární debatu: 9. ročník studentské (intermediální) konference*. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2011, s. 190 - 197.

<sup>39</sup> Původně označení pro seriálové adaptace klasických britských románů 19. a počátku 20. století.

<sup>40</sup> Poukazuje na pohyblivost kamery.

stylové konvence. Některé prvky tohoto stylu totiž vycházejí z předpokladu, že film bude později uveden také v televizi. Častý střih a pohyb kamery se snaží udržet divákovu pozornost v domácím prostředí plném hluků. Styl „*zesílené continuity*“ ve zkratce zvyšuje emocionální účinek na diváka. Divák je nyní udržován v napětí a očekávání, co se na obrazovce stane. Dalším podstatným objevem „*zesílené continuity*“ je vyšší míra narace, tedy přiznání natáčecích a střihových technik, jejichž pomocí film vypráví a jež na sebe upozorňují. Tato přiznaná narace se stává mnohem zřetelnější. Přesto se zdá, jakoby divák křiklavost vyprávěcích postupů nevnímal, alespoň ne jako rušivý element. Při srovnání těchto stylových postupů ve filmu a nové generaci klasických románových adaptací je vidět, že se od sebe nijak neodlišují. I klasické románové adaptace zvyšují svůj účinek na diváka a manipulují s ním tak, aby udržely jeho pozornost. Zároveň mu přinášejí větší emociální prožitky, napínavé momenty a nečekané zvraty.<sup>41</sup>

### 1.2.2. Typologie seriálů

Televizní seriál představuje narativní formu, která se dokáže do nekonečna rozvíjet, větvit a proměňovat. Seriálem rozumíme audiovizuální dílo o více než dvou epizodách, které mají společné znaky a tvoří makrostrukturu seriálu. Na základě míry a propojenosti mezi alespoň dvěma epizodami můžeme hovořit o následující typologii seriálů:<sup>42</sup>

1. *Uspořádání*. Zde každá epizoda seriálu tvoří autonomní fikční jednotku, která s ostatními epizodami nesdílí žádnou fikční postavu. Opakují se prvky na vyšší úrovni. Např. Příběhy Alfreda Hitchcocka (Revue Studios, 1955 – 1962).
2. Druhý typ seriálů sdílí nejméně jednu *fikční entitu*, která prochází jednotlivé epizody, aniž by v rovině narativní kauzality mezi nimi existovalo otevřené propojení. Každá epizoda tvoří samostatný příběh. Např. Columbo (NBC Universal Television, 1971 - 2003).
3. Třetí typ seriálů má epizody, které prezentují *samostatné příběhy*, ale zároveň některé dějové linie překračují jejich hranice a prostupují do dalších epizod. Např. Kriminálka Las Vegas (Alliance Atlantis Communications,<sup>43</sup> 2000 – 2015).
4. Ve čtvrtém typu je *propojení narativních linií napříč epizodami* vedeno na mnoha úrovních. Epizody na sebe navazují tam, kde skončila předchozí. Jsou to soap opery,

---

<sup>41</sup> BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2011, s. 111.

<sup>42</sup> KOKEŠ, Radomír, D., „Teorie seriálové fikce.“ in *Intermediální poetika příběhu*, ed. FEDROVÁ, Stanislava a Alice JEDLIČKOVÁ (Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2011), s. 228 - 257.

<sup>43</sup> Seriál produkovaly také společnosti CBS Paramount Network Television (2006 – 2015), CBS Productions (2000- 2006) a Jerry Bruckheimer Television.

telenovely, dějově uzavřené minisérie nebo některé narativní experimenty. Např. Dallas (Lorimar Productions, 1978 – 1991), Esmeralda (Televisa S. A. de C. V., 1997), Whitechapel (Carnival Film & Television, 2009 – 2013) a 24 hodin (Imagine Entertainment a 20th Century Fox Television,<sup>44</sup> 2001 – 2010).

5. Poslední typ problematizuje *lineární uspořádání epizod*. Spíše než jejich řadu vytváří síť, ve které se vše řečené neustále přepisuje nebo zpětně doplňuje. Může jít i o vztah určité epizody k epizodě předchozí, jejíž stav věcí zásadně proměňuje. Např. Ztraceni (Bad Robot, 2004 – 2010).

Jeden seriál není nutně zastoupením jednoho typu. I seriál s dominantní typologií můžeme zařadit i pod typ jiný. Jedná se tak o typovou hybriditu. Těchto pět základních typů seriálové fikce popisuje podstatně odlišné způsoby narativní prezentace.

### 1.2.3. Seriálový divák

*„Mentální proces narativního porozumění se skládá ze dvou nedělitelných a recipročně fungujících aspektů – z kognitivních (poznávacích) procesů vykonávaných divákem při sledování filmu a z emocionálního angažování se a spoluprožívání.“<sup>45</sup>*

Divák si během sledování média není vědom většiny perceptivních, kognitivních ani emocionálních procesů, které v něm probíhají. Vizuální vnímání je automatické, stejně jako nižší vrstvy narativního porozumění. Vědomé porozumění nastává u diváka tehdy, když narazí na komplikaci nebo problém. Není si schopen vysvětlit, co vidí a k vytvoření nových hypotéz má málo informací. Při organizování informací, které divák potřebuje k výstavbě narativu, pracuje s vizuálními a akustickými podněty. Vnímání, myšlení a narace jsou tedy navzájem propojeny. Při sledování divák zapojuje i paměť. Ta mu umožňuje pamatovat si jednotlivé příběhové informace, selektovat je a vytvářet z nich koherentní celek. Ke zpracování informací z příběhu divákovi slouží naučený vzorec narativního poznání neboli narativní schéma. Jedná se o organizovaný soubor poznání, které má divák k dispozici před samotným aktem vnímání a využívá ho k vytváření nových hypotéz a perceptivních vstupů.<sup>46</sup> Během sledování divák disponuje určitým souborem předpokladů a očekávání, které jsou dány jeho běžnou zkušeností a poznáním jiných filmových či seriálových děl.

---

<sup>44</sup> Ve spolupráci s Real Time Productions (2001 – 2007) a Teakwood Lane Productions (2007 – 2010).

<sup>45</sup> MIŠÍKOVÁ, Katarína. *Mysl a příběh ve filmové fikci: o kognitivistických přístupech k teorii filmové narace*. Překlad Jan Bernard. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2009, s. 107 – 108.

<sup>46</sup> Tamtéž, s. 135 – 136.

Zcela automaticky předpokládá, že pravidla fikčního světa budou odpovídat určitým normám, ať už fyzikálním nebo společenským, reálného života. Také očekává, že příběh bude mít v aristotelovském smyslu počátek, střed i konec. Tato podvědomě uplatňovaná očekávání následně konfrontuje s příběhem a na tomto základě formuluje předběžné závěry.<sup>47</sup>

Seriálový divák je hypotetická entita, která vykazuje kognitivní chování a jejímž cílem je maximálně nahlédnout uspořádání fikčního světa a konstrukce fabule. Divák chápe vjemové podněty jako vodítka k vytváření významu, k němuž dospívá skrze úsudek. Seriálová fikce tvoří systém, ve kterém plní každý prvek funkci ve vztahu k ostatním prvkům. Vzájemné působení audiovizuálního textu, stylistického subsystému a uspořádání světa zakládá proces fikcizace, který umožňuje divákovi zpracovat jednotlivé prvky a zanést je do své fikcipedie. Díky uspořádání dat ve fikcipedii může divák konstruovat a souběžně zpracovávat další informace, díky nimž neustále obnovuje svou mentální představu o fikčním světě. Fikcipedie je tudíž jakési významové pojivo všech seriálových epizod. Na základě své ní si divák zakládá svůj fikční svět a možné stavy věcí v něm. Divák získává data od fikcizace a zpracovává je ve své fikcipedii, ta mu umožňuje informace z televizního seriálu zpřehledňovat v organizované síti vztahů. Tento proces probíhá stále dokola a je cyklický.

*„Fikcipedie je ústředním řídicím systémem, do něhož divák ukládá vše, co se o fikčním světě z toku podnětů dozví nebo co o něm usoudí na základě příslušných regulativních principů přístupnosti a úsudků.“<sup>48</sup>*

Cílem diváka je seriálové fikci porozumět odhalit strategie fikcizace. V jeho zájmu není vyvozovat ze seriálu významy, které v textuře fikčního světa obsaženy nebo naznačeny nejsou. K tomu, aby byl divák schopen si generovat fikční svět, který nemusí být pokaždé zcela úplný, a sestavit si soudržnou představu o stavech věcí, které se v něm nacházejí, je nucen se s chybějícími informacemi vyrovnat. Na základě lokálně a globálně soudržných úsudků a hypotéz provádí divák v tomto případě dočasný závěr. K jeho vytvoření používá naznačené informace a indicie, poté jen čeká, jestli je jeho závěr potvrzen nebo vyvrácen. U lokálně soudržných úsudků si vytváří vztah mezi jednotlivinami. Globálně soudržné úsudky se týkají osvětlení vztahů mezi většími sémantickými celky. Divák v tomto případě musí provádět konsekventní úsudky, aby objasnil stav věcí v minulosti světa. Potřebuje tyto věci alespoň pracovníě osvětlit, aby mohl poskytnutým informacím dodat kauzální rámec

---

<sup>47</sup> Tamtéž, s. 186.

a konstruovat svou verzi fabule. Na konsekventních hypotézách jsou stavěny seriály typu kriminálek. Divák může v ojedinělých případech použít i antecedentní úsudky. Musí však dostat od fikcizace jasný signál, který naznačuje důvod, proč je třeba tyto informace pracovně doplnit a díky jejímu odhalení se bude podílet na dynamice příslušného světa. Dokud je fikcizace nepotvrdí, jsou divákovy úsudky a hypotézy otevřené.<sup>49</sup> Divák získává informace ke svému zpracování třemi možnými způsoby:<sup>50</sup>

1. *Kumulativní způsob* – tento způsob vyjadřuje nárůst informací, které divák dostává a dále zpracovává v řadě za sebou. Fikcizace zprostředkovává kauzálně se doplňující podněty, mezi nimiž není rozporný vztah. Např. v seriálu Columbo.
2. *Komparativní způsob* – je založen na vzájemném srovnání informací. Divák musí zpracovávat pravděpodobnostní hodnotu poskytovaných podnětů jejich vzájemným testováním. Seriál může být na vyšší úrovni kumulativní. Jednotlivé scény mohou nabízet různé verze problému. Typické pro kriminální seriály. Fikcizace může sdílet s divákem veškeré, část nebo dokonce žádné vědění, které je vlastní kriminalistům.
3. *Retrogradní způsob* – divák zde dostává informace ve chvíli, kdy nově poskytnuté vědění přepíše nebo upraví vědění dosavadní. Divák je nucen měnit svou představu o stavu věcí ve fikčním světě.

---

<sup>48</sup> KOKEŠ, Radomír, D., “Teorie seriálové fikce.” in *Intermediální poetika příběhu*, ed. FEDROVÁ, Stanislava a Alice JEDLIČKOVÁ (Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2011), s. 245.

<sup>49</sup> Tamtéž, s. 228 – 239.

<sup>50</sup> Tamtéž, s. 240 – 241.

### 1.3 Stanovení pojmu „paradoxní“ narace

K charakterizaci pojmu „paradoxní narace“, který je pro tuto práci stěžejní, budeme navazovat na předchozí kapitoly věnované klasické a postklasické naraci. Nejprve se ovšem musíme obecně vrátit k pojmu narace a oblíbenosti seriálu jako obsahu. Proces narace jako takový je obecně postaven na nerovnoměrné distribuci poznání mezi divákem, dílem a postavami. Proto můžeme naraci chápat jako dynamickou interakci, v níž divák z příběhového materiálu čerpá narativní informace. Počáteční absence poznání ho v procesu narativního porozumění motivuje ke konstrukci příběhu. Při samotném sledování filmu či seriálu divák disponuje určitým souborem předpokladů a očekávání, které jsou dány jeho běžnou zkušeností a poznáním jiných filmových či seriálových děl. Obecně však můžeme říci, že pokud by všechny příběhy měly základní formu narativního schématu, nevzbuzovaly by v nás takové zaujetí a emocionální odezvu.

Sledování seriálů řadíme do kategorie zábavy. Základní funkce zábavy a rozptýlení zjednodušeně tkví v odvrácení diváků od nudy tím, že se odpoutají sami od sebe a neuvědomují si své úzkostné postavení. Rozptýlení vězí v tom, že sám na sebe člověk zapomene, spočívá na mechanismu identifikace a projekce. Nejoblíbenější seriály jsou ty, které staví na vyprávění a příběhu. Televize má díky svému celkovému charakteru dominantní místo v masové produkci příběhů na pokračování. Na stejně důležitém postu je také možnost distribuce televizního díla po celém světě. Za vším, co se divák z vyprávění dovídá, hledá to, co se týká i jeho života. Cizím příběhem se chce rozptýlit, utéci sám před sebou, ale stejnou cestou, se k sobě opět přibližuje. Poznávání je všestranné, jelikož vyprávění na pokračování zachytí postavy v mnoha rozličných situacích. Divák může několikrát sledovat, jak se jeho hrdina zachová a podle toho vyvozovat jaký je. Příběh přináší divákovi potěšení z četných zvrátů a překvapení. Takto poutavé vyprávění divák vyhledává, poskytuje mu vzrušení a může odhadovat, jak děj dopadne a co se stane s postavami v něm. Masový úspěch seriálu je také dán délkou vysílání, která vytváří společenství lidí, kteří mají stejné zájmy vznikající na základě zhlédnutí díla. Mezi jednotlivými díly seriálu diváci mezi sebou vstupují do přímých kontaktů, seznamují se a dohadují o tom, jak příběh dopadne. Tajemství seriálu dle Jaroslava Dietla<sup>51</sup> spočívá v umění dobře zaplnit jak vysílací čas, tak pauzy mezi ním. Divák se musí o svého hrdinu bát, k tomu jsou jako dělané přestávky

---

<sup>51</sup> Televizní scénárista, dramatik a dramaturg.

mezi jednotlivými díly, které násobí napětí a očekávání. Na rozdíl od série<sup>52</sup> je vývoj linií v seriálu paralelní. To znamená, že jednotlivé vývojové linie na sebe navazují a v divákovi je vzbuzen pocit, že jednotlivé postavy, které se pravidelně v seriálu objevují, pokračují ve svém životě i mezi jednotlivými epizodami. Divák se ocitá v síti příběhů, jejichž rozuzlení je v nedohlednu. Je tak poháněn touhou po věděni, jak to bude dál s jeho hrdiny a příběhem. Z toho jasně vyplývá důležitost pravidelnosti vysílání, která přispívá k udržení diváckého zájmu o příběh.<sup>53</sup>

Pro oblibu seriálu je však nejpodstatnější hrdina. Seriálový hrdina musí mít ceněné rysy, které se ve skutečném životě nevyskytují příliš často. To ho dělá jedinečným. Diváci musí hrdinu obdivovat a milovat. To vede ke strachování se o hrdinu a spoluprožívání veškerého nebezpečí, které ho postihne. A hlavně, aby se s ním mohli ztotožnit. Jakmile divák nenajde mezi postavami právě toho svého hrdinu, seriál má ihned od svého počátku vážné nedostatky. František Filip<sup>54</sup> řekl, že „... *divák nerad navazuje stále nové vztahy k neznámým postavám.*“ Nezbytnou až zásadní nutností je, že hrdina seriálu boj vždy vyhraje. Happy end je v těchto dílech téměř zákonem. Podobně jako v pohádce, kdy dobro zvítězí nad zlem. To divákovi umožňuje prožít iluzi, že i on je mezi těmi, co zvítězili.<sup>55</sup>

Díky tomuto shrnutí se dostáváme k paradoxní naraci, kterou nám dnes přináší nové seriály. V našem případě konkrétně seriál Hra o trůny. Seriál disponuje klasickými narativy, které provázejí všechny epizody. Mezi seriálový narativ můžeme zařadit cliffhangerové zakončení většiny epizod, díky čemuž má divák pocit napětí a očekávání do další epizody. Seriál si také pohrává s téměř dokonalým zpracováním vysílacího času včetně mezer během vysílání jednotlivých sérií, které se pohybují kolem devíti měsíců, a pokles diváků zde očividně dle sledovanosti nehrozí. Pro potřebu diváka je v seriálu zpočátku celkem jasně stanovená strana dobra a strana zla. Hrdinové jsou hlavními postavami seriálu a pro snadné ztotožnění diváka s hrdinou je jich nabídnuto nemalé množství, takže si každý může najít toho svého. K paradoxu ovšem dochází ve chvíli, kdy se zlo mísí s dobrem a divák nemůže jednoznačně určit, jestli je postava na straně dobra či zla. Jednání postavy není jasně vyhraněno. I hlavní kladná postava, jak se může zdát, není zcela dokonalá. Na mysli mám nevěru Neda Starka a zplození nemanželského syna.<sup>56</sup> Díky početné základně fandumu,

---

<sup>52</sup> Lineární vývoj. Děj se rozvíjí postupně, jednotlivé díly tvoří uzavřené celky, dějová linie neprostupuje do další epizody.

<sup>53</sup> OLTEAN, Tudor. Series and Seriality in Media Culture. *European Journal of Communication*[online]. 1993, 8(1), s. 5-31 [cit. 2016-04-09]. Dostupné z: <http://ejc.sagepub.com/content/8/1/5.full.pdf+html>.

<sup>54</sup> Český režisér.

<sup>55</sup> SMETANA, Miloš. *Televizní seriál a jeho paradoxy*. Vyd. 1. Praha: ISV, 2000, s. 99 – 105.

<sup>56</sup> Spekulace o potomkovi vynechávám, vycházím se zatím jasných fakt daných seriálem i jeho knižní předlohou.



kterému se budeme věnovat dále, se také tomuto seriálu daří v prostředí internetu. Hra o trůny překonává údaje o stahování všech seriálů z ilegálních stránek.<sup>57</sup> Návaznost mezi jednotlivými díly se zde také nekoná v pravém slova smyslu. Jelikož se děj seriálu točí kolem velkého množství postav, stává se velmi často, že kde byl děj ukončen v epizodě minulé, nenavazuje v epizodě následující. Častokrát se s dokončením napínavého příběhu ani nemusíme během navazující epizody setkat a divák musí čekat klidně několik dílů, než se mu odhalí pokračování.

Hlavním paradoxem seriálu je ovšem hrdinská stránka děje. Ne nadarmo mezi fanoušky koluje pověst, že koho si oblíbíte, ten zemře. Seriál Hra o trůny zde ničí onu seriálovou nutnost, kterou si za vlastní klade i fantasy žánr. A to tu, že hrdina po všech obstrukcích vítězí nad zlem.

Tento druh happy endu se zkrátka ve Hře o trůny nekoná. Hlavní postavy jsou zde jedna po druhé zabíjeny, a čím je způsob jejich smrti brutálnější a emocionálnější, tím snad pro diváky lépe. Pověstná jsou videa na YouTube, kdy si fanoušci svoje reakce na dějové zvraty nahrávají. Emocionální vypětí, které vede k němému úžasu až pláči diváků, si žádá větší pozornost.

Téměř každý úspěšný televizní scénárista poukazuje na postavu jako ústřední bod tvůrčího procesu a jako faktor úspěchu. Pokud můžete vytvářet přesvědčivé postavy, pak následuje úspěch i u scénáře a dějové linky.<sup>58</sup> Takže, to proč popularita seriálu i jeho sledovanost neustále stoupá i přes porušení takto zásadního postupu, jakým je brutální úmrtí oblíbených hrdinů, není zcela objasněno. Hra o trůny předčila ve sledovanosti i nejúspěšnější, velmi prodiskutovaný seriál stanice HBO Rodinu Sopránů (HBO, 1999 – 2007).<sup>59</sup> Pojmeme paradoxní narace, tedy rozumíme paradox, který tento seriál<sup>60</sup> díky porušení základních pravidel seriality v klasické naraci nastavuje a díky kterému si získává stále větší publikum a fanoušky.

---

<sup>57</sup> Viz kapitola 3.1.1

<sup>58</sup> MITTELL, Jason. *Complex TV: the poetics of contemporary television storytelling*. New York: New York University Press, 2015, s. 122 - 132.

<sup>59</sup> CREEBER, Glen. *Serial television: big drama on the small screen*. 1st publ. London: BFI, 2004, s. 100 – 113.

<sup>60</sup> Možná aplikovatelnost i na další obsahy.

## 1.4. Proměna narativity v digitálním prostředí

Díky rychlému technologickému vývoji v posledních desetiletích se změnil celkový koncept televizního vysílání. Vše odstartoval masový nárůst satelitních televizí se širokým množstvím tematických programů, díky nimž mohl divák uspokojit svůj zájem o specifické televizní programy. Trendem posledních let je také šíření televizního vysílání přes internet. Divák může využívat veškerý dostupný komfort nových médií. Mezi tyto výhody můžeme zařadit například archivy pořadů, komunikování s dalšími uživateli, sledování televize kdekoli a kdykoli za pomoci přístrojů, které nejsou primárně určeny pro televizní přenos. Způsoby, kterými diváci získávají informace, se mění. Jsou více interaktivní.<sup>61</sup> Trendem je i multi-tasking, kdy jako reakci na televizní program sdílíte své dojmy dále s dalšími uživateli. Skrze SMS kamarádovi nebo komentářem na některé ze sociálních sítí.<sup>62</sup>

### 1.4.1. Historie proměny vysílání

Největší produkční společnosti<sup>63</sup> měly po roce 1970 v rukou moc, protože ovládaly převážnou většinu distribuce televizních obsahů. Jejich hlavní zisk určovala produkce, ale velké hrané filmy tvořily stále důležitou součást podnikání. Obchodní praktiky těchto společností ovlivnily dvě nové zobrazovací technologie. První z nich byla kabelová a satelitní televize, která zvýšila počet kanálů, jež měl divák k dispozici. Studia prodávala práva k novějším filmům HBO, Showtime a ostatním kabelovým kanálům. Kabelové vysílání následovalo promítání v letadlech a soupeření televizních společností. Kabelové společnosti také začaly financovat výrobu a kupovat práva ještě před natočením filmu. Druhou technologickou novinkou se stal domácí přehrávač videokazet, který uvedla na trh společnost Sony. Filmy na kazetách se po prvotní nedůvěře ukázaly jako další zdroj výtěžků pro společnosti. V roce 1987 plynula velkým filmovým společnostem více než polovina příjmů z půjčování a prodeje videokazet. Na konci desetiletí se objevil další vynález v podobě DVD. Diváci filmy sledovali na počítačích nebo DVD přehrávačích. Nový formát byl velmi populární i u vydavatelských společností, neboť byl levnější než videokazety a maloobchodní prodej vynášel více než půjčovny. Disky DVD lákaly fanoušky také díky premiím v podobě upoutávek a přidaných rozhovorů na disk k filmu. Studia začala tento premiový materiál shromažďovat již během natáčení filmů. DVD ukázalo, že film je

---

<sup>61</sup> BENNET, James. Introduction: Television as Digital Media. In BENNET, James - STRANGE, Niki (eds.). *Television as digital media*. Durham: Duke University Press, 2011, s. 1.

<sup>62</sup> ORLEBAR, Jeremy. *Kniha o televizi*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2012, s. 17-18.

<sup>63</sup> Warner Bros., Columbia, Paramount, 20th Century Fox, Universal, MGM/UA, Disney.

možné dobře uchovat ve formě jedniček a nul. Digitální promítání se postupem času stalo doma i v multiplexech běžným. Film se o další krok přiblížil k videu a počítačovému softwaru. Výrobní náklady v 90. letech podstatně vzrostly a menší studia nedokázala držet krok s produkcí těch velkých. Během patnácti let se všechny významnější hollywoodské produkční a distribuční společnosti staly součástí globálních mediálních korporací. Většina studií se rovněž spojila s kabelovými sítěmi.

Po většinu prvních sta let své existence byl film analogovým médiem. Od 80. let se ale stává stále více digitálním. Digitální záznam potřeboval ohromnou kapacitu paměti, proto byl jeho nástup pomalý. Se zvyšující se paměť a rychlostí počítačů se také začalo pořizovat více digitálních efektů. V druhé polovině 90. let už filmaři běžně používali software na vyčištění záběrů nebo vytváření obrazů. Digitálně točené filmy bylo možné stejným způsobem i distribuovat. Digitální kabelové a satelitní systémy poskytovaly domácím monitorům přijatelnou kvalitu. Vinou internetu a digitálního kopírování se rozšířilo filmové pirátství. Kina ve skutečnosti vydělávala prodejem lístků méně<sup>64</sup> a náklady na výrobu filmů a marketing rostly rychleji než zisk. Filmové novinky byly na černém trhu okamžitě k dostání. Ačkoli studia v USA DVD regionálně kódovala, kódy byly záhy rozluštny. Posledním územím byl internet, kde byly stovky filmů zdarma dostupné. Filmy však nadále zůstaly nejdůležitější složkou mediálního trhu. Zrodily se z nich televizní seriály, videohry, komiksy a filmy určené přímo pro video. Filmový průmysl možná trpí ekonomickými problémy, ale film je nadále ústředním bodem populární kultury.

Vedle legální a ilegální cirkulace filmů existovala i šedá zóna výměn, kde si fanoušci příslušných žánrů kupovali a vyměňovali kopie. V polovině 90. let převzal roli fanouškovské základny, které dosud měly časopisy, internet. Fanoušci mohli vytvářet webové stránky a internetové komunikační služby, které jim umožnily výměnu názorů a kopií. Jelikož byli nejvěrnějším publikem, nemohla si je velká studia zcela zneprátnit. Některá studia se proto rozhodla zahrnout fanoušky do tvůrčího procesu.<sup>65</sup> Internet se začal využívat pro prospěch a propagaci filmu. Vytvářely se filmové stránky, které byly využívány více než klasické tiskové materiály. Studia si rychle uvědomila, že nejlepší je interaktivní reklama. Díky ní se na stránkách začaly vytvářet obsahy s hrami, filmové ukázky a odkazy na další stránky. Později mohl internet vytvářet fanouškovskou subkulturu daleko interaktivnějším způsobem. Díky němu vznikl virtuální svět, který přesahoval příběh filmu.<sup>66</sup>

---

<sup>64</sup> Zisky se neměnily, protože rostla cena lístků.

<sup>65</sup> Např. natáčení *Pána prstenů*.

<sup>66</sup> THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. 2. opr. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2011, s. 707 – 751.

V posledních 15 letech možnosti a postupy televizního vyprávění příběhů prošly radikální změnou specifickou pro média. To, co bylo kdysi riskantní a inovativní, jako je například subjektivní vyprávění nebo neuspořádaná chronologie, je nyní téměř klišé. Představa, že by diváci chtěli sledovat, mnohokrát opakovaně, televizní seriál v přísné chronologii a kolektivně dokumentovat své objevy se skupinou cizích lidí byla dříve směšná, ale nyní ji považujeme za samozřejmou. Nový vývoj v průběhu posledních dvou desetiletí vedl k vzestupu určitého modelu narativní složitosti i v běžné komerční americké televizi.<sup>67</sup>

#### 1.4.2. Nový model

Nový model vyprávění se ukázal jako alternativa k běžným epizodickým a sériovým formám, které výrazně poznamenaly americkou televizi od jejího vzniku. Prvním úkolem klasického televizního vyprávění je, aby nedocházelo ke znepřátelení potencionálních diváků. Na základní úrovni narativního chápání, je požadavek, aby se dalo televizi snadno sledovat a otevřela si tak cestu i k náhodným divákům. Nicméně inovativní televizní seriál často zpochybňuje snadnost, se kterou by noví diváci mohli najít smysl programu.<sup>68</sup> Seriály spíše dočasně dezorientují a matou, ale umožňují divákům vybudovat své znalosti a porozumění prostřednictvím dlouhodobého sledování a aktivního zapojení.

Tuto inovativní narativní formu můžeme vidět v internetově populárních hitech, jako jsou například *Ztraceni*, *Akta X* (Ten Thirteen Productions, 1993 – 2002) či *Jak jsem poznal vaši matku* (20th Century Fox Television, 2005 – 2014). Televizní stanice HBO vybuodovala svou pověst a základnu předplatitelů díky komplexním seriálům, jako jsou *Rodina Sopránů*, *Odpocívej v pokoji* (HBO, 2001 – 2005), *Larry, krot' se* (Production Partners, 2000 – 2011), *The Wire* (Blown Deadline Productions a HBO, 2002 – 2008) a *Hra o trůny*. Kabelové kanály Showtime,<sup>69</sup> Fox<sup>70</sup> a AMC<sup>71</sup> následovaly. Je zřejmé, že tyto programy nabízejí alternativu ke konvenční televizní narativní formě.

Na své nejzákladnější úrovni, tato narace nově definuje epizodické podoby pod vlivem sériového vyprávění. Odmítnutí nutnosti uzavření v každé epizodě, které charakterizuje konvenční seriálovou formu. Příběhy pokračují mezi jednotlivými epizodami, je využíváno řady seriálových technik, se základním předpokladem, že seriál je kumulativním příběhem,

---

<sup>67</sup> MITTELL, Jason. *Complex TV: the poetics of contemporary television storytelling*. New York: New York University Press, 2015, s. 11 – 15.

<sup>68</sup> Tamtéž, s. 256.

<sup>69</sup> *Dexter* (Showtime Networks, 2006 – 2013).

<sup>70</sup> *Policejní odznak* (Fox Television Network, 2002 – 2008).

<sup>71</sup> *Perníkový táta* (High Bridge Productions, 2008 – 2013).

který se vytváří v průběhu doby, než aby se dostával do ustáleného stavu rovnováhy na konci každé epizody.

Klíčové prototypy pro nový model se objevily v roce 1990, tyto precedenty byly přijaty jako novější a rafinovanější programy. Kultovní hit Akta X je příkladem toho, co může být charakteristickým znakem narativní složitosti. Souhra mezi požadavky epizodického a seriálového vyprávění. Ačkoli mají Akta X řadu narativních inovací, tvůrčí a kritický pokles tohoto programu poukazuje na jeden z klíčových faktorů narativní složitosti. Podle mnoha diváků i kritiků seriál trpěl příliš velkou disjunkcí mezi složitou a nekonečnou seriálovou mytologií a nezávislými epizodami, které ignorovaly nebo byly dokonce v rozporu s nabytými fakty seriálu.

Mnoho programů aktivně pracuje proti seriálovým normám. Simpsonovi (Gracie Films,<sup>72</sup> 1989 – 2016) zahrnují nadměrné a dokonce parodické odmítání kontinuity mezi epizodami návratem k věčnému současnému stavu. Viz Bart ve čtvrté třídě a Maggie alias věčné batole. Nicméně, jsou zde výjimky z těchto norem seriálu, Apu se ožení a má osmerčata, která rostou, což naznačuje, že uplynuly nejméně tři roky a nikdo jiný ve Springfieldu nezestárl. Tento rozdíl musí diváci vnímat buď jako rozpor, nebo jako jeden ze sofistikovaných zvláštností narativní složitosti.

Více aspektů epizodického a seriálového vyprávění můžeme vidět ve dvou inovativních pořadech, které jsou pokládány za jakési mezníky a trendy. Rodina Sopránů a The Wire. HBO vyrobilo první zmíněný jako jeden z největších pořadů pro moderní televizi a jako narativní šablonu pro složitá serializovaná dramata. Ve skutečnosti byla Rodina Sopránů více epizodická. Většina epizod měla přinejmenším jeden ohraničený děj, který začal a skončil uvnitř epizody. Prakticky zde nebyly žádné záhady, který by motivovaly diváky zkoumat dále, aby se pokusili analyzovat, co se stalo v rámci jakékoli individuální akce. The Wire zaujal ostře odlišný přístup k struktuře, protože zde nebyly téměř žádné samostatné příběhy uvnitř epizody. Všechny akce byly buď samostatnými momenty, nebo přispívali k pomalému hromadění centrálního příběhu. Vidíme tedy dvojí cíle HBO pracující s rozdílnou strukturální logikou: The Wire, složeného z tematicky propojených epizod a Rodina Sopránů zpracovávajících více oddělených epizodických příběhů do větších a tematicky jednotných.<sup>73</sup>

---

<sup>72</sup> Ve spolupráci s 20th Century Fox Television.

<sup>73</sup> MITTELL, Jason. *Complex TV: the poetics of contemporary television storytelling*. New York: New York University Press, 2015, s. 17 – 55.

### 1.4.3. Sledování televizních obsahů pomocí internetu

Přijímání televizního vysílání pomocí internetu může divák více způsoby. Internetové vysílání tedy vyžaduje po uživateli větší míru aktivity jak v hledání a výběru obsahů, tak v možnosti jeho sledování. Možností sledování obsahů existuje více druhů. Mezi základní typy můžeme zařadit streamování a stahování. Během streamování divák sleduje video, které má svůj obsah uložen na serveru, z něhož je rovnou přehráváno. Jednou z forem sledování streamovaného obsahu je internetové vysílání, které se nejvíce podobá klasickému televiznímu vysílání. V tomto případě jsou obsahy šířené v internetovém prostoru stejně jako v klasickém televizním vysílání a probíhají ve stejném čase. Další možností jsou tzv. video archivy. Výhodou této formy vysílání je načítání obsahu již během sledování a možnost přeskočit na jakoukoliv část videa. Takto uložená videa jsou k nalezení na oficiálních stránkách televizních stanic. Na tomto principu fungují i zcela internetové televizní stanice.<sup>74</sup> Mimo oficiálních stránek divákovi slouží i ty neoficiální. Touto formou má divák větší možnost nalézt obsahy ze zahraniční produkce, které ještě nebyly oficiálně odvysílány v tuzemské televizi. Druhou metodou sledování televizního vysílání je jeho stahování. Vybraný obsah musí divák uložit do paměti svého počítače.<sup>75</sup> Tento způsob sdílení obsahů je nelegální, ale velmi populární. Uživatel po stažení obsahu dále nepotřebuje připojení k internetu a může obsah také dále sdílet s dalšími uživateli např. pomocí torrentů.

### 1.4.4. Proměna televizního diváka

Televizní diváky můžeme rozdělit do čtyř kategorií na základě jejich závislosti na vysílání. Jsou to *příležitostní diváci*, kteří nemají oblíbené pořady a sledují je většinou náhodně. *Striktně selektivní diváci*, kteří si vybírají jen „své“ pořady a o ostatní nemají zájem. *Shovívaví diváci*, kteří sledují „své“ pořady, ale čas od času mohou zhlédnout i jiné. *A televizní maniaci*, kteří si podle televize organizují život.<sup>76</sup>

Televizního diváka můžeme rozdělit i dle jeho aktivity či pasivity vzhledem k příjmu televizního obsahu. V teorii pasivního publika se divák nechává ovládat masovými médii. V příjmu televizních obsahů je pasivní a reaguje pouze na podněty přicházející z televize. Díváme se na něj jako na bezmocného, závislého a pasivního. Dále můžeme hovořit o aktivním divákovi. Uvažujeme o něm jako o individuálním uživateli, který nakládá s mediálními obsahy. Tito diváci si sami vybírají z předložené nabídky televizních obsahů,

---

<sup>74</sup> Např. Stream.

<sup>75</sup> ORLEBAR, Jeremy. *Kniha o televizi*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2012, s. 19.

<sup>76</sup> URBAN, Lukáš, Josef DUBSKÝ a Karol MURDZA. *Masová komunikace a veřejné mínění*. 1. vyd. Praha: Grada Publishing, 2011, s. 87 - 88.

manipulují s nimi podle svého úsudku a od produktů televizního vysílání si udržují kritický odstup. S příchodem nových technologií, které jsou založeny na digitálním přenosu dat, vzniká další druh diváka, tedy interaktivní. Digitální technologie dávají svému uživateli možnost volby ve výběru obsahu. Divák si sám vybere, jaké obsahy bude sledovat a konkrétně jim přiřadí i svůj čas. Uživatelé televizních obsahů se mění v publikum, které je tvořeno individuálními diváky. Digitalizovaná média podstatně ovlivnila také televizního diváka. Mezi tyto změny patří:

1. Vlášda nad časem a jeho organizace je v rukou jednotlivců. Nyní je možné hledat alternativy k nabízenému obsahu.
2. Mediální sdělení je díky nadnárodnímu charakteru nabízeno obrovskému publiku, které nemá nic společného s jeho kulturním prostředím.
3. Přenos televizního signálu kabelovým rozvodem umožnil rozšířit nabídku programů, kolem které se formují nová publika.
4. Podobu publika ovlivnila i schopnost televize přizpůsobit se podmínkám počítačových sítí a přesunout část svého obsahu na internet, kde s ním může být interaktivně nakládáno.<sup>77</sup>

#### **1.4.5. Fandom**

Od svého počátku získávají filmy své mezinárodní fanoušky. Boom sci-fi a fantasy v 70. letech vyvolal explozi publikační činnosti. S nástupem videokazet a internetu se rozliční a izolovaní fanoušci stali skutečnou komunitou, která je v interakci v celosvětovém měřítku. Pojmem fandom rozumíme subkulturu fanoušků. Subkultura fanoušků fantastiky je různorodá. Zahrnuje všechny sociální skupiny bez ohledu na věk, vzdělání či pohlaví, mající různé životní styly. Na první pohled může díky této rozmanitosti subkultura postrádat rysy stylové či výrazové jednoty. Dle Henryho Jenkinsse<sup>78</sup> je klíčem k celé fandomové subkultuře právě fantastika a k ní se vážící kulturní praxe. Text v jakékoliv jeho podobě, může se jednat o podobu románu, televizní či filmové narace, komiksového nebo výtvarného díla, hraje ve společenství fanoušků ústřední roli. Rovina vztahu k textu nese tudíž právě rysy fandomu a díky němu jej můžeme blíže uchopit jako souvislou skupinu. Jenkins také protestuje proti označení fanů, jakožto asociálů, uzavřených ve světě fikce. Vznáší proti tomu dvě námitky. První z nich je označení vztahu fana k textu jakožto „únik

---

<sup>77</sup> JIRÁK, Jan a KÖPPLOVÁ, Barbara. *Masová média*. 1. vyd. Praha: Portál, 2009, s. 220-230.

<sup>78</sup> JENKINS, Henry. *Textual poachers: television fans & participatory culture*. New York, N. Y.: Routledge, 1992.

od reality“, který je zcestný, neboť participací na čtení textu se zařazuje do širší sociální a kulturní komunity, tedy fandomu. Tato komunita navíc sdílí vedle společenského zájmu o fantastiku také každodenní problémy, a to popírá označení asociálů. Přístup k textu u fanů je aktivní a neindividualistický. Jedná se o vyhledávání sdělení v textu ať už se o vlastní potěšení či potřebu týče či o odhalení fantastiky, která ho pojí ke komunitě. Tento přístup je vysoce reflexivní a kritický. Fandomová reflexe z pozice fana je aktem směřujícím ke komunitě, aktem spojeným s dalšími členy subkultury.<sup>79</sup>

Mezi nejcharakterističtější fandomové aktivity patří například vydávání fanzinů.<sup>80</sup> Fanziny patří mezi základní komunikační kanály subkultury. Další účast fandomu se projevuje skrze stránky portálu wikia.com. Jedná se pravděpodobně o nejrozsáhlejší online stránky konkrétně určené pro fandom nejrůznějších zaměření.<sup>81</sup> Mezi další aktivity spadá také pořádání organizovaných setkání jednotlivých klubů a také setkávání fanoušků s autory textů. Díky rozsáhlým autorským aktivitám, protínajícím celý fandom, a faktu, že většina autorů fantastiky sama z fandomu pochází, je možné napsat, že bez udržování a naplňování komunikačních kanálů reflexivními texty by neexistoval fandom ani fantastika ve své dnešní podobě. Stačí pohled na stránky fanzinů, přednášky či diskuze na conech<sup>82</sup> jako důkaz o tom, že fantastika ve fandomové subkultuře může těžko sloužit jen jako únik od reality. Text má pro fandom ústřední význam. Váže se k němu většina aktivit jeho příslušníků. Právě pomocí textu se fan se subkulturou sblíží a následně identifikuje. Text vytváří referenční rámec, skrze který se členové pojí v každodennosti a je klíčovou součástí identity celé skupiny. O fandomu je možné hovořit nejen jako o subkultuře, tedy jako o souboru svébytných kulturních praxí, ale i jako o struktuře sociálních vztahů. Stručně lze fandom popsat jako organizované hnutí fanoušků nejen fantastické literatury.<sup>83</sup>

Kořeny fandomu můžeme najít ve Spojených státech ve 20. letech 20. století, kdy začala být populární vědecká fantastika zejména na severu. Vznik fandomu souvisí s magazínem *Amazing Stories*, ve kterém se jeho dopisová rubrika stala jakousi první širší komunikační platformou fanoušků vědeckofantastické literatury. Začaly se vytvářet první organizační struktury a komunikační kanály vznikající subkultury. Prvotním motivem k zakládání klubů byla potřeba komunikace. To ruku v ruce vedlo k organizování prvních conů. Ve třicátých

---

<sup>79</sup> BOOTH, Paul. *Digital fandom: new media studies*. New York: Peter Lang, 2010, s. 63.

<sup>80</sup> Neprofesionální periodika obsahující recenze, teoretické a amatérské texty, informace o fandomu atd.

<sup>81</sup> MITTELL, Jason. *Complex TV: the poetics of contemporary television storytelling*. New York: New York University Press, 2015, s. 16.

<sup>82</sup> Setkání fanoušků sci-fi, fantasy, určitého televizní seriálu, filmu, spisovatele, herce nebo jiné zábavy na předem domluveném místě a předem domluvené době.

<sup>83</sup> JENKINS, Henry. *Fans, bloggers, and gamers: exploring participatory culture*. New York: New York University Press, 2006, s. 9 – 89.



letech došlo k prvnímu oficiálnímu „celosvětovému“ conu. Během konce čtyřicátých let proběhla silná vlna komercializace žánru i fandomu. Od padesátých let fandom existuje i ve většině západoevropských zemích. Šedesátá léta přinesla vyprofilování subžánru fantasy. Vznikly také první televizní série,<sup>84</sup> s nimiž přichází *media fandom*. Následující desetiletí posilovala mediální větev fandomu a fenomén kultovních filmových sérií.<sup>85</sup> Objevil se prvek *hry na hrdiny*. S tou přišla progresivní větev *hráčského fandomu*.<sup>86</sup>

---

<sup>84</sup> Star Trek.

<sup>85</sup> Star Wars.

<sup>86</sup> MACEK, Jakub. *Fandom a text: fandom - subkultura textu: profesionální česká SF a F periodika před rokem 2000*. Praha: Triton, 2006. Fandom a SF, s. 12 – 35.

## 2. Metodologie

### 2.1 Výzkumné cíle a otázky

Cílem této práce je získat pohled na recepci publika seriálu Hra o trůny. Primárně se zaměříme, jak publikum reaguje na nový typ narace, kterou tento seriál používá. Jedná se o popření narace typické pro fantasy žánr, úmrtí hlavních hrdinů před splněním jejich cíle. Zaměříme se na vnímání těchto zvrátů v pěti sériích seriálu, které byly do zahájení této práce odvysílány. Ze seriálu jsou vybrány konkrétní situace a zvraty, které jsou obecně diváky vnímány jako přelomové a cílem tohoto projektu je zjistit, jak na ně vybraní diváci reagovali během i po jejich zhlédnutí. Hlavní otázka práce zní: *„Jak vnímají diváci paradoxní naraci v seriálu Hra o trůny“*

### 2.2 Metody výzkumu

Stejně jako Ien Ang byla fascinována úspěchem Dallasu,<sup>87</sup> tak i nás zajímá toto chování diváků u seriálu Hra o trůny. Ang zkoumala to, co dělá seriál Dallas tak populárním a co je na něm jiného. Pro získání odpovědí se pustila do kvalitativního výzkumu, který měl za cíl zjistit, co mají diváci na seriálu rádi a proč jej sledují. Podobně jako v její práci je i zde jako metoda výzkumu vnímání publika zvolen kvalitativní přístup. Jedná se o polostrukturované rozhovory s primárními diváky seriálu Hra o trůny.

#### 2.2.1. Kvalitativní výzkum

Pro zjištění cílů práce se jako vhodné jeví užití kvalitativní metodologie.

*„Předmětem kvalitativní metodologie je studium běžného, každodenního života lidí v jejich přirozených podmínkách.“<sup>88</sup>*

Kvalitativní výzkumy pracují s měkkými daty, jež mají většinou podobu dlouhých slovních výpovědí či zápisů nebo zobrazení.<sup>89</sup> Tyto výzkumy zkoumají dané jevy do hloubky a umožňují o zkoumaném tématu získat maximum informací. Kvalitativní metody se užívají k odhalení a porozumění tomu, co je podstatou jevů, o kterých toho nevíme mnoho. Mohou být však použity i k získání nových a neotřelých názorů na jevy, o nichž už alespoň něco málo

---

<sup>87</sup> ANG, Ien. *Watching Dallas: soap opera and the melodramatic imagination*. London: Routledge, 1996.

<sup>88</sup> PETRUSEK, Miloslav. *Teorie a metoda v moderní sociologii*. 1. vyd. Praha: Karolinum, 1993, s. 129.

<sup>89</sup> SEDLÁKOVÁ, Renáta. *Výzkum médií: nejužívanější metody a techniky*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2014, s. 51.

víme.<sup>90</sup> Některé zkoumané oblasti se hodí více pro kvalitativní typy výzkumu, například pokud se snažíme odhalit podstatu něčích zkušeností s určitým jevem. Samotné vnímání čehokoli lze jen velmi těžko zkoumat jinak, než právě kvalitativními výzkumy. Podle Jana Hendla<sup>91</sup> neexistuje žádný obecný princip, podle kterého by šel provést kvalitativní výzkum. Tento typ výzkumu zahrnuje mnoho rozdílných přístupů. Obecně si na jeho začátku badatel definuje téma a základní výzkumné otázky. V každém výzkumu se pak ze souboru otázek vyčlení hlavní a vedlejší výzkumné otázky, které se v průběhu samotného výzkumu modifikují a doplňují. Otázky může v průběhu výzkumu, během sběru a analýzy dat badatel modifikovat nebo doplňovat. Díky této možnosti je kvalitativní výzkum pružný. V jeho průběhu nevznikají pouze výzkumné otázky, ale také hypotézy i nová rozhodnutí, jak upravovat zvolený výzkumný plán a pokračovat při sběru dat i jejich analýze.

Dle Miroslava Dismana slouží kvalitativní výzkum pro porozumění lidem v různých sociálních situacích a je dokonalým nástrojem pro studium subjektivních jevů, které ovlivňuje množství proměnných. O těchto proměnných přitom nerozhoduje výzkumník, ale sám respondent. Výzkumník pak musí nalézt významné struktury v množině všech proměnných, které respondent považuje za relevantní.<sup>92</sup> Kvalitativnímu výzkumu je vytýkáno, že jeho výsledky představují sbírku subjektivních dojmů, což se ovšem v našem případě velmi vítané.<sup>93</sup>

S kvalitativním přístupem spojujeme více metod, které mají v této oblasti pevné místo a považujeme je za základní. Mezi ně patří případová studie, etnografický přístup, zakotvená teorie a fenomenologický výzkum.

Náš výzkum bude vycházet z etnografického zkoumání. Pro potřeby nám poslouží polostrukturované rozhovory s hlavními otázkami, které se zaměřují na zkušenosti dotazovaných. První metodologický návrh je postaven na sběru dat pomocí kvalitativního rozhovoru, který bude nahráván a poté přepsán do textové podoby.

### **2.2.1.1. Etnografický výzkum**

Tradice výzkumu publika tzv. *audience studies* má počátky v sedmdesátých a osmdesátých letech a je spojena s Birminghamskou školou. Užíváme zde označení

---

<sup>90</sup> STRAUSS, Anselm L a Juliet M CORBIN. *Základy kvalitativního výzkumu: postupy a techniky metody zakotvené teorie*. Vyd. 1. Boskovice: Albert, 1999, s. 11.

<sup>91</sup> HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. Čtvrté, přepracované a rozšířené vydání. Praha: Portál, 2016, s. 49-50.

<sup>92</sup> DISMAN, Miroslav. *Jak se vytváří sociologická znalost*. 3. vyd. Praha: Karolinum, 2008, s. 290.

<sup>93</sup> HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. Čtvrté, přepracované a rozšířené vydání. Praha: Portál, 2016, s. 49-50.

etnografický obrat v mediálních studiích. Nástup nové perspektivy studia médií změnil základní výzkumnou otázku. Namísto otázky: „*co dělají média s publikem*“, se objevil zájem o to, „*co dělá publikum s médii*“. Nová linie zkoumání se zaměřila na interakci mezi publikem a sdělením. Klíčové je prosazování kvalitativní metodologie a etnografických přístupů, které se snaží zkoumat přístup publika k mediálním sdělením v kontextu jejich každodenních praktik.

Etnografický přístup je zaměřený na získání holistického obrazu sledované skupiny, instituce nebo společnosti. Oproti tradiční etnografii se výzkumník zabývá skupinami přímo ve vlastní společnosti. Základem etnografické práce je zaznamenávání pozorovaného, slyšeného a prožitého. Na začátku takového zkoumání stojí většinou zvědavost. Naše pozornost je směřována na něco nejasného, neprozkoumaného, neobvyklého, rozporuplného, nového či neznámého. Výzkumník většinou nezačíná s jasně definovanými hypotézami. Snaží se porozumět dění ve skupině. Etnografické studie zkoumají široké spektrum zájmů. Od perspektivy členů skupiny po obsahy a formy jejich myšlení. Klíčovým způsobem zaznamenávání dat během tohoto druhu výzkumu jsou terénní data. Terénní poznámky stejně jako přepsané rozhovory, dotazník nebo další audiovizuální záznamy, jsou označovány jako data z terénu. S nimi je zapotřebí dále pracovat, třdit je a analyzovat. Prezentace získaných dat musí být pro čtenáře jasná a přehledná.<sup>94</sup> Etnografická studie má často podobné provedení jako případová studie. Lze ji však obecně charakterizovat těmito třemi znaky: delší setrvání ve skupině, pružný plán a etnografické psaní.<sup>95</sup>

Role výzkumníka stále prochází procesem sebeuvědomování si sebe sama. Etnografický přístup a metoda jako je rozhovor (případně zúčastněné pozorování a skupinové rozhovory) nabízejí možnost přímé interakce s participanty. Tímto způsobem je možné zkoumat informátory, jejich životní zkušenosti a postoje, ovlivněné jejich příslušností k dané kultuře. Důležitá je pozice badatele, kdy práce v terénu a poznávání dané kultury či sociální skupiny pomáhá interpretovat nasbíraná data, získaná interakcí s danou komunitou.

Zdaleka ne všechny studie, které se zařazují mezi etnografický výzkum publika, postupovaly etnograficky ve smyslu užití výzkumné techniky dlouhodobého zúčastněného pozorování. Dominantní výzkumnou technikou byly a jsou spíše hloubkové, případně skupinové rozhovory. Tradice staví důraz na interpretativní přístup a použití kvalitativních metod zkoumání. *Audience studies* usilují v první řadě o odhalení perspektivy příjemců

---

<sup>94</sup> ZHÁNĚL, Jiří, Vladimír HELLEBRANDT a Martin SEBERA. *Metodologie výzkumné práce*. 1. vyd. Brno: Masarykova univerzita, 2014, s. 52 – 54.

<sup>95</sup> HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. Čtvrté, přepracované a rozšířené vydání. Praha: Portál, 2016, s. 115 – 123.

většinou na základě rozhovoru s nimi než skrze dlouhodobé pozorování. Etnografický výzkum recepce je záležitostí interpretace a neklade si nárok na univerzalitu.<sup>96</sup>

### 2.2.1.2. Rozhovor

Hlavní skupinu metod sběru dat empirického výzkumu tvoří naslouchání vyprávění, kladení otázek a získávání odpovědí na ně. Dvě krajní formy dotazování představují dotazníky s pevně danou strukturou otázek nebo uzavřenými otázkami a volné rozhovory, jejichž struktura není pevně dána a mívají často podobu volného vyprávění dotazovaného. Střední cestu mezi těmito dvěma způsoby rozhovoru tvoří polostrukturované dotazování. Vyznačuje se definovaným účelem, osnovou a velkou pružností v procesu získávání informací. Pro kvalitativní sběr dat je vhodný částečně strukturovaný či volný rozhovor. Sběr dat má v kvalitativním rozhovoru vytvořit vztah, kdy se teoretický rámec výzkumníka překrývá s možnostmi dotazovaného. Výzkumník se musí respondentovi přizpůsobit. V kvalitativním dotazování se nikdy respondentovi nepředkládají předem formulované odpovědi. Kvalitativní rozhovor není jen o sběru dat, ale měl by mít intervenční charakter. Proto by zde měla být možnost dodatečného kontaktu dotazovaného s výzkumníkem.<sup>97</sup>

Jako rozhovory s návodem označujeme polostrukturované rozhovory. Návod k rozhovoru představuje soupis otázek, které je nutné v rámci rozhovoru probrat. Tento návod zajišťuje, že se dostane na všechna pro tazatele zajímavá témata. Seznam hlavních otázek bývá v návaznosti na průběh rozhovoru doplňován dalšími otázkami. Rozlišujeme tedy otázky primární, to jsou ty, které jsou předem připravené. A sekundární, které vznikají během realizace rozhovoru, s cílem doplnění nebo podnícení informanta k další výpovědi. Tento typ rozhovoru umožňuje tazateli provést interview s několika lidmi strukturovaněji a ulehčuje mu jejich srovnávání.<sup>98</sup> Polostrukturovaný rozhovor kombinuje výhody standardizované i nestandardizované formy dotazování a minimalizuje jejich omezení. Patří díky tomu k nejpoužívanějším technikám kvalitativního výzkumu.<sup>99</sup>

Při dotazování je doporučeno začít nejdříve s neproblémovými otázkami, které podporují k popisnému vyprávění a až poté se zaměřit na otázky o názorech a pocitech. Hendl uvádí osvědčené zásady pro vedení interview:<sup>100</sup>

---

<sup>96</sup> SEDLÁKOVÁ, Renáta. *Výzkum médií: nejužívanější metody a techniky*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2014, s. 258 – 266.

<sup>97</sup> Tamtéž, s. 161 – 167.

<sup>98</sup> Tamtéž, s. 174 – 175.

<sup>99</sup> SEDLÁKOVÁ, Renáta. *Výzkum médií: nejužívanější metody a techniky*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2014, s. 210 – 212.

<sup>100</sup> HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. Čtvrté, přepracované a rozšířené vydání. Praha: Portál, 2016, s. 172.

- 1) Příprava a nácvik rozhovoru.
- 2) Účel výzkumu určuje celý proces.
- 3) V interview vytvoříme rámec, ve kterém se bude moci dotazovaný vyjadřovat pomocí svých vlastních termínů a vlastním stylem.
- 4) Vytváříme vztah vzájemné důvěry, vstřícnosti a zájmu. Jsme citliví.
- 5) Otázky rozhovoru nejsou totožné s výzkumnými otázkami.
- 6) Formulujeme otázky jasně a srozumitelně.
- 7) Klademe vždy jen jednu otázku.
- 8) Otázky doplňujeme sondážními otázkami.
- 9) Dotazovanému dáváme jasně najevo, jaké informace potřebujeme, jejich důležitost a jak rozhovor postupuje.
- 10) Nasloucháme pozorně a odpovídáme tak, aby dotazovaný viděl, že o něj máme zájem, necháváme mu dostatek času na odpověď.
- 11) Udržujeme si neutrální postoj k obsahu sdělovaných dat. Nesoudíme osobu.
- 12) Jsme pozorní k tomu, jak je dotazovaný rozhovorem ovlivněn a jak odpovídá na otázky.
- 13) Zohledňujeme časové možnosti dotazovaného.
- 14) Jsme reflexivní, sebekriticky se monitorujeme.
- 15) Po rozhovoru kompletujeme a kontrolujeme poznámky, jejich kvalitu a úplnost.

U rozhovoru pomocí návodu si tazatel nepřipravuje přesné otázky, ale pouze okruhy témat, kterým se chce věnovat. Je zde tedy jistá struktura, podle které se postupuje, ale také zůstává prostor pro různou formulaci otázek.

### **2.3 Design vzorku**

Výběr zkoumaných jednotek patří k zásadním rozhodnutím, která výzkumník koná v přípravné fázi svého výzkumu. Výběr vzorku je nejen klíčový, ale také kritický, protože chyba při jeho výběru ovlivní celý výzkum, získaná data i následné výsledky. Výběr vzorku může být proveden náhodně či záměrně.<sup>101</sup> Pro naše potřeby zvolíme výběr záměrný neboli účelový. Tento výběr Disman definuje jako metodu založenou pouze na vlastním úsudku výzkumníka o tom, co by mělo být pozorováno a jaké zástupce populace výzkumník

---

<sup>101</sup> SEDLÁKOVÁ, Renáta. *Výzkum médií: nejužívanější metody a techniky*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2014, s. 85 - 109.

vybere.<sup>102</sup> Volba této metody vede k informačně bohatým případům, jež jsou přínosné v hlubších výzkumech.<sup>103</sup>

Pro náš výzkum tedy použijeme výběr respondentů na základě záměrného výběru. Hlavním a nejdůležitějším kritériem k výběru respondentů bude pravidelnost sledování a jejich odpoutání od knižní předlohy. To znamená, že se musí jednat o diváky, kteří do dne rozhovoru viděli všech pět zatím odvysílaných řad seriálu *Hra o trůny* a před jejich zhlédnutím nečetli knižní předlohu seriálu. Tím se u nich eliminuje očekávání dějových zvratů a naplno se projeví okamžik překvapení a šoku. Důležitým kritériem bude i konzumace televizních obsahů v prostředí internetu a pomocí nových zobrazovacích zařízení, jelikož se zatím všechny odvysílané díly dosud neobjevily v tuzemském televizním vysílání. Zohledněno bude i zastoupení různých věkových skupin uživatelů a jejich pohlaví. Tato kritéria se ovšem snažíme dodržet pouze z důvodu rozmanitosti vzorku, a abychom dokázali naši domněnku, že seriál cílí na velmi široké publikum. Díky nižšímu počtu respondentů, kterých je deset, máme možnost jít v rozhovoru více do hloubky a dozvědět se tak více informací.

## 2.4 Role výzkumníka

Obecně, je doporučeno, aby badatelé, během výzkumu týkajícího se určitým způsobem publika konkrétního mediálního obsahu, sami obsah sledovali. Díky tomu se stanou součástí zkoumané komunity a získají patřičnou zkušenost ohledně pořadu. Osobně výzkumník této práce seriál *Hra o trůny* zvolil také právě z důvodu, že jej sám pravidelně sleduje. Badatelka se sama zařazuje i mezi fanoušky tohoto seriálu a velmi zdárně se orientuje v jeho ději i postavách, což konkrétně u tohoto seriálu není zcela jednoduché. Nové díly sleduje s pravidelností, se kterou vycházejí a je i konzumentem nejrůznějších internetových obsahů, které mají s tímto fenoménem jakoukoliv spojitost. Badatelka je i čtenářkou knižní předlohy, ovšem sama si udržuje odstup, který požaduje po vzorku tohoto výzkumu. Tedy nechte knihy před odvysíláním dílů. Praktika zařazení se a obeznámení s informacemi má pro badatele velmi velkou výhodu, a to v tom, že potřebuje vědět, o kom a o čem informanti hovoří. Takový badatel vzbuzuje během výzkumu i větší důvěryhodnost u respondentů. Dotazování mohou díky tomu badatele považovat za sobě rovného, tedy za diváka, se kterým mohou uvolněně hovořit o svém oblíbeném pořadu.

---

<sup>102</sup> DISMAN, Miroslav. *Jak se vytváří sociologická znalost*. 3. vyd. Praha: Karolinum, 2008, s. 112.

<sup>103</sup> HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. Čtvrté, přepracované a rozšířené vydání. Praha: Portál, 2016, s. 152.

## 2.5 Etická diskuze

Během každého výzkumu je potřeba dodržovat etické zásady, které se týkají zacházení s respondenty a nakládání se získanými daty. Mezi důležité zásady etického jednání zahrnujeme následující:

- Získání poučeného neboli informovaného souhlasu od osoby, která se účastní studie. Tato osoba musí být před výzkumem plně informována o průběhu a okolnostech výzkumu.
- Zvláštní přístup k nezletilým, pokud se studie účastní.
- Pasivní nebo aktivní souhlas. Aktivní znamená podpis příslušného dokumentu.
- Odtajnění informací účastníkům. Pokud došlo nevyhnutelně k zatajení informací, musí být na konci studie účastníci plně obeznámeni s okolnostmi výzkumu.
- Svoboda odmítnutí. Účastníci mají možnost kdykoliv během výzkumu odstoupit.
- Anonymita. Ideálně není identita účastníků známa ani výzkumníkovi, pokud to nelze dodržet, není identita odhalena nikomu dalšímu.

Jen někteří lidé jsou ochotni sdělovat podrobnosti o svém soukromí s vědomím zveřejnění. Proto je důležitým požadavkem výzkumu právě zachování soukromí. Během kvalitativního rozhovoru mnohokrát narazíme na okamžik, kdy se musí účastník vyjádřit k emočně citlivým záležitostem. Zkušený výzkumník klade tyto otázky s náležitým přechodem a přípravou. Dává také informantovi příležitost k uvolnění a vysvětlení osobních pocitů.<sup>104</sup>

V našem případě budou rozhovory částečně anonymizovány, dle uvážení a potřeby respondentů. V práci však nebude nikde uvedeno nadbytečné množství informací o dotazovaných, aby to mohlo jakkoli vést k jejich identifikaci. Každý účastník bude při domlouvání rozhovoru a znovu na jeho počátku poučen o účelu výzkumu. Je nutné zajištění soukromí a bezpečí získaných informací. Proto je potřebné před zahájením rozhovoru získat takzvaný poučený neboli informovaný souhlas od účastníků rozhovorů. Všichni respondenti budou také požádáni o souhlas s nahráváním zvukového záznamu a svolení k přepisu rozhovoru pro účely diplomové práce.

---

<sup>104</sup> Tamtéž, s. 153 – 155.



## 3. Analýza

### 3.1 Hra o trůny

Jedním ze způsobů, kterým na sebe Hra o trůny strhuje pozornost, je sladce natočený alternativní svět, který jakoby vyzývá k úniku od reality. Ten doplňují brilantní herecké výkony, jaké předvádějí například Charles Dance, Sean Bean nebo Peter Dinklage. Jak série postupuje, zjišťujeme, že i ti hrdinové, s nimiž jsme se identifikovali, mohou čelit nečekanému a příšernému konci. V tomto smyslu je Hra o trůny mnohem pravdivější než většina dramát na našich obrazovkách. Ve filmech, soap operách a mini-seriálech jsme zvyklí, že dobro nakonec skončí šťastně a naopak nešťastně se povede tomu špatnému. Ale to rozhodně neplatí v reálném životě. Běžně je v příbězích jakási uklidňující předvídatelnost v tom, že James Bond<sup>105</sup> vždy porazí darebáka, Doctor Who (BBC, 1963 – 1989) vždy zničí monstra a v Midsomeru<sup>106</sup> vrah neunikne spravedlnosti. Hra o trůny naopak těží z převrácení našeho očekávání.

Po celou první sérii neexistuje vznešenější postava než ta, kterou hraje Sean Bean tedy Eddard Stark. Přijímá pověření od krále, opouští svou ženu a domov na severu a snaží se dát dohromady klid a pořádek v království. Odkrývá různé intriky a v jakémkoliv běžném dramatu bychom očekávali, že se vše dá do pořádku. Ale Eddardův osud je odlišný od toho, co bychom za normálních okolností předvíдали. Je zde krutost a rozmar osudu, což je ve skutečnosti více pravdivé v reálném světě, ve kterém žijeme. Nejsou zde žádné jednoznačné strany dobra a zla. Postavy Hry o trůny všechny bojují za právo sedět na železném trůnu Západozemí, což je ekvivalent středověkého trůnu Anglie. Dynastické boje, podobně jako Války růží, ze kterých se Hra o trůny inspirovala, byly řízeny muži, kteří se sami nazývali ušlechtilými a kteří věřili, že byli galantní, ale byli také nemilosrdní a připraveni zabíjet.

Hra o trůny se velmi podobá chaotickému a nebezpečnému světu naší doby. Na rozdíl od velkého rozdílu mezi demokracií a totalitarismem, který ovládal minulého století, toto století je více komplexní ve spojení a nepřátelství. Existuje paralela mezi naším světovým nepořádkem a nestabilním prostředím Západozemí.<sup>107</sup>

---

<sup>105</sup> Např. Spectre (B24, 2015).

<sup>106</sup> Vraždy v Midsomeru (Bentley Productions, 1997 – 2016).

<sup>107</sup> GOVE, Michael. Why I'm addicted to Game Of Thrones. *Daily Mail* 4/11/15, [cit. 2016-03-06]. Dostupné z: Regional Business News, EBSCOhost.

### 3.1.1. O seriálu a jeho knižní předloze

„Výpravny fantasy seriál, natočený podle bestsellerové románové řady George R. R. Martina, vypráví epický příběh o zradě a ušlechtilosti, který se odehrává v mýtickém Západozemí, kde léta a zimy mohou trvat roky a jen touha po moci je věčná.“<sup>108</sup>

Hra o trůny je americký dramatický fantasy seriál kabelové televize HBO. Jeho tvůrci jsou David Benioff a Daniel Brett Weiss. Předlohou k tomuto seriálu je zatím nedokončená fantasy sága Píseň ledu a ohně od spisovatele George Raymond Richard Martina, který se občas podílí i na seriálu. První kniha byla vydána v roce 1996 a první série byla vysílána v roce 2011. Seriál je pojmenován právě podle první knihy ságy a do konce první série, věrohodně sleduje dějové linie své knižní předlohy. V dalších sériích se také snaží o kopii knižní předlohy, ale s postupem času se v seriálu neobjevují zcela všechny postavy a scény a dochází i charakterovým úpravám postav, na což ve velké míře negativně reagují právě čtenáři, kteří se nedokáží oprostít od své oblíbené ságy.<sup>109</sup>

Seriál Hra o trůny je zajímavým případem relativního bezpečí hlavních postav. Každý, kdo tedy četl romány, očekával, co se na konci první série stane. Tedy, že bude hlavní postava Ned Stark popravena. Oproti tomu se ze strany televizních diváků šířil odpor z šokování a diváci se zprvu zavazovali k bojkotování seriálu. Přesto vysoká hodnocení a sledovanost po druhém období naznačují, že to byly většinou jen plané hrozby. Jsou zde naprosto odlišná očekávání od románů a televize. Romány typicky vytvářejí vazby na znaky. I čtenáři Píseň ledu a ohně<sup>110</sup> byly podobně rozčileni, když četli o Starkově smrti, ale mezi knihami není toto chování, tedy když jsou zabity hlavní postavy, zcela nové. Ned zde nepůsobí jako typicky hlavní postava, je jich zde více na stejné úrovni. Knihy jsou vyprávěny po kapitolách vždy z pohledu jednotlivých postav, a to je řadí na stejnou úroveň. Pro televizi vytváří hercovo provedení jiný typ sociální vazby. V kombinaci s dlouhodobě zavedenými normami, diváci očekávají větší bezpečnost a dlouhodobý závazek hlavních postav vůči příběhu.<sup>111</sup>

První série seriálu byla vysílána od 17. dubna 2011. V témže roce byl seriál nominován na cenu Emmy hned ve třinácti kategoriích. Seriál získal nakonec ceny dvě, a to za dnes již

<sup>108</sup> Hra o trůny V. HBO Česká republika [online]. 2016 [cit. 2016-02-21]. Dostupné z: <http://www.hbo.cz/series/game-of-thrones/5>.

<sup>109</sup> Viz například článek: CANAL, Emily. Why I Want to Stop Watching Game Of Thrones. *Forbes.com (online)* 5/25/15, [cit. 2016-03-06]. Dostupné z: Business Source Complete, EBSCOhost.

<sup>110</sup> Románová série, předloha Hry o trůny.

<sup>111</sup> MITTELL, Jason. *Complex TV: the poetics of contemporary television storytelling*. New York: New York University Press, 2015, s. 127 – 128.

legendární úvodní znělku a za nejlepšího herce ve vedlejší roli (Peter Dinklage za roli Tyriona Lannistera). Dinklage za tuto roli získal i *Zlatý glóbus za nejlepší mužský herecký výkon ve vedlejší roli v seriálu, minisérii nebo TV filmu za rok 2011*.<sup>112</sup>

Podle nejnovějších informací seriál letos<sup>113</sup> čeká opět dvojnásobné prodloužení, měl by se tak dočkat sedmé a osmé řady. Prozatím nebylo oficiálně oznámeno, jestli bude osmá série poslední. Hra o trůny je aktuálně nejsledovanějším seriálem HBO v celé historii stanice a také její nejdéle aktuálně běžící seriál.<sup>114</sup> Již prostřednictvím prvních osmi epizod čtvrté sezóny dosáhl seriál v průměru na 18,4 milionu diváků na epizodu. Jedná se o počet diváků napříč všemi platformami. Tím byl překonán rekordní průměr 18,2 milionů diváků, kterou měla čtvrtá série seriálu HBO Rodina Sopránů v roce 2002. Je třeba však doplnit, že v roce 2002 neexistovala nebo nebyla hojně využívána většina platform jako například DVR, HBO Go atd., které se dnes ve vysoké míře podílejí na sledovanosti seriálů.<sup>115</sup>

Hra o trůny měla vždy sledovanost, která stoupala. Poslední díl celé řady měl zpravidla lepší sledovanost než první díl stejné série. Potvrdilo se to i u páté série, která byla opět rekordní. První epizodu páté série sledovalo 8 milionů diváků (7,99). To je veliký nárůst oproti premiéře čtvrté řady, celkově o 1,4 milionu diváků. Je očividné, že televizní sledovanost neuškodil ani únik prvních čtyř epizod páté řady na internet.<sup>116</sup> Pátá série nasbírala celkově nejlepší průměrnou sledovanost v hodnotě 6,88 miliónu diváků. Zcela nejsledovanější epizodou páté řady i celého seriálu se stala desátá epizoda s názvem „Mother’s Mercy,“ kterou sledovalo 8,11 miliónu lidí. K přehledu vývoje sledovanosti nám poslouží dva níže přiložené obrázky grafů, na kterých vidíme vývoj sledovanosti páté řady a porovnání sledovanosti všech řad seriálu.<sup>117</sup>

---

<sup>112</sup> Hra o trůny (seriál). *Wikipedie* [online]. 2016 [cit. 2016-02-21]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Hra\\_o\\_trůny\\_\(seriál\)](https://cs.wikipedia.org/wiki/Hra_o_trůny_(seriál)).

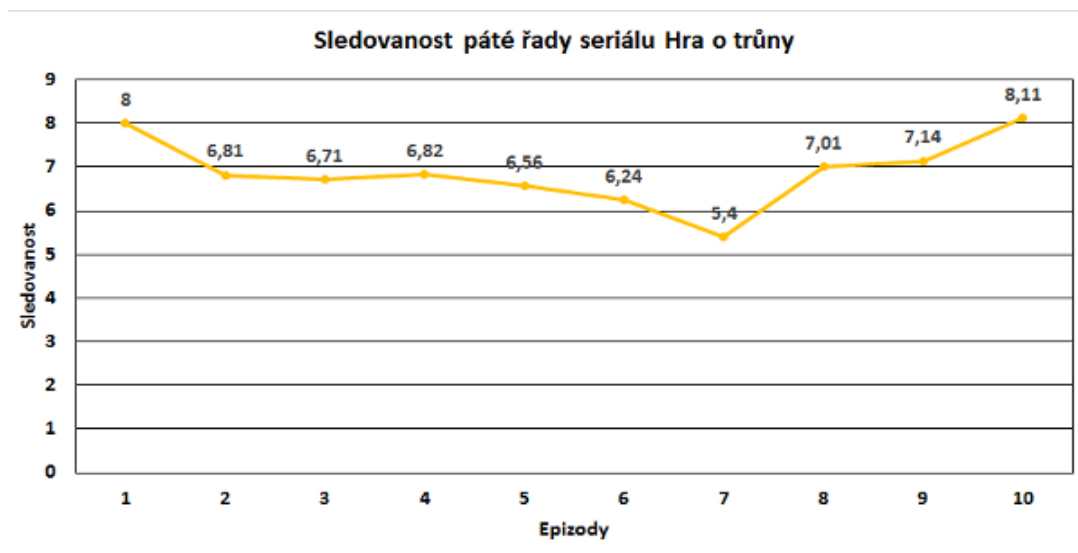
<sup>113</sup> 2016.

<sup>114</sup> Sedmá a osmá série Game of Thrones na spadnutí Zdroj: <http://www.serialzone.cz/clanek/6725-sedma-a-osma-serie-game-of-thrones-na-spadnuti/#ixzz40o8Padzh>. *SerialZone* [online]. 2016 [cit. 2016-02-21]. Dostupné z: <http://www.serialzone.cz/clanek/6725-sedma-a-osma-serie-game-of-thrones-na-spadnuti/>.

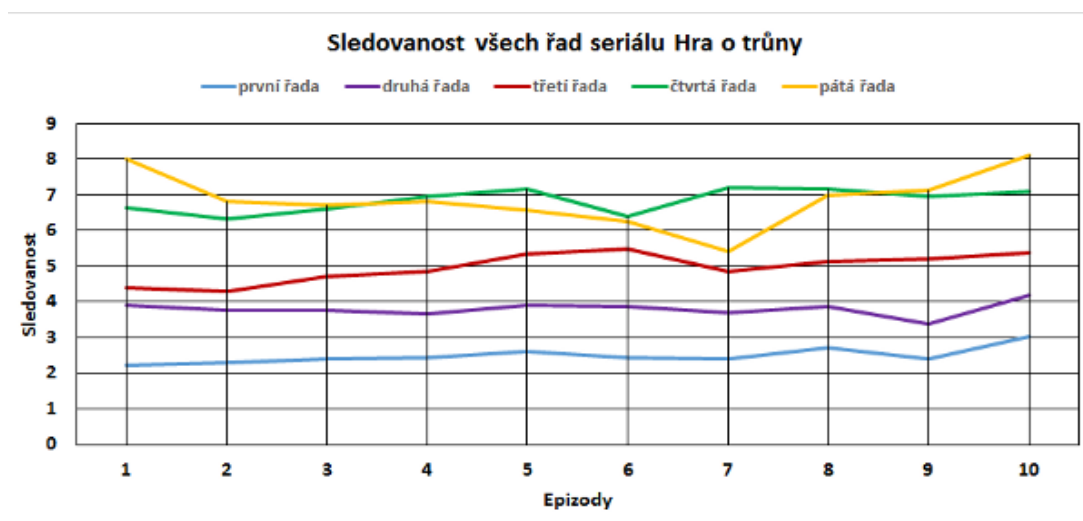
<sup>115</sup> Game Of Thrones Whacks The Sopranos. *Broadcasting & Cable*.6/9/14, [cit. 2016-03-06]. Dostupné z: Communication & Mass Media Complete, EBSCOhost.

<sup>116</sup> Hra o trůny 5 : Kolik lidí sledovalo HBO během nedělní premiéry? *Melty.cz* [online]. 2015 [cit. 2016-02-21]. Dostupné z: <http://www.melty.cz/hra-o-truny-5-kolik-lidi-sledovalo-hbo-behem-nedelni-premiery-a506.html>.

<sup>117</sup> SLEDOVANOST PÁTÉ ŘADY HRY O TRŮNY. *Edna.cz* [online]. 2015 [cit. 2016-02-21]. Dostupné z: <http://www.edna.cz/game-of-thrones/clanky/sledovanost-pate-rady-hry-o-truny/>.



Obrázek 1<sup>118</sup>



Obrázek 2<sup>119</sup>

Hra o trůny si udržuje již čtvrtým rokem po sobě prvenství v nejméně pirátsky stahovaných seriálech roku. První místo v roce 2015 obhájila s 14,4 miliony staženími přes program BitTorrent, které měla finálová epizoda páté série, což je oproti loňsku nárůst o více než 6 milionů. Více než polovina stažení byla provedena do jednoho týdne od vysílání epizody. Toto číslo je vyšší než sledovanost dílu v přímém přenosu na HBO. Seriál letos také překonal rekord ve sdílení souborů pomocí torrentů, v jednu chvíli díl sdílelo 258 tisíc lidí zároveň.<sup>120</sup>

<sup>118</sup> Tamtéž.

<sup>119</sup> Tamtéž.

<sup>120</sup> Nejvíce pirátsky stahované seriály roku 2015. *SerialZone* [online]. 2016 [cit. 2016-02-21]. Dostupné z: <http://www.serialzone.cz/clanek/6659-nejvice-piratsky-stahovane-serialy-roku-2015/>.

### 3.2 Rozhovory nad „paradoxní narací“ seriálu Hra o trůny

Všichni respondenti jsou pravidelnými diváky seriálu Hra o trůny. To znamená, že alespoň jednou zhlédli každý odvysílaný díl. Celkem bylo vybráno deset respondentů, kteří dle věku a pohlaví rovnoměrně pokryli zastoupení diváků seriálu Hra o trůny:

Zuzana (žena, 50 let)

Dalibor (muž 42 let)

Vladimíra (žena, 29 let)

Honza (muž, 30 let)

Dominik (muž, 27 let)

Viktorija (žena, 24 let)

Jan (muž, 24 let)

Vladimír (muž, 50 let)

Kateřina á (žena, 19 let)

Karolína (žena, 17 let)

Rozhovory byly polostrukturované a se svolením respondentů byly zaznamenány a následně přepsány do textové podoby. Rozhovor byl pomyslně rozdělen na dvě části. První z nich blíže specifikuje vzorek publika a formu jakou seriál sledují. Druhá se konkrétněji věnuje problému diplomové práce a výzkumu paradoxní narace.

#### 3.2.1. Specifikace vzorku publika a jeho sledování seriálu

Následující kapitoly jsou sestaveny hlavně na základě první poloviny rozhovoru, který respondenti absolvovali. Kapitoly přibližují vybraný vzorek publika a jejich způsob sledování seriálu Hra o trůny. Kromě Jana se všichni respondenti ke sledování seriálu přidali v průběhu jeho vysílání. Většinou se jednalo o připojení v druhé anebo čtvrté sérii.

##### • Důvod sledování

V této části byla respondentům položena otázka: „*Proč sledujete Hru o trůny? Co vás na seriálu přitahuje?*“ Cílem této otázky bylo zjištění, co vnímá divák jako prvotní věc, díky níž ho seriál zajímá. Sedm z deseti respondentů uvedlo jako jeden z hlavních důvodů jejich zájem o fantasy téma či prostředí blízké středověkému. Dalším důležitým faktorem pro tento seriál je dle dotazovaných i jeho kvalita, propracovanost a originalita.

*„Hodně se mi líbí, jak je to natočené. Je to strašně dobře udělané. Kvalita, prostředí i výprava. Je to úplně úžasné. I příběhy. Jsou úplně jiné, než na které jsem zvyklá z fantasy. Je to takový unikát.“ (Viktorija)*

*„Mám rád sci-fi a fantasy. Na rozdíl od sci-fi, kvalitních fantasy, ať už filmů nebo seriálů, moc není a Hra o trůny, to je momentálně špička ze všech špiček. Myslím tím tedy ve fantasy žánru.“ (Vladimír)*

Napětí a akce patří také mezi stěžejní kvality seriálu. Seriál je dle Kateřiny *„asi nejvíc nepředvídatelný seriál, na který jsem kdy koukala. Protože, co si vymyslím, že by se tam mohlo stát, se tam zásadně nestane.“* Několik dotazovaných se shodlo i v problému s počátkem sledování. Než se vžili do děje, pochopili imaginární svět a všechny vztahy mezi jednotlivými postavami, trvalo to pár dílů. Na druhou stranu právě díky této komplikovanosti seriálu, jsou teď o to více vtáhnutí do děje a je to také jeden z důvodů, proč seriál sledují.

*„Po pár dílech jsem se šzil s dějem a zajímá mě, jak se to bude vyvíjet dál. Je jiný než ostatní seriály. Je tam hodně zvrátů, možná je to to, co hodně lidí na tomto seriálu v uvozovkách nemá rádo, ale zároveň je to to, co je k tomu přitahuje.“ (Honza)*

#### • Způsob sledování

V této části byly respondentům položeny otázky, týkající se jejich způsobu sledování seriálu Hra o trůny. V jakém časovém úseku od jeho premiéry díly sledují a v jaké jazykové či titulkové mutaci. Také byl položen dotaz týkající se opakovaného sledování seriálu. Přesně byla otázka položena následovně: *„Jak seriál sledujete? Např. ihned v premiéře, s českými titulky, čekáte na dabing. Sledujete jednotlivé díly s pauzou, se kterou vycházejí, nebo čekáte na sérii a pak ji zhlédnete v kratším časovém úseku. Sledujete díly opakovaně?“*

Většina dotázaných odpověděla, že seriál sledují v co možná nejbližším čase od premiéry a jsou limitováni jen rychlostí překladu českých titulků. Důvodem, co možná nejrychlejšího zhlédnutí byl často uveden odpor ke spoilerům, které se ihned po odvysílání nového dílu objevují na internetu nebo možnost vyrazení děje nového dílu někým blízkým.

Zuzana a Dalibor čekají jako jediní na nadabování celé série do češtiny a všech deset dílů jsou schopni během několika dní zhlédnout.

Jan uvedl: „...pokud se dostanu k seriálu dříve, než jsou hotové české titulky, tak se podívám i s anglickými, ale je mi pohodlnější koukat s českými. Bez titulků bych se asi nepodíval. Anglické titulky bývají hned a je to pro mě více srozumitelné.“ Jako jediný z dotázaných je tedy ochoten seriál sledovat i bez českých titulků, ale také dává raději přednost těm českým.

Zajímavý problém s českými titulky měla respondentka Vladimíra: „Sledování s titulky mi ale dělá problém, protože moc nedávám angličtinu, takže mi dělá problém číst titulky, kterých je tam moc a do toho koukat na plno věcí, kterých je tam taky moc. Jsem ten člověk, který se v průběhu dílu neustále ptá, co se vlastně děje a kdo je kdo. Takže s manželem pauzujeme.“

Co se opakovaného zhlédnutí dílů týče, dotazovaní odpověděli různorodě. Dalibor uvedl, že: „Vždy než se natočí nová série, koukám na poslední díly předchozí, takže je vidím vícekrát. Opakuji si tak, co se vlastně stalo naposledy a kde seriál skončil.“ Karolína odpověděla téměř totožně a Jan velmi podobně, s tím rozdílem, že podruhé viděl jen první sérii před vysíláním třetí, aby si oživil její obsah. Honza zase uvedl: „Pár dílů jsem viděl vícekrát, ale nebylo to záměrně. Vysílali nějaké starší série v televizi.“ Kateřina a Viktorija viděly většinu dílů opakovaně z důvodu prvotního samostatného zhlédnutí a následného opakovaného sledování s blízkými.

Jak bylo uvedeno výše, jen Jan začal seriál Hra o trůny sledovat od počátku jeho vysílání. Ostatní respondenti se připojili během vysílání dalších sérií. Tři respondenti uvedli, že se k seriálu připojili během vysílání druhé série a zbytek během čtvrté. Jejich sledování probíhalo velmi rychle, a to tak, že během několika dní viděli všechny dosud odvysílané díly. Jak většina z nich uvedla, klidně viděli více dílů během jednoho večera.

#### • Způsob jakým se respondenti dostali k seriálu

Zde byla položena tato otázka: „Přesvědčili jste nebo přiměli někoho ve vašem blízkém okolí, aby seriál začal sledovat? Nebo naopak přesvědčil někdo vás?“ Cílem tohoto dotazu bylo určit, jestli byl dotazovaným seriál někým doporučen či naopak oni sami seriál dále doporučují. Pouze dva z dotázaných se k seriálu dostali vlastní cestou, zbytek dal na doporučení někoho blízkého. Většina respondentů ovšem seriál dále nešíří, maximálně mezi své nejbližší přátele a rodinu. Jedním z důvodů je patrně, i jak uvedl Jan, že už není mnoho lidí, kteří by seriál v jeho okolí nesledovali. „Ze svého okolí si ani nevybavuji nikoho, kdo by se na to teď nedíval.“ Mezi nejzajímavější odpovědi na tuto otázku patří ty Viktorije a Kateřiny.

*„Přesvědčil mě kamarád, který koukal pořád dokola. Zásadně vždy když jsem se ptala, co dělá, tak říkal, že kouká na Game of Thrones. Tak jsem si pustila pár dílů a pak jsem se od toho asi už neodlepila. Pak jsem přesvědčila já nejlepší kamarádku, která to měla stejně, protože jsem se stále já koukala na Game of Thrones. Takže jí, i když ji to trvalo celkem dlouho, než se do toho pustila a pak díky mě začala koukat i celá rodina.“ (Kateřina)*

*„Nejdříve jsem na to vůbec nechtěla koukat. Nebaví mě, když všichni na něco hrozně koukají a stane se z toho trend. Ale jednou když jsem byla v kavárně, vyšel nový díl a všichni se na to potřebovali podívat, tak to tam promítali a já se na to dívala s nimi. Hodně mě to zaujalo a tak jsem se na to musela dívat také. Přesvědčila jsem svou sestru a jejího přítele a s jednou kamarádkou se mi to nepovedlo, ale snažila jsem se.“ (Viktorija)*

#### • Společné sledování

Zde byly respondentům položeny otázky: *„Sledujete seriál se svými blízkými? Vedete pak následné diskuze?“* Z odpovědí ve většině případů jasně vyplynulo, že seriál sledují v páru, se svým partnerem. Jan dříve Hru o trůny sledoval s bratrem, ale díky odstěhování se nyní sleduje seriál sám nebo s kamarádkou. Kateřina se dívá sama nebo s rodinou a Viktorija občas nevydrží čekat na svého partnera a sleduje nové díly sama a následně i s ním. Karolína a Vladimír se dívají sami. Karolína ovšem na rozdíl od Vladimíra následně o seriálu diskutuje s kamarádkami.

*„Ne, se svými blízkými ne. Diskuze nevedeme, protože nemám s kým vést nějakou diskuzi.“ (Vladimír)*

Ostatní dotázaní se svým diváckým partnerem i po zhlédnutí nového dílu diskutují. Vědomě a cíleně údajně většina dotázaných s dalšími lidmi nediskutuje, ale jak shrnula Viktorija i problém spoilerů: *„Diskuzím se nevyhneš. Většinou mi někdo napíše a znám hodně lidí, u kterých je to první věc, na kterou se mě ptají, když mě vidí. Během vysílání nové série je to zkrátka všude a nevyhneš se tomu. Hlavně na internetu. Všude je to samý spoiler. Takže když to nestihneš vidět včas před někým, tak je to problém. Je to všude. Proto se na to také chci vždy podívat, co nejdříve, abych náhodou někde něco nezahlédla.“*



### • Vliv seriálu na běžný život

V této části rozhovoru byli respondenti dotázáni na vlastnictví tematických předmětů či ovlivňování jejich běžného života seriálem. „*Zasahuje nějak seriál více do vašeho soukromého života? Máte např. upomínkové předměty s tematikou, vyzvánění atd.*“ Až na Vladimíru odpověděli všichni vcelku podobně, a to tak, že vlastní maximálně jednu věc, kterou dostali od někoho jiného. Nejedná se tedy o fanoušky, kteří sbírají tematické předměty či jsou seriálem ovlivňováni v běžném životě. Honza a Dominik dostali tričko s tematikou Hra o trůny a Karolína s Kateřinou vlastní plakát. Zuzana má vyzvánění na telefonu se znělkou seriálu a jediná Viktorija by si chtěla sama pořídit tričko s tematikou Hry o trůny.

„*Nemám. Chtěla bych ale něco s Jonem Snow. Třeba triko, že nic nevím.*“ (Viktorija)

„*Mám zvonění i oblečení, vyrábím i vlastní placky. Vlastně docela dost věcí.*“ (Vladimíra)

### • Sledování médií, která se seriálu věnují

„*Sledujete nějaké internetové stránky věnované GOT např. Edna, facebookové stránky či různé „meme“ obrázky. Čtete či dokonce vyhledáváte spoilery? Diskutujete na internetu? Řekl/a byste o sobě, že jste fanoušek GOT?*“ takto byly položeny další otázky rozhovoru. Všichni dotázaní uvedli jako svůj zdroj informací o seriálu Hra o trůny internetový portál Edna.cz.<sup>121</sup> Jedná se o internetové stránky, jejichž obsah je orientován na seriály všech kategorií. Obsah je zaměřen na novinky o jednotlivých seriálech a jsou zde k dispozici i české titulky a trailery. Obsah je tvořen převážně fanoušky seriálů, stejně tak jako zmíněné titulky. Právě hlavně díky včasnému dodání titulků k novým dílům respondenti portál navštěvují. Facebookové stránky věnované seriálu navštěvují a vyhledávají Zuzana, Viktorija, Karolína a Kateřina. Karolína s Kateřinou konzumují i obsahy sdílené na Instagramu. Žádný z dotázaných se nezapojuje do diskuzí na fórech, jen Vladimíra a Kateřina je čtou, ale nepřispívají do nich.

„*Občas si projíždím různá fóra, ale vesměs jen abych se vysmála diskutujícím. Směju se různým postřehům, například teď k novému traileru na Edně někdo napsal: „Konečně, ten kluk, co nechodí, asi už chodí, když stojí.“ Ale sama na fóra nepřispívám.*“ (Vladimíra)

Dominik a Zuzana vyhledávají upoutávky na nové díly a ostatní dotázaní jim pozornost nevěnují. Obecně v odpovědích převládá nenávisť vůči spoilerům.

*„A ani se nesnažím číst a sledovat upoutávky na další díl, protože to chci mít všechno čisté. Teď třeba vyšel trailer na novou sérii, ale já se na to nechci podívat. Nesnáším spoilery.“*  
(Jan)

*„Akorát když vyjde nový díl, tak mi vadí spoilery.“* (Karolína)

*„Spoilerům se snažím vyhýbat, když to jde a něčtu je cíleně.“* (Kateřina)

*„... nenávidím spoilery, takže něčtu ani diskuze a nekoukám na trailery. Už takhle jsem hrozně naštvaná, když mi někdo něco řekne dopředu. Když to vidím čisté, tak mě to baví víc.“* (Viktorija)

Ohledně zařazení se do fanouškovské komunity, byly odpovědi půl na půl. Žádný z respondentů se nepovažuje za fanatického či bláznivého fanouška, jak doslovně ve více případech uvedli. Vladimíra, Vladimír, Zuzana, Dalibor a Honza se považují spíše za nadšené diváky. Dominik, Viktorija, Jan, Karolína a Kateřina se považují za střídme fanoušky seriálu.

#### • Možnost ukončení zájmu o seriál

V této části byla položena otázka, týkající se přestání sledování seriálu a případném důvodu. *„Uvažoval/a jste někdy o tom, že přestanete seriál sledovat, pokud ano po jaké scéně či jaký byl důvod?“* Dalibor, Jan a Vladimír ihned odpověděli, že v žádném případě neuvažovali. Zuzaně vadí jen scény, ve kterých se objevují Nemrtví a Dominika od sledování odrazují obrovské pauzy mezi sériemi. Honza zmínil, jak je i uvedeno výše, že mu trvalo déle se do seriálu vžít: *„Na začátku když jsem viděl pár prvních dílů, mi bylo doporučeno, abych jich zhlédl více, abych se do toho vžil, takže po tom první i druhém díle jsem si říkal, jestli na to budu koukat dál nebo ne, protože se mi to moc nelíbilo. Nevžil jsem se ještě do děje, postav atd. A styl seriálu je občas až opravdu nechutný, takže mi to chvíli trvalo, než jsem si na to zvykl. Ale potom už jsem nad tím nepřemýšlel.“*

---

<sup>121</sup> <http://www.edna.cz/>.

Vladimíře vadily některé brutálnější scény: „Uvažovala jsem, že bych se na nějaké scény nekoukala. Musela bych odejít. Jako třeba když mučili toho budoucího Smrad'ocha, tak jsem opravdu odešla a vrátila jsem se až když mi dotyčný, co to sledoval, řekl, že už tam není. Nikdy jsem to vlastně neviděla a ani to vidět nechci. Ale neuvažovala jsem, že bych přestala sledovat celý seriál, protože je tam tolik vývojových linií, že některé mě zajímají a některé ne, ale v tu chvíli když vím, že tam bude ubližování, tak odcházím nebo zavírám oči.“ Dvě respondentky Kateřina a Viktorija uvažovaly nad skončením sledování seriálu po zvratech, kdy jim zemřela oblíbená postava, ale ani jedna z nich tak neučinila.

„Vždy to bylo nějaké rozhořčení po nečekaném zvratu. Kdy zemřela moje oblíbená postava, ale nikdy jsem to nedodržela a začala jsem koukat dál.“ (Kateřina)

„To je jen takové to, že když mi někoho zabijí, tak si říkám, že na to přestanu koukat, ale nikdy to stejně nakonec nepřijde. Vždy se koukám dál. I když tam zabíjeli super postavy, které jsem měla ráda. Párkrát jsem si to řekla. Je to prostě strašné drama, jakože to prožíváš. Ale i když mi zabili ty postavy, které jsem měla hodně ráda, tak jsem se nepřestala koukat. I přes to, že prakticky všem postavám, které umřeli, jsem fandila, seriál sleduji dál.“ (Viktorija)

#### • Nejzásadnější scéna

„Která scéna pro vás byla nejzlomovější/nejvíce šokující/rozporuplná?“ Tak zněla poslední otázka první části rozhovoru. Diváci si zde měli vybavit scénu, která je jako první napadne a vybaví se jim, jako ta nejvíce zásadní. Scéna, která je nejvíce zaskočila a šokovala nebo v nich zanechala největší emoce.

Zuzana, Dalibor, Karolína a Honza za tento okamžik považují scénu, během které je popraven Ned Stark.

Na začátku to bylo, když usekli hlavu jedné z hlavních postav. To jsem zjistil, že tento seriál je opravdu hodně jiný než ty ostatní. Zjistil jsem, že mohu čekat různé věci. Potom už tam byla spousta různých „kruťáren“. (Honza)

Dominik, Kateřina a Vladimír se shodli na scéně přezdívané Rudá svatba, kdy je povražděna většina rodu Starků a jejich podporovatelé. Kateřina u této scény i podle jejích slov brečela.

*„Já bych ani neřekl nejzlomovější nebo rozporuplná. Nejvíce šokující asi byla tři devítka (myšleno třetí série, devátý díl). Tam ten konec byl tak radikální, že šly titulky a já jsem pořád čubrněl na monitor a více méně prázdná hlava, koukal jsem na to jak nevěřící Tomáš. Natočení, to vyraždění prostě na svatbě pomalu celého rodu, to bylo něco fantastického. Jestliže padla jedna z nejhlavnějších figur, Lady Talisa, to mě docela šokovalo. Očekával jsem úplně jiný průběh a začala vlastně ta svatba naznačovat, že se tam začne rodit nějaká opozice a to jak to vyústilo, to pro mě byl naprostý šok a říkám, pomalu pět minut jsem koukal na černý monitor, už ani nešly titulky a člověk nevěděl, co si z toho má vzít. Jak vůbec chtějí pokračovat v tomto seriálu? To byl pro mě asi nejzlomovější díl a nejvíc šokující asi.“ (Vladimír)*

Janovi se do paměti vryl souboj Oberyňa Martela s Horou: *„Asi milionkrát jsem si přehrával scénu když Oberyňovi rozdrtili hlavu. Vzbudilo to ve mně asi absolutně všechno. Bylo to vtipné, nechutné, hodně mě to šokovalo a ta scéna byla super. Koukáš na to, vykulené oči a čekáš, co se stane. Čekáš, že už je konec zápasu a teď tam ještě proběhne tohle. To byla super scéna. Ještě mě hodně překvapilo, jak Jaimemu usekli ruku. Tu postavu si myslím, že většina lidí do této doby neměla moc ráda, ale tím se změnila. Teď ho mám třeba hodně rád.“* Scénu, kdy je Jamiemu useknuta ruka si ihned po Rudé svatbě vybavil i Dominik: *„A hodně se mi líbilo useknutí ruky Jaimeho. To si hodně dobře pamatuji a zůstalo to ve mně. Fandil jsem mu i přes to všechno, jak se choval a doufal jsem, že tam budou nějaké dobré souboje s ním a vlastně jsem o tu možnost hned přišel. Samozřejmě jich bylo víc, těch šokujících scén.“*

Viktorija si v tomto kontextu vybavila jednu z prvních brutálnějších scén: *„Hodně se mi vryly do paměti drastické scény. Třeba scéna, kdy mu leje na hlavu rozžhavené zlato. To byla taková ta první scéna, kdy jsem si říkala, ježíš, to nebude asi fajnový seriál. Tam to začalo, pak už bylo všude hodně násilí, ale tohle byl podle mě začátek. Taky, jak zabil toho psa. Jak umírali vlci, to bylo hrozné. Většinou je to taková ta třešnička. To už musím brečet.“*

A Vladimíru poznamenala scéna s draky: *„Nejzásadnější...tak nejhorší bylo, jak tam měla dráčky. Bylo tam vidět, že ona sama jim ubližuje, nezvládá je a zavírá je. Stejně je nechá trpět a nezabije je. Měla by je zabít, protože jim stejně ubližuje, i když jim nechce ubližovat a nezvládne je.“*

### 3.2.2. Reakce na vybrané scény

V následující kapitole se budeme věnovat rozboru reakcí diváků na vybrané scény. Pro naše účely byly zvoleny scény, které jsou obecně vnímány jako zásadní. Vypovídají o tom nejhojnější výskyty videí na internetových stránkách YouTube, ve kterých diváci sdílejí své nahrané reakce. Jako scény pro výzkum reakcí byly zvoleny následující:

- Poprava Eddarda Starka – S01E09
- Rudá svatba – S03E09
- Purple Wedding (neboli smrt Joffreyho) – S04E02
- Rudá zmijs vs. Hora S04E08
- Finále 5. série – S05E10

Pro potřeby tohoto výzkumu byla zvolena doslovná transkripce materiálu, tím rozumějme převod mluveného projevu z interview do písemné podoby. Text byl, pokud to bylo možno a nijak neovlivňovalo jeho význam, upraven výzkumníkem do spisovného jazyka a vulgární označení byla nahrazena společensky přijatelnými synonymy.

*„Kódování znamená stále srovnávání fenoménů, případů, pojmů atd. a formulaci otázek ohledně textu (proces nepřetržitého srovnávání). Přitom se k částem empirického materiálu přiřazují označení neboli kódy, které jsou nejdříve pojmově velmi blízké textu a později se stávají stále abstraktnější.“<sup>122</sup>*

Nahrané rozhovory byly po transkripci podrobeny otevřenému kódování. Při otevřeném kódování jsou údaje rozebrány na samostatné části a důkladně prostudovány, podobnosti a rozdíly jsou zjištěny porovnáním a jsou zde kladeny otázky o jevech, které reprezentují údaje. V rámci otevřeného kódování byly označeny opakující se a zajímavé jevy, kolem kterých byly seskupeny pojmy, které s tímto jevem souvisely a následkem této činnosti pak vznikaly kategorie. Tento proces můžeme také nazvat jako kategorizace: *„proces seskupování pojmů, které se zdají příslušet stejnému jevu.“<sup>123</sup>*

---

<sup>122</sup> HENDL, Jan. *Úvod do kvalitativního výzkumu*. Praha: Karolinum, 1999, s. 195.

<sup>123</sup> STRAUSS, Anselm L. a Juliet M. CORBIN. *Základy kvalitativního výzkumu: postupy a techniky metody Zakotvené teorie*. Brno: Albert, 1999, s. 43 – 45.

Rozhovory byly analyzovány na základě vedlejších výzkumných otázek, které se objevují převážně v druhé polovině rozhovoru.<sup>124</sup> Výzkumné otázky byly zahrnuty do kategoriálních systémů, které slouží k provádění redukce dat, a byly využívány při kódování rozhovorů. Kódovací kniha je k nalezení v přílohách této práce. Navrhované kategorie poslouží k zobecnění konkrétních věcných vztahů. Během analýzy nás budou zajímat následující kategorie:

• Oblíbenost seriálu

Během analýzy rozhovorů byly vyhodnoceny závěry určující důvod oblíbenosti seriálů u respondentů. Tato kategorie se dá rozvinout do podkategorií:

- Fantasy téma
- Středověké prostředí
- Všeobecná popularita seriálu
- Originalita seriálu
- Kvalita seriálu (i technická)
- Akce a napětí
- Dějové zvraty
- Neustálý zájem o další vývoj příběhu
- Více dějových linek
- Surovost, brutalita a násilí

*„Protože se mi to líbí a chytlo mě to hned v prvním díle, jak se tam objevili Bílí chodci. Mám rád tento styl, jakoby středověký. Sleduji hodně věci s touto tematikou. Ne úplně fantasy, ale spíše to období středověku.“<sup>125</sup>*

• Reakce na popravu Eddarda Starka

Jako jedna z nejzásadnějších scén je všeobecně vnímána ta, kdy je popraven Eddard Stark. Do té doby jednoznačně hlavní postava, která tímto svým skolem nastoluje právě paradoxní naraci Hry o trůny. V této kategorii byly zvoleny následující podkategorie:

- Šokování
- Očekávání
- Neočekávání
- Lítost

---

<sup>124</sup> Kategorie a podkategorie jsou stanoveny dle výskytu odpovědí v celém rozhovoru.

<sup>125</sup> Jan.

- Uvědomění si odlišnosti seriálu
- Smrt hlavní postavy

*„Zjistil jsem, že seriál bude jiný než ostatní ve zvratech. Že jsou opravdu schopni na rozdíl od dalších seriálů zabít jednu z absolutně hlavních postav levou zadní.“<sup>126</sup>*

- Reakce na scénu přezdívanou Rudá svatba

Jako další scénu, která respondenty nejvíce zasáhla, nejčastěji uvedli právě tu, která se všeobecně přezdívá Rudá svatba. I podle popularity a hojnosti amatérských videí na YouTube se dají vyvodit první závěry, co se reakcí diváků na tuto scénu týká. Podobně reagovali i respondenti, jejich výpovědi ohledně reakcí na tuto scénu rozdělíme na tyto podkategorie:

- Šokování
- Lítost, pláč
- Neočekávání
- Očekávání
- Brutální zobrazení
- Větší zájem o vývoj děje
- Pohnutí děje jiným směrem
- Původní očekávání happyendu
- Neosobní, postavy byly pro diváka vedlejší

*„To bylo strašně nečekané. Už to vypadalo, že všechno bude dobré a že konečně Robb něco možná dokáže. Opravdu jsem to nečekala. Bylo to hodně kruté, asi jedna z nejhorších scén. Když zabili ty hlavní postavy, tak jsem si říkala, co se teď může dít a co bude dál. Když na nich stála celá série. Tu manželku, jak mu zabili, to bylo strašné. Brečela jsem u toho, ale jenom kvůli tomu psovi. To je jasné. To je ten pejsek prostě.“<sup>127</sup>*

- Vnímání otrávení Joffreyho Baratheona

Tato scéna patří také mezi ty populární ze strany diváků. Zde se ovšem jedná o opačný jev než u předešlých dvou kategorií. Seriál touto scénou prakticky naplňuje klasickou naraci,

---

<sup>126</sup> Honza.

<sup>127</sup> Viktorija.

kdy je padouch po zásluze potrestán a divák tak měl alespoň chvíli pocit satisfakce, jak i uvedla respondentka Viktorija. Scéna zadostiučinění je ovšem v mžiku střídána obviněním Tyriona, který se těší u diváků velké oblibě, jak vyplývá i z následujících podkategorií:

- Očekávání
- Neočekávání
- Pozitivní emoce, radost
- Obava či zájem o Tyriona
- Málo brutality oproti ostatním vraždám
- Zájem o vraha

*„To bylo potěšení. Mě se úplně nelíbilo to zpracování. Myslím si, že to bylo trochu nereálné, kdyby tě někdo otrávil, tak pak nebudeš vypadat, jako vypadal on. Byl jsem rád. Hlavně jak hned obvinili Tyriona, to bylo hodně zajímavé. Tyriona mám totiž hodně rád.“<sup>128</sup>*

#### • Názor na Oberyňa Martella a jeho souboj s Horou

Jako další přelomová a často diskutovaná scéna byl vybrán souboj Oberyňa Martella s Gregorem Cleganem. Postava Oberyňa si i přes své poměrně krátké vystupování v příběhu vybuodovala silné postavení u diváků. To, jak náš vzorek publika tuto postavu vnímal a jak reagoval na epicky působící souboj, je rozděleno do těchto podkategorií:

- Oblíbenost Oberyňa
- Naděje v Oberyňa
- Propojení Oberyňova osudu s Tyrionem
- Nesympatická postava Oberyňa
- Nezájem, bez emocí

*„To jsem udělala zase tu chybu. Věřila jsem, že se to nestane. A byla jsem hodně zklamaná, protože to byla dobrá postava. Oberyňovi jsem fandila a čekala jsem, že to vyhraje. Byl mi strašně sympatický. Mělo na to i vliv to, že bojoval za Tyriona, což je moje nejoblíbenější postava.“<sup>129</sup>*

---

<sup>128</sup> Jan.

<sup>129</sup> Karolína.



### • Smrt Jona Snow a očekávání 6. sezóny

Jelikož pátá série skončila v mnoha dějových linkách otevřeně, bylo zcela na místě dotazovat se respondentů na jejich očekávání toho, jak se budou jednotlivě dále vyvíjet. Mezi nejčastěji skloňovanou otázkou patřila ta, jak to bude dál s Jonem Sněhem. Očividně se tato postava netěší oblíbenosti jen u vzorku publika, ale po zběžném pročtení fanouškovských webů a diskuzních fór, je její popularita patrná plošně. Na bázi otázky ohledně očekávání dalšího dějového vývoje tedy zcela jasně vyplynula kategorie věnující se smrti Jona Sněha. Její podkategorie jsou:

- Jon Sníh ožije jako dobrý
- Jon Sníh ožije jako zlý
- Jon Sníh je mrtev
- Zájem o další vývoj

*„Není možné, aby Jon neumřel. Bylo to hodně přesvědčivě udělané. Píchli ho tolikrát, aby si lidi nemysleli, že to může přežít. Jinak by to asi skončilo otevřeněji. Myslím si, že asi umřel, což je hrozné. Jon vlastně sjednotil strážce s divokými a snažil se pomoci všem, to je takové hezké, ale v tomhle seriálu to nikdy nevyjde.“<sup>130</sup>*

### • Očekávání Bílých chodců

I přesto, že je seriál Hra o trůny plný velkého množství dějových linek, je zde i jedna hlavní, ta nejdůležitější a zatím nejméně rozvinutá. Uvědomují si to i respondenti. Jedná se o Bílé chodce a dějovou linku, která se věnuje souboji Západozemí a zimy, která je chodci reprezentována. Tato linka se v seriálu vyskytuje vždy jen v náznacích a jediný, kdo se zatím alespoň menšího boje proti tomuto nositeli zla účastnil, byl právě výše zmíněný Jon Sníh. To, proč je pro další vývoj jeho postava důležitá a většina diváků doufá v jeho oživení, je právě i tento pomyslný hlavní souboj dobra se zlem. Předposlední kategorii tvoří tyto podkategorie:

- Očekávání velkého souboje
- Jon Sníh se stane Bílým chodcem
- Odpor ke scénám s nemrtvými a chodci
- Nadšení z těchto scén

---

<sup>130</sup> Viktorija.

*„Logicky mi vychází z toho, že Jon Snih je jeden z mála, který ví, co se dá použít proti Bílým chodcům. Takže mi přijde, že v tomto je klíčovou postavou. Předpokládám, že ho oživí, protože mi to přijde i logické a úplně stejně, jestli chtějí bojovat proti Bílým chodcům, tak jim nezbyvá nic jiného než použít tyto věci, jako jsou valyrijská ocel a dračí sklo.“<sup>131</sup>*

- Popularita postav

Vedle jasné oblíbenosti Jona Sněha se během rozhovorů mezi respondenty několikrát také objevila jména postav Daenerys, Jaimeho, Stannise a Tyriona. Kategorie jim věnovaná je rozdělena na tyto čtyři nejčastěji komentované podkategorie:

- Rostoucí obliba Jaimeho
- Odsuzování Stannise za upálení dcery
- Zájem a o děj Daenerys
- Trvalá obliba Tyriona

*„To, jak se postavy vyvíjejí je hodně zajímavé. Třeba i Jaime, který byl nejdřív záporák se vyvinul tak, že ho mám teď i ráda a fandím mu.“<sup>132</sup>*

### **3.3 Shrnutí rozhovorů a vyvození závěrů**

Celkem bylo provedeno deset polostrukturovaných rozhovorů, ve kterých museli dotazovaní splňovat dvě hlavní kritéria, a to že seriál viděli celý a nečetli obsah knih odpovídající seriálu před jeho zhlédnutím. Výzkumný vzorek byl určen i věkem a pohlavím a to pět žen a pět mužů ve věku od 17 do 50 let.

Analytická část je rozdělena do dvou částí. První část se věnuje základním údajům diváků ohledně sledování seriálů. Výsledky jsou formulované dohromady dle otázek, aby byl předložen souhrn informací, co se typu diváků ve vzorku týká. V této první části vyšlo najevo, že většina dotazovaných seriál Hra o trůny začalo sledovat postupně během jeho vysílání, jak se stával oblíbenější a více se o něm diskutovalo. Většina respondentů také sleduje nové díly s pravidelností, s jakou vycházejí v originálním znění s českými titulky. I přes to, že seriál příliš nezasahuje do života respondentů a ve většině nejsou aktivní při vyhledávání obsahů souvisejících se seriálem, nikdo úplně nezvažoval, že by seriál přestal sledovat. Z poloviny se jedná o fanoušky seriálu, kteří by se takto označili, ale zařazení

---

<sup>131</sup> Honza.

<sup>132</sup> Viktorija.

pod pojem fandom jim vlastní není. Jako nejvíce šokující scénu byla v největším zastoupení odpovědi označena poprava Eddarda Starka a takzvaná Rudá svatba.

Zajímavým chováním, které může mít při jeho šíření zvláštní dopad na televizní vysílání, je odmítání jakýchkoli spoilerů či upoutávek ze strany diváků. Tato divácká strategie se váže na paradoxní naraci. Diváci dopředu očekávají od děje zlomové překvapení a ze všech sil se snaží vyhýbat jakémukoli neplánovanému kontaktu. Z tohoto chování se dá předpokládat, že obava povede diváky i k premiérovým dílům televizního vysílání, což může vést k posilování sledovanosti televizních premiér. Již teď většina diváků sleduje Hru o trůny se zpožděním maximálně pár dní od jeho premiéry. Dva respondenti nezávisle na sobě označili sledování bez spoilerů a dalších prvků ovlivňující moment překvapení pojmem čisté (Jan a Viktorija).

Druhou analytickou část tvoří reakce jednotlivých respondentů na vybrané scény. Ty byly po zvážení badatelky zvoleny dle hojnosti fanouškovských videí na serveru YouTube. V těchto videích fanoušci natáčejí reakce na šokující scény seriálu svých známých i své vlastních a dále je šíří pomocí internetu a tohoto webu. Tato kapitola je dále dělena dle nejhojnějších kategorií, které se po kódování v rozhovorech objevovaly. Celkem se jedná o osm kategorií, které se dále větví na své podkategorie. Pro přehled kategorií a podkategorií přehledněji poslouží kódovací kniha poskytnutá v přílohách a také tabulka níže, určující hojnost výskytu podkategorií u jednotlivých respondentů.

Kategorie	1	2	3	4	5	6	7	8
Zuzana	4, 6	1	1, 3, 8	1, 3	5	1	3	2, 3
Dalibor	1, 6, 8	1	3, 5, 7	3, 4	2	4	x	x
Vladimíra	3, 9	2	4, 5	5	1	2	2, 3	2, 3
Honza	7, 8	5, 6	4, 5, 7, 9	3, 4	5	1	1	3
Dominik	1, 2, 4, 5, 10	6	4, 6, 7	1, 5, 6	1	1, 4	1, 4	1, 3
Viktorija	1, 4, 5, 9	4, 6	2, 3, 5, 8	3, 4	1, 2	3	1	1, 2, 3, 4
Jan	2, 10	2, 4	3, 5	3, 4	3, 4	2	1, 2, 4	1, 3, 4
Vladimír	1, 5		1, 3, 5, 6, 7	x	5	3	x	1
Kateřina	1, 3, 5, 7	5	2, 4, 5	2, 6	4	1, 4	x	4
Karolína	1, 2, 5, 7, 8, 9	1, 4	2, 9	3	1, 2, 3	1	4	2, 4

Tabulka 1<sup>133</sup>

Dle tabulky je patrné, že mezi nejčastější důvody své oblíbenosti seriálu respondenti zařadili fantasy téma seriálu a jeho kvalitu jak po stránce vizuální, technické a produkční, tak po stránce hereckých výkonů. Velkého výskytu nejružnějších emocí je možné si všimnout

<sup>133</sup> Také v příloze jako Příloha č. 3: Kódovací kniha – respondenti.

u kategorie zaměřené na reakce ke scéně s názvem Rudá svatba. Mezi nejčastější vjem byla zařazena brutalita scény a také její neočekávání ze strany diváků. V případě otrávení krále Joffreyho bylo u většiny respondentů zaznamenáno pozitivní vnímání a radost. Také je zajímavé, že u dvou dotazovaných si na základě dosavadních zkušeností představovali, že jeho zavraždění mohlo být daleko brutálnější. Velké očekávání respondenti vkládají do vývoje událostí kolem Bílých chodců a souboje s nimi. Většina dotazovaných uvedla jako postavu, které fandí právě Jona Sněha ať už se jeho osud bude ubírat jakýmkoliv směrem. Mezi další často skloňovaná jména patří Tyrion, který se těší velké oblibě a jeho osud je terčem zájmu velkého počtu diváků. Za zajímavý výsledek rozhovorů se dá ve více případech poukázat i na rostoucí popularitu postavy Jaimeho Lannistera. Tato postava byla zprvu divákům nesympatická a působila jako záporná, ale po jeho osudném useknutí ruky a dalším vývoji jeho sympatie u diváků rostou. Hojný zájem publika je ukázán i u dějové linie Daenerys a jejích draků a naopak do nepopulárního pole se propracovala postava Stannise, který nechal upálit svou vlastní dceru. Na této proměnné popularitě jednotlivých postav je patrné, jak je vývoj děje seriálu a jeho hybatelů vrtkavý a nestabilní. Postava, která divákům zprvu sympatická nebyla, nyní je a naopak. I to je jedním z důvodů, proč je seriál populární. Jeho děj je zkrátka nevyzpytatelný a divák je zvědavý na další vývoj událostí a postav.

## Závěr

Tato diplomová práce se zabývala reakcí publika seriálu Hra o trůny. Cílem této práce bylo skrze polostrukturované rozhovory zjistit, jak diváci reagují na paradoxní naraci, kterou seriál Hra o trůny představuje. V teoretické části byla představena a přiblížena teorie narace, teorie seriality v kontextu narace, byl zde stanoven pojem paradoxní narace, který je pro tuto práci stěžejní, a také se zde práce zabývala proměnou narativity v digitálním prostředí. Jednotlivé kapitoly jsou podrobněji rozpracovány na více úrovních, aby došlo k lepšímu pochopení a vysvětlení pojmů pro konkrétní případ této studie.

Ve druhé části diplomové práci, která se věnuje metodologii, byla představena a vysvětlena vhodná výzkumná metoda. Byly zde stanoveny hlavní výzkumné cíle a otázky. Za metodu výzkumu byl zvolen výzkum kvalitativní, etnograficky zaměřený a za hlavní nástroj práce byl určen polostrukturovaný rozhovor s vybraným vzorkem publika.

Ve třetí analytické části byly vyhodnoceny rozhovory. Jako výsledek rozhovorů je považováno zjištění, jak diváci vnímají paradoxní naraci v seriálu Hra o trůny na příkladu úmrtí hlavních postav. Tyto reakce jsou v analytické části podrobněji nastíněny. Za důležité je také považováno odhalení důvodu, proč diváci i nadále seriál sledují.

I přes to, že jim je jejich hrdina a pro ně nejdůležitější postava z příběhu většinou brutálním a násilným způsobem odstraněna. Sledovanost i přes toto chování děje zůstává, dokonce roste. Hlavním důvodem je možnost ve velmi krátké době vztah divák – hrdina aplikovat na jinou postavu. Seriál obsahuje tak velké množství postav a dějových linií, že divák většinou ani v jednom okamžiku není sympatizantem pouze jednoho hrdiny. Úlohu hlavního hrdiny pro diváka po jejím odstranění zaujímá jiná postava. Dalším faktorem je, jak je i výše zmíněno například u Jaimeho, vývoj postav, díky kterému si i na první pohled záporná postava získá své obdivovatele. V neposlední řadě je důvodem vysoké a stoupající sledovanosti seriálu celkově napínavý emoční příběh, kdy každý očekává, jak se bude dále rozvíjet. Velkou úlohu v tomto očekávání zaujímá i hlavní nebezpečí, které naprosto všem postavám hrozí ze strany Bílých chodců. Toto nebezpečí bylo prozatím v seriálu jen naznačováno a každý je tudíž zvědavý, jak se bude tato hrozba dále rozrůstat. Důležitý je i dnes velmi populární a v seriálové tvorbě ne příliš zastoupený prvek fantasy, propracovanost a vysoká kvalita seriálu po všech stránkách.

## Summary

The thesis deals with the audience reaction to the Game of Thrones series. The object of research is the reactions of audience to the new model of narrative, which we named „the paradoxical narrative.“ The paradoxical narrative is a new model of story telling. There is no classical narrative like in other series. The main hero does not get a princess and there is no happy end in this story. The thesis "Audience reception to the paradoxical narrative in the series Game of Thrones" focuses on the research of the audience and its reactions to the unusual plot twists in this series. The aim of this thesis is through the interview determine, how viewers react to the paradoxical narration that the Game of Thrones represents.

The result is the determination, how viewers perceive the deaths of main characters in the Game of Thrones. These reactions are in detail outlined in the analytical part of the thesis. Important disclosure is why viewers keep watching the show. Despite the fact, that their hero and their most important character in one person in the story is mostly killed in brutal and violent way. The viewership is rising in spite of the unusual story narration. The main reason is a very short time where is this relationship between viewer and his hero applied to another character. There are many characters and storylines, than most of the viewers are not sympathize with just one hero. The role of the main hero is replaced with another character after his dead.

Another factor is, as was mentioned with Jaime Lannister, the development of characters. Thanks to this, even the negative character turns into the positive one and becomes very popular. Finally, the reason for the rising viewership is a gripping story, where viewer expects development. A big factor in this gripping story is the main danger, what threatens from the White Walkers to all characters. The important thing is very popular element of fantasy and visual sophistication and scriptwriting of the Game of Thrones series.

## Použitá literatura

### Knihy

- ADAMOVIČ, Ivan. *Slovník české literární fantastiky a science fiction*. 1. vyd. Praha: R3, 1995. ISBN 80-853-6457-3.
- ANG, Ien. *Watching Dallas: soap opera and the melodramatic imagination*. Reprint. London [u. a. ]: Routledge, 1996. ISBN 978-041-5045-988.
- BENNETT, James a Niki STRANGE (eds.). *Television as digital media: launching radio, television, and digital media in the United States*. 1st pub. Durham: Duke University Press, 2011. ISBN 978-0-8223-4887-0.
- BIGNELL, Jonathan. *An introduction to television studies: understanding new media*. 1st pub. London: Routledge, 2004. ISBN 04-152-6113-9.
- BOLTER, Jay David a Richard GRUSIN. *Remediation: understanding new media*. 1st MIT Press pbk. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2000. ISBN 02-625-2279-9.
- BORDWELL, David. *Narration in the fiction film: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Madison: University of Wisconsin Press, c1985. ISBN 02-991-0174-6.
- BORDWELL, David a Richard GRUSIN. *Narration in the fiction film: new media studies*. 1st MIT Press pbk. ed. Madison: University of Wisconsin Press, c1985. ISBN 02-991-0174-6.
- BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.
- CAUGHIE, John. *Television drama: realism, modernism, and British culture*. 1st pub. New York: Oxford University Press, 2000. ISBN 01-987-4218-5.
- CREEBER, Glen. *Serial television: big drama on the small screen*. 1st pub. London: BFI Publishing, 2004. ISBN 18-445-7020-7.
- DISMAN, Miroslav. *Jak se vyrábí sociologická znalost: příručka pro uživatele*. 3. vyd. Praha: Karolinum, 2000. ISBN 80-246-0139-7.
- GRANT, John a John CLUTE (eds.). *The encyclopedia of fantasy: realism, modernism, and British culture*. 1st U. S. ed. New York: St. Martin's Press, 1997. ISBN 03-121-5897-1.
- HAGEDORN, Roger, "Doubtless to be continued. A brief history of serial narrative." in *To be continued .: soap operas around the world.*, ed. ALLEN, Robert Clyde (London: Routledge, 1995. ISBN 0415110076).
- HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. Čtvrté, přepracované a rozšířené vydání. Praha: Portál, 2016. ISBN 978-80-262-0982-9.
- HENDL, Jan. *Úvod do kvalitativního výzkumu*. Praha: Karolinum, 1999. ISBN 80-246-0030-7.

- JENKINS, Henry. *Fans, bloggers, and gamers: exploring participatory culture*. New York: New York University Press, c2006. ISBN 978-0-8147-4285-3.
- JENKINS, Henry. *Textual poachers: television fans*. New York: Routledge, 1992. Studies in culture and communication. ISBN 04-159-0572-9.
- JIRÁK, Jan a Barbara KÖPPLOVÁ. *Masová média*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-466-3.
- KOKEŠ, Radomír, D., "Teorie seriálové fikce." in *Intermediální poetika příběhu*, ed. FEDROVÁ, Stanislava a Alice JEDLIČKOVÁ (Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2011. ISBN 978-80-85778-80-9).
- MACEK, Jakub. *Fandom a text: fandom - subkultura textu: profesionální česká SF a F periodika před rokem 2000*. Praha: Triton, 2006. Fandom a SF. ISBN 80-725-4856-5.
- MONACO, James. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií: umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. 1. vyd. Praha: Albatros, 2004. Albatros Plus. ISBN 80-00-01410-6.
- MIŠÍKOVÁ, Katarína. *Mysl a příběh ve filmové fikci: o kognitivistických přístupech k teorii filmové narace*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2009. ISBN 978-80-7331-126-1.
- MITTELL, Jason. *Complex TV: the poetics of contemporary television storytelling*. New York: New York University Press, 2015. ISBN 9780814769607.
- NEFF, Ondřej. *Něco je jinak: komentáře k české literární fantastice*. Praha: Albatros, 1981.
- ODIN, Roger. *De la fiction*. 1re éd. Bruxelles: De Boeck Université, c2000. ISBN 2804135446.
- ORLEBAR, Jeremy. *Kniha o televizi*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-246-6.
- PAVERA, Libor a František VŠETIČKA. *Lexikon literárních pojmů*. 1. vyd. Olomouc: Nakladatelství Olomouc, 2002. ISBN 80-7182-124-1.
- PETRUSEK, Miloslav. *Teorie a metoda v moderní sociologii*. 1.vyd. Praha: Karolinum, 1993. ISBN 80-7066-799-0.
- PROPP, Vladimir Jakovlevič. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Vyd. tohoto souboru 2. Jinočany: H & H, 2008. ISBN 978-80-7319-085-9.
- REIFOVÁ, Irena. *Slovník mediální komunikace*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7178-926-7.
- SEDLÁKOVÁ, Renáta. *Výzkum médií: nejužívanější metody a techniky*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2014. ISBN 978-80-247-3568-9.
- SMETANA, Miloš. *Televizní seriál: a jeho paradoxy*. Vyd. 1. Praha: ISV nakladatelství, 2000. ISBN 80-85866-60-9.



STRAUSS, Anselm L a Juliet M CORBIN. *Základy kvalitativního výzkumu: postupy a techniky metody zakotvené teorie*. Vyd. 1. Boskovice: Albert, 1999. ISBN 80-85834-60-X.

THOMPSON, Kristin. *Storytelling in the new Hollywood: understanding classical narrative technique*. Cambridge (MA): Harvard University Press, 1999. ISBN 0-674-83975-7.

URBAN, Lukáš, Josef DUBSKÝ a Karol MURDZA. *Masová komunikace a veřejné mínění*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2011. ISBN 978-80-247-3563-4.

ZHÁNĚL, Jiří, Vladimír HELLEBRANDT a Martin SEBERA. *Metodologie výzkumné práce*. 1. vyd. Brno: Masarykova univerzita, 2014. ISBN 978-80-210-6875-9.

### **Články (včetně dostupných z internetu)**

ADAMOVIČ, Ivan. *Léčba krajiny fantasy aneb Clutův pokus o novou teorii žánru*. Ikarie 1999, č. 7.

CANAL, Emily. Why I Want to Stop Watching Game Of Thrones. *Forbes.com (online)* 5/25/15, [cit. 2016-03-06]. Dostupné z: Business Source Complete, EBSCOhost.

GOVE, Michael. Why I'm addicted to Game Of Thrones. *Daily Mail* 4/11/15, [cit. 2016-03-06]. Dostupné z: Regional Business News, EBSCOhost.

HÁJEK, Martin a Jiří NEKVAPIL. Narativní analýza v sociologickém výzkumu: přístupy a jednotlicí rámec. *Sociologický časopis*. 2012, (2), s. 199 – 224.

KUČERA, Jakub. DIEGEZE. *Cinepur* [online]. 2004, (31) [cit. 2016-04-07]. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=57>.

OLTEAN, Tudor. Series and Seriality in Media Culture. *European Journal of Communication* [online]. 1993, 8(1), s. 5-31 [cit. 2016-04-09]. Dostupné z: <http://ejc.sagepub.com/content/8/1/5.full.pdf+html>.

ZATLOUKALOVÁ, Aneta. Specifika televizní seriálové adaptace. In: *Podoby a funkce příběhu: pokus o interdisciplinární debatu: 9. ročník studentské (intermediální) konference*. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2011, s. 190 - 197.

### **Internetové zdroje**

Fantasy a narativita. *Interkom: Časopis pro ty, kdo chtějí vědět víc* [online]. ©Interkom1984-1999 [cit. 2016-01-19]. Dostupné z: <http://interkom.vecnost.cz/1999/19990972.htm#1>.

Game Of Thrones Whacks The Sopranos. *Broadcasting & Cable*. 6/9/14, [cit. 2016-03-06]. Dostupné z: Communication & Mass Media Complete, EBSCOhost.

Hra o trůny (seriál). *Wikipedie* [online]. 2016 [cit. 2016-02-21]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Hra\\_o\\_trůny\\_\(seriál\)](https://cs.wikipedia.org/wiki/Hra_o_trůny_(seriál)).

Hra o trůny 5 : Kolik lidí sledovalo HBO během nedělní premiéry? *Melty.cz* [online]. 2015 [cit. 2016-02-21]. Dostupné z: <http://www.melty.cz/hra-o-truny-5-kolik-lidi-sledovalo-hbo-behem-nedelni-premiery-a506.html>.

Hra o trůny V. *HBO Česká republika* [online]. 2016 [cit. 2016-02-21]. Dostupné z: <http://www.hbo.cz/series/game-of-thrones/5>.

Nejvíce pirátsky stahované seriály roku 2015. *SerialZone* [online]. 2016 [cit. 2016-02-21]. Dostupné z: <http://www.serialzone.cz/clanek/6659-nejvice-piratsky-stahovane-serialy-roku-2015/>.

REMEDIACE. In: *Informační systém Masarykovy univerzity* [online]. 2010 [cit. 2016-04-09]. Dostupné z: <http://1url.cz/htKUe>.

Remediace. *Wikisofia* [online]. 2013 [cit. 2016-04-09]. Dostupné z: <https://wikisofia.cz/index.php/Remediace>.

Sedmá a osmá série Game of Thrones na spadnutí Zdroj: <http://www.serialzone.cz/clanek/6725-sedma-a-osma-serie-game-of-thrones-na-spadnuti/#ixzz40o8Padzh>. *SerialZone* [online]. 2016 [cit. 2016-02-21]. Dostupné z: <http://www.serialzone.cz/clanek/6725-sedma-a-osma-serie-game-of-thrones-na-spadnuti/>.

SLEDOVANOST PÁTÉ ŘADY HRY O TRŮNY. *Edna.cz* [online]. 2015 [cit. 2016-02-21]. Dostupné z: <http://www.edna.cz/game-of-thrones/clanky/sledovanost-pate-rady-hry-o-truny/>.

## **Seznam příloh**

**Příloha č. 1: Rozhovor (vzor polostrukturovaného rozhovoru)**

**Příloha č. 2: Kódovací kniha - kategorie**

**Příloha č. 3: Kódovací kniha – respondenti**

## **Přílohy**

### **Příloha č. 1: Rozhovor (vzor polostrukturovaného rozhovoru)**

Jméno:

Věk:

Pohlaví:

- Proč sledujete Hru o trůny? Co vás na seriálu přitahuje?
- Jak seriál sledujete? Např. ihned v premiéře, s českými titulky, čekáte na dabing. Sledujete jednotlivé díly s pauzou, se kterou vycházejí, nebo čekáte na sérii a pak ji zhlédnete v kratším časovém úseku. Sledujete díly opakovaně?
- Přesvědčili jste nebo přiměli někoho ve vašem blízkém okolí, aby seriál začal sledovat? Nebo naopak přesvědčil někdo vás?
- Sledujete seriál se svými blízkými? Vedete pak následné diskuze?
- Zasahuje nějak seriál více do vašeho soukromého života? Máte např. upomínkové předměty s tematikou, vyzvánění atd.
- Sledujete nějaké internetové stránky věnované GOT např. Edna, facebookové stránky či různé „meme“ obrázky. Čtete či dokonce vyhledáváte spoilery? Diskutujete na internetu? Řekl/a byste o sobě, že jste fanoušek GOT?
- Uvažoval jste někdy o tom, že přestanete seriál sledovat, pokud ano po jaké scéně či jaký byl důvod.
- Která scéna pro vás byla nejzlomovější/ nejméně šokující/ rozporuplná.

Reakce:

*Dotazovaný zde povypráví o tom, jak reagoval a jak na něj působily následující scény*

- Úmrtí Neda Starka S01E09 – „hlavní“ postava, která odstartuje celou paradoxní naraci seriálu.
- Rudá svatba neboli smrt Lady Talisy, krále Robba, Catelyn, zlovilka a dalších. S03E09 – jedna z nejdiskutovanějších scén (boom ve sledování reakcí na YouTube).
- Smrt Joffreyho S04E02 – první smrt záporné postavy, na internetu vesměs pozitivní reakce
- Souboj Oberyna Martela a Hory S04E08 - smrt postavy, která se v seriálu vyskytuje chvíli, ihned k ní diváci i přes zkušenosti inklinují.
- 5. série finále S05E10 – šokující a otevřený konec, očekávání od 6. série, a hlavní otázka: Myslíte si přes veškeré zkušenosti, že je Jon Snih mrtev?

Vybavíte si ještě nějaké okamžiky, které vás šokovaly, nebo ve vás zanechaly nějaké emoce?

## Příloha č. 2 : Kódovací kniha - kategorie

číslo	kategorie	číslo	podkategorie
1	Oblíbenost seriálu	1	Fantasy téma
		2	Středověké prostředí
		3	Všeobecná popularita seriálu
		4	Originalita seriálu
		5	Kvalita seriálu (i technická)
		6	Akce a napětí
		7	Dějové zvraty
		8	Neustálý zájem o další vývoj příběhu
		9	Více dějových linek
		10	Surovost, brutalita a násilí
2	Reakce na popravu Eddarda Starka	1	Šokování
		2	Očekávání
		3	Neočekávání
		4	Lítost
		5	Uvědomění si odlišnosti seriálu
		6	Smrt hlavní postavy
3	Reakce na scénu přezdívanou Rudá svatba	1	Šokování
		2	Lítost, pláč
		3	Neočekávání
		4	Očekávání
		5	Brutální zobrazení
		6	Větší zájem o vývoj děje
		7	Pohnutí děj jiným směrem
		8	Původní očekávání happyendu
		9	Neosobní, postavy byly pro diváka vedlejší
4	Vnímání otrávení Joffreyho Baratheona	1	Očekávání
		2	Neočekávání
		3	Pozitivní emoce, radost
		4	Obava či zájem o Tyriona
		5	Málo brutality oproti ostatním vraždám
		6	zájem o vraha
5	Názor na Oberyňa Martella a jeho souboj s Horou	1	Oblíbenost Oberyňa
		2	Naděje v Oberyňa
		3	Propojení Oberyňova osudu s Tyrionem
		4	Nesympatická postava Oberyňa
		5	Nezájem, bez emocí

6	Smrt Jona Snow a očekávání 6. sezóny	1	Jon Sníh ožije jako dobrý
		2	Jon Sníh ožije jako zlý
		3	Jon Sníh je mrtev
		4	Zájem o vývoj
7	Očekávání Bílých chodců	1	Očekávání velkého souboje
		2	Jon Sníh se stane Bílým chodcem
		3	Odpor ke scénám s nemrtvými a chodci
		4	Nadšení z těchto scén
8	Popularita postav	1	Rostoucí obliba Jaimeho
		2	Nenávist Stannise za upálení dcery
		3	Zájem o děj Daenerys
		4	Trvalá obliba Tyriona

**Příloha č. 3: Kódovací kniha – respondenti**

Kategorie	1	2	3	4	5	6	7	8
Zuzana	4	1	1, 3, 8	1, 3	5	1	3	2, 3
Dalibor	1, 6, 8	1	3, 5, 7	3, 4	2	4	x	x
Vladimíra	3, 9	2	4, 5	5	1	2	2, 3	2, 3
Honza	7, 8	5, 6	4, 5, 7, 9	3, 4	5	1	1	3
Dominik	1, 2, 4, 5, 10	6	4, 6, 7	1, 5, 6	1	1, 4	1, 4	1, 3
Viktorija	1, 4, 5, 9	4, 6	2, 3, 5, 8	3, 4	1, 2	3	1	1, 2, 3, 4
Jan	2	2, 4	3, 5	3, 4	3, 4	2	1, 2, 4	1, 3, 4
Vladimír	1, 5		1, 3, 5, 6, 7	x	5	3	x	1
Kateřina	1, 3, 5, 7	5	2, 4, 5	2, 6	4	1, 4	x	4
Karolína	1, 2, 5, 7, 8, 9	1, 4	2, 9	3	1, 2, 3	1	4	2, 4