ŠVOAUK 2026

SEKCIA
TEÓRIA DIGITÁLNYCH HIER, MEDIÁLNA KOMUNIKÁCIA A DIGITÁLNY DIZAJN

vo fakultnom kole
Študentskej vedeckej, odbornej
a umeleckej konferencie

ÚCM FMK

UNIVERZITA SV. CYRILA A METODA V TRNAVE
Fakulta masmediálnej komunikácie

Zborník ŠVOaUK 2026

Zborník zo Študentskej vedeckej, odbornej a umeleckej konferencie
Sekcia teória digitálnych hier, mediálna komunikácia a digitálny dizajn

Trnava 2026

Vedecký výbor konferencie
doc. PhDr. Viera Kačinová, PhD.
doc. PhDr. Adam Madleňák, PhD., MBA
Mgr. Tomáš Farkaš, PhD.
Mgr. Ladislav Halama, PhD.
PhDr. Vladimíra Hladíková, PhD., MBA
Mgr. Simona Mikušová, PhD.
Ing. Renáta Miklenčičová, PhD.
Mgr. Veronika Šašalová, PhD.
Mgr. Rastislav Zábojník, PhD.
Mgr. Sara Koraušová
Mgr. Tabita Vagala
Mgr. Klára Zubková

Editori
Mgr. Lenka Rusňáková, PhD.
Mgr. Martin Graca, PhD.
doc. PhDr. Jana Radošinská, PhD.

Recenzenti
Mgr. Viktória Hudáková, PhD.
Mgr. Peter Kubinyi, PhD.

Návrh obálky
Mgr. Martin Graca, PhD.

Grafická úprava
Mgr. Martin Graca, PhD.

Publikácia bola schválená Edičnou radou Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave a vedením Fakulty masmediálnej komunikácie Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave. Za gramatickú a štylistickú úroveň príspevkov a úplnosť bibliografických referencií zodpovedajú jednotliví autori.

Zborník zo Študentskej vedeckej, odbornej a umeleckej konferencie Sekcia teória digitálnych hier, mediálna komunikácia, a digitálny dizajn © 2026 by Eds.: Mgr. Lenka Rusňáková, PhD., Mgr. Martin Graca, PhD., doc. PhDr. Jana Radošinská, PhD. is licensed under CC BY-NC-ND 4.0



Vydavateľ
Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta masmediálnej komunikácie

Vydanie: prvé, 2026
Vydané elektronicky
https://fmk.ucm.sk/files/archiv/SVOaUK_2026_TEDI_KOMU_DIDI.pdf

ISBN 978-80-572-0640-8

PREDHOVOR

Vážené čitateľky, vážení čitatelia,

s radosťou Vám predstavujeme kolekciu príspevkov prezentovaných v rámci Študentskej, vedeckej, odbornej a umeleckej konferencie, ktorá sa konala dňa 23. apríla 2026 v priestoroch Fakulty masmediálnej komunikácie UCM v Trnave. Teší ma, že toto podujatie sa teší stabilnému záujmu študentiek a študentov všetkých ročníkov a stupňov štúdia, osobitne preto, že naše pracovisko má ambíciu aktívne reagovať na vyvíjajúce sa otázky, výskumné problémy a témy viazané na mediálnu a marketingovú komunikáciu, tvorbu, distribúciu a marketing digitálnych hier, mediálne umenie, rozvoj mediálnej gramotnosti, vzťahy s verejnosťou a digitálny dizajn.

Význam konferencie vďaka interdisciplinárnemu poslaniu zásadne presahuje bežné hranice nášho vedného odboru a má ďalej povzbudzovať k otvorenej, podnetnej a tematicky rôznorodej vedeckej diskusii o médiách, komunikácii a marketingu. Konferencia, podobne ako ostatné vedecké podujatia organizované na fakulte, reflektuje skutočnosť, že presvedčivé argumentovanie a adresné, kompetentné prezentovanie vlastných názorov, zistení či postojov sa v nestabilnej sociálno-kultúrnej situácii 21. storočia stáva už nie voľbou, ale skôr nevyhnutnosťou.

V tejto zborníkovej publikácii zameranej na oblasť mediálnej komunikácie, problematiku digitálnych hier a digitálny dizajn je zaradených dvanásť príspevkov. Rovnako ako v predchádzajúcich výstupoch viazaných na uplynulé ročníky totožného podujatia, aj v tomto prípade prioritizujeme interdisciplinárnu výmenu poznatkov a diverzitu perspektív s dôrazom na reflexiu mediálnych, technologických a komunikačných fenoménov.

V mene editorov ďakujem kolegyniam a kolegom z Fakulty masmediálnej komunikácie pôsobiacim v organizačnom a programovom výbore konferencie. Vďaka ich záujmu, profesionalite a odborným predpokladom sa nám darí zvyšovať kvalitatívnu úroveň Študentskej vedeckej, odbornej a umeleckej konferencie aj v období, ktoré je všeobecne typické marginalizovaním vedeckých aktivít, ktoré neprinášajú okamžitý benefit v podobe ekonomických či iných materiálnych výsledkov. Zároveň z pozície editorky vyjadrujem uznanie zúčastneným študentkám a študentom s aktívnym záujmom o vlastný akademický rast. Uisťujem ich, že tieto iniciatívy nezostávajú prehliadnuté a považujeme ich za esenciálnu súčasť nášho akademického života – bez ohľadu na to, ktoré z prezentovaných prác boli formálne ocenené a ktoré nie. Rešpekt patrí aj školiteľkám a školiteľom prihlásených príspevkov, predovšetkým za ich ochotu odovzdávať ďalej svoje vedomosti, zručnosti a profesionálne kompetencie.

Jana Radošinská

OBSAH

REALIZÁCIA SÉRIE INSCENOVANEJ FOTOGRAFIE PRACUJÚCEJ S PERFORMATÍVNOU DRAG IDENTITOU
Zuzana Beneková – Lucia Novanská Škripcová 5

TVORBA AUDIOVIZUÁLNEHO DIELA – REKLAMA
Lukáš Karaba – Slávka Gracová 19

ZOBRAZENIE VÝKONU A VYHORENIA V HRE WANDERSTOP
Dominika Kimličková – Silvester Buček 35

REKONŠTRUKCIA PROSTREDIA ČERNOBYĽSKEJ ZÓNY V HRE CHERNOBYLITE
Oliver Matiaško – Veronika Šašalová 48

ADAPTÁCIA PRINT AND PLAY HRY DO DIGITÁLNEJ FORMY
Šimon Rabatin – Magdaléna Švecová 64

MARGINALIZÁCIA V DIGITÁLNYCH HRÁCH AKO SYSTÉMOVÝ JAV
Vanessa Šugárová – Veronika Šašalová 72

HEAVY METALOVÁ KULTÚRA V HRE BRÜTAL LEGEND
Sabína Danišová – Veronika Šašalová 85

PROFESIJNÉ NORMY ČISTIČOV MIEST ČINOV A ICH ZOBRAZENIE V HRE SERIAL CLEANERS
Miloš Neuvirth – Adam Kysler 103

REKLAMNÉ VIDEO AKO PROSTRIEDOK MARKETINGOVEJ PODPORY ŠPECIFICKÉHO ŽÁNRU FANTASY LITERATÚRY
Sabína Péteryová – Jozef Prokein – Adam Madleňák 112

TVORBA VIZUÁLNEJ IDENTITY AKO SÚČASŤ BUDOVANIA ZNAČKY KREATÍVNEHO ŠTÚDIA
Klaudia Stanislavská – Adam Madleňák 125

TVORBA ŠTUDENTSKÉHO AUDIOVIZUÁLNEHO DIELA
Ester Vyhnalová – Matej Majerský 147

TRANSMEDIÁLNA ANALÝZA HRY VALORANT
Tomáš Varga – Miroslav Macák 153

REALIZÁCIA SÉRIE INSCENOVANEJ FOTOGRAFIE PRACUJÚCEJ S PERFORMATÍVNOU DRAG IDENTITOU

Zuzana Beneková – Lucia Novanská Škripcová

ABSTRAKT
Príspevok sa zaoberá využitím inscenovanej fotografie pri vizuálnej interpretácii drag performancie. Cieľom príspevku je poukázať na to, že drag ako umelecká a kultúrna forma predstavuje vizuálne aj významovo bohatý fenomén, ktorý možno prostredníctvom fotografie nielen zaznamenať, ale aj autorsky interpretovať. Teoretická časť sa venuje dokumentárnemu a inscenovanému prístupu vo fotografii, a zároveň vymedzuje drag ako performatívnu, štylizovanú a identitotvornú formu. Praktická časť predstavuje autorskú fotografickú sériu realizovanú v ateliérovom prostredí, ktorá prostredníctvom kontrolovanej práce so svetlom, rekvizitami, pózou a postprodukciou skúma možnosti inscenovanej fotografie pri zobrazovaní drag estetiky. Príspevok zároveň poukazuje na to, že fotografia môže fungovať nielen ako dokument performancie, ale aj ako samostatný vizuálny priestor pre konštruovanie identity a významu.

Kľúčové slová: *Drag. Identita. Inscenovaná fotografia. Performativita. Vizuálna štylizácia.*

ABSTRACT
This paper examines the use of staged photography in the visual interpretation of drag performance. The aim of the paper is to show that drag, as an artistic and cultural form, represents a visually and conceptually rich phenomenon that can be not only documented but also authorially interpreted through photography. The theoretical part focuses on documentary and staged approaches in photography and defines drag as a performative, stylized, and identity-forming practice. The practical part presents an original photographic series created in a studio environment, exploring the possibilities of staged photography in representing drag aesthetics through controlled work with lighting, props, pose, and post-production. The paper also suggests that photography can function not only as documentation of performance, but also as an autonomous visual space for constructing identity and meaning.

Key words: *Drag. Identity. Performativity. Staged photography. Visual stylization.*

ÚVOD

Fotografia osciluje medzi dvoma základnými pólmi. Medzi snahou zachytiť realitu a snahou túto realitu vedome konštruovať. Kým dokumentárny prístup býva tradične spájaný s autenticitou a vizuálnou evidenciou skutočnosti, inscenovaná fotografia otvorene pracuje s autorským zásahom a štylizáciou. V súčasnej vizuálnej kultúre sa však tieto prístupy začínajú prelínať a fotografia už nie je chápaná iba ako neutrálne médium zachytávajúce svet, ale aj ako prostriedok tvorby významu, identity a vizuálnej interpretácie.

Jedným z fenoménov, ktoré takýto prístup obzvlášť intenzívne vyžadujú, je drag. Ten nepredstavuje len formu zábavy alebo scénického vystúpenia, ale komplexnú umeleckú a kultúrnu formu založenú na performativite, vedomej štylizácii a práci s identitou. Prostredníctvom kostýmu, make-upu, pózy a telesnej prezentácie odhaľuje konštruovanosť rodu, a zároveň vytvára priestor na jeho reinterpretáciu. Práve táto povaha dragu z neho robí mimoriadne podnetný námet pre inscenovanú fotografiu.

Cieľom príspevku je preskúmať možnosti inscenovanej fotografie pri vizuálnej interpretácii drag performancie. V teoretickej časti sa preto zameriavame na dokumentárny a inscenovaný prístup vo fotografii a na vymedzenie dragu ako umeleckej a kultúrnej formy.

Praktická časť následne predstavuje autorskú fotografickú sériu realizovanú v ateliérovom prostredí, ktorá reflektuje drag ako performatívne konštruovanú identitu a zároveň skúma fotografiu ako priestor vedomej obrazovej štylizácie. Príspevok tak sleduje nielen vizuálnu stránku dragu, ale aj to, ako možno prostredníctvom fotografie sprostredkovať jeho estetický a kultúrny význam.

1 TEORETICKÁ ČASŤ

1.1 Dokumentárny prístup

Dokumentárna fotografia býva tradične chápaná ako realistický a pravdivý spôsob zobrazovania skutočnosti. Podľa Kotíka (2017) je dokumentárna fotografia spojená predovšetkým s objektívnym zachytením reality, pričom od svojich začiatkov slúžila ako nástroj poznania, zaznamenávania a uchovávania skutočnosti. Od objavenia fotografie koncom 19. storočia sa médium fotografie uplatňovalo najmä pri zobrazovaní vojny, mestského prostredia, každodenného života a ľudského portrétu. Vďaka schopnosti presne zachytiť detail si fotografia našla uplatnenie aj vo vedeckom prostredí, čím sa ešte posilnila predstava jej objektivity a dôkazovej hodnoty (Kotík, 2017).

Kotík (2017) dokumentárnu fotografiu charakterizuje ako „pravdivé a objektívne zobrazenie skutočnosti“ (Kotík, 2017, p. 65). Za dokumentárnu možno považovať aj takú fotografiu, ktorá zachytáva prirodzene pôsobiace situácie bez výrazného zásahu autora. Samotný termín „dokumentárny“ sa podľa neho pôvodne viazal na vernosť realistickej maľby voči predlohe, no širšie uplatnenie nadobudol až v čase, keď sa fotografia začala viac estetizovať, aranžovať a retušovať. Práve vtedy vznikla potreba odlíšiť autentický záznam reality od umelecky konštruovaného obrazu.

Primárnou funkciou dokumentárnej fotografie je sprostredkovať a uchovávať realitu. Fotografia tak umožňuje znovu sprítomniť dobu, v ktorej vznikla, a slúži na zaznamenávanie, vysvetľovanie či interpretáciu skutočnosti. Do tohto prístupu možno zaradiť aj reportážnu a sociálnu fotografiu. To, či fotografiu vnímame ako dokumentárnu, však nezávisí iba od jej vizuálnej podoby, ale aj od kontextu prezentácie a od vedomostí, skúseností či očakávaní diváka (Kotík, 2017).

Problematickosť jednoznačnej definície dokumentárnej fotografie zdôrazňuje aj Price (2021), podľa ktorého dokument nemožno chápať ako jednotný štýl alebo súbor techník. Dokumentárna fotografia bola v priebehu dejín označovaná ako žáner, tradícia, prax aj hnutie, pričom zahŕňa veľmi rozmanité prístupy. Jej špecifikum preto nespočíva iba v samotnom obraze, ale aj v širších sociálnych, historických a inštitucionálnych kontextoch, v ktorých vzniká a je interpretovaná.

Hoci sa dokumentárna fotografia tradične spája s objektivitou, súčasné prístupy upozorňujú aj na jej konštruovaný charakter. Miles (2010) v súvislosti s konceptuálnym dokumentom poukazuje na to, že dokumentárnosť nespočíva len v samotnom zachytení reality, ale aj v spôsobe jej výberu, organizácie a interpretácie. Dokumentárna fotografia tak môže využívať analytický a systematický prístup, pričom zároveň ostáva prepojená so sociálnym skúmaním a so snahou upozorňovať na spoločenské problémy či iniciovať zmenu (Price, 2021).

Vývoj fotografie zároveň ukazuje postupný odklon od čisto dokumentárnej funkcie. Fotografia sa transformovala z nástroja zaznamenávania reality na autonómne umelecké médium, ktoré do seba začalo integrovať estetické, konceptuálne a experimentálne prvky (Rochnyak, 2025). Už v priebehu 20. storočia sa fotografia oslobodzovala od požiadavky objektivity a otvorila sa subjektívnemu umeleckému vyjadreniu.

V súčasnosti sa navyše ukazuje, že hranica medzi dokumentárnou a inscenovanou fotografiou nie je jednoznačná. Ako upozorňuje Castro Díaz (2019), aj inscenovaná fotografia môže využívať „efekt reality“ a vizuálne stratégie typické pre dokument, čím vzniká napätie medzi faktom a fikciou. Dokumentárny prístup preto možno chápať ako východiskový bod fotografického média, ktorého dôraz na realitu, autenticitu a vizuálnu evidenciu formoval ďalší vývoj fotografických prístupov. V súčasnej fotografii sa však tieto princípy čoraz častejšie prelínajú s vedomou štylizáciou a inscenovaním. Na Slovensku sa

dokumentárnej fotografii venuje mnoho fotografov. Avšak dokumentárnej fotografii s prepojením na drag kultúru sa venuje fotografka Dorota Holubová.

1.2 Inscenovaný prístup

Na opačnom póle fotografického spektra sa nachádza inscenovaná fotografia, ktorá otvorene pracuje s fikciou, kontrolou, štylizáciou a autorským zásahom. Tento prístup sa výraznejšie etabloval najmä v druhej polovici 20. storočia, keď sa fotografia začala vedome opierať o princípy teatrálnosti a vizuálnej konštrukcie. Od 70. rokov 20. storočia dochádza k posunu, v ktorom sa fotografický obraz stáva sebavedome inscenovaným a reflektuje vlastnú umelosť, čím narúša predstavu fotografie ako objektívneho média (Castro Díaz, 2019).Inscenovaná fotografia využíva široké spektrum výrazových prostriedkov a často čerpá z filmového, divadelného či performatívneho jazyka. Ako upozorňuje von Braun (2015), fotografia a film sa podieľajú na formovaní kolektívnej imaginácie tým, že sprostredkúvajú historicky podmienené modely identity a rodových rolí. Obraz teda nie je len odrazom reality, ale aj priestorom, v ktorom sa ženskosť, mužskosť a ich vizuálne znaky kultúrne konštruujú. Tento pohľad je dôležitý aj pre chápanie inscenovanej fotografie, pretože poukazuje na to, že štylizovaný obraz môže odhaľovať nielen estetické stratégie média, ale aj samotnú podmienenosť rodovej reprezentácie (von Braun, 2015). Práca so scénou, svetlom, kompozíciou, postavou alebo rekvizitou umožňuje vytvárať komplexné vizuálne naratívy, ktoré presahujú jednoduchý záznam reality. Obraz tu nefunguje len ako zachytenie jedného momentu, ale ako konštruovaný priestor významov, v ktorom sa prelínajú symbolické, vizuálne a konceptuálne roviny (Castro Díaz, 2019).

Z teoretického hľadiska možno inscenovanú fotografiu interpretovať aj prostredníctvom konceptu remediácie. Van Alphen (2008) upozorňuje na napätie medzi dvoma princípmi vizuálnej kultúry, teda *immediacy*, snahou o bezprostrednosť a ilúziu priameho prístupu k realite, a *hypermediacy*, ktorá naopak zdôrazňuje sprostredkovanosť, konštruovanosť a performatívnosť obrazu. Kým tradičné chápanie fotografie bývalo spojené s predstavou transparentného média, inscenovaná fotografia túto predstavu narúša tým, že otvorene priznáva autorský zámer a konštrukciu obrazu.

Van Alphen (2008) zároveň hovorí, že inscenovanie vo fotografii nemožno zúžiť len na pózovanie postáv alebo aranžovanie scény pred objektívom. Zahŕňa aj ďalšie zásahy, ktoré obraz formujú pred vznikom i po vzniku snímky, napríklad kombinovanú tlač, retuš či inú manipuláciu s negatívom a výslednou fotografiou. Inscenovaná fotografia tak predstavuje jednu z možností, ako zvýrazniť autorský zámer a vedomú prácu s médiom.

Kľúčovým znakom inscenovanej fotografie je preto napätie medzi realitou a fikciou. Fotografický obraz si síce zachováva určitý efekt reality, no zároveň je výsledkom vedomej manipulácie a štylizácie. Fikcia tu nepredstavuje opak pravdy, ale nástroj, prostredníctvom ktorého možno sprostredkovať hlbšie spoločenské, psychologické alebo existenciálne významy (Castro Díaz, 2019). Ako uvádza van Alphen (2008), práve inscenovaná fotografia ukazuje, že bezprostrednosť fotografie je do veľkej miery mýtom a že fotografia je vždy do určitej miery sprostredkovaná.

Na tento aspekt nadväzuje aj Manchanda (2007), ktorá upozorňuje, že fotografia môže pôsobiť autenticky a bezprostredne aj vtedy, keď je výsledkom rekonštrukcie, abstrahovania a vedomej vizuálnej konštrukcie. V jej interpretácii sa fotografia neukazuje iba ako záznam skutočnosti alebo historickej udalosti, ale aj ako artefakt, ktorý sprostredkúva význam prostredníctvom odstupu, inscenovania a kultúrnej interpretácie. Tým sa oslabuje tradičné chápanie fotografie ako priameho dôkazu reality a do popredia vstupuje jej symbolická a interpretačná funkcia.

Historicky bola inscenovanosť vo fotografii prítomná už od jej počiatkov. Rané portréty vznikali pri dlhých expozičných časoch, ktoré si vyžadovali pózovanie a kontrolu

tela. Van Alphen (2008) poukazuje na to, že raná fotografia bola v tomto zmysle nevyhnutne performatívna, pretože technické podmienky samotného média vyžadovali od fotografovaného subjektu vedomé „inscenovanie“ seba samého. Neskôr sa inscenovaná fotografia rozvíjala aj prostredníctvom kombinovaných tlačí a piktorialistických experimentov, ktoré mali zdôrazniť umelecký charakter fotografie.

Zásadný posun v chápaní inscenovanej fotografie spočíva v tom, že fotografia už nie je iba obrazom reality, ale stáva sa priestorom jej vedomej konštrukcie. Ako uvádza Cepková (2019), inscenovaná fotografia je založená na premyslene koncipovanom a komponovanom obraze, pričom dôraz sa kladie na vedomé usporiadanie prvkov, významov a symbolických vrstiev. Fotograf nevystupuje ako neutrálne pozorujúci subjekt, ale ako autor, ktorý vytvára situáciu, ktorá pred samotným fotografickým aktom neexistovala. Tento aspekt presúva fotografiu do oblasti fikcie, inscenácie a významovej produkcie.

Významnú rovinu inscenovanej fotografie predstavuje aj spôsob, s akým pracuje s ľudským telom. Ako uvádzajú Henning a Baker (2021), fotografia nefunguje len ako prostriedok zobrazovania tela, ale aj ako médium, ktoré sa podieľa na jeho kultúrnej konštrukcii. Spôsoby, akými je telo vizualizované, sa menia v závislosti od historického a spoločenského kontextu, pričom fotografický obraz môže telo objektivizovať či estetizovať alebo úplne transformovať. Fotografia tak nevypovedá len o fyzickej podobe subjektu, ale aj o normách, hodnotách a mocenských vzťahoch, ktoré určujú, ako má byť telo videné a interpretované (Henning & Baker, 2021).

Význam inscenovanej fotografie však nespočíva iba v jej formálnej konštrukcii, ale aj v procese jej vzniku. Baraklianou (2013) zdôrazňuje, že fotografický obraz nevzniká ako izolovaný moment, ale ako výsledok časovo podmienenej udalosti, v ktorej sa prepája pohyb tela, technický aparát a prostredie. Podobne Colman (2013) upozorňuje, že obraz je výsledkom materiálnych a technologických procesov, ktoré formujú jeho podobu ešte predtým, než je interpretovaný ako reprezentácia.

Na tieto fakty nadväzuje aj performatívne chápanie fotografie. Johnson (2015) vo svojej analýze tvorby Manuela Vasona ukazuje, že fotografia môže fungovať ako forma spolupráce medzi fotografom a performerom, kde nevzniká len dokument, ale nové umelecké dielo. Fotografia sa tak môže stať priestorom, v ktorom performancia nezaniká, ale transformuje sa. V tomto zmysle inscenovaná fotografia prepája konštrukciu reality, procesualitu tvorby a performatívny akt.

Súčasná fotografická prax je preto charakteristická experimentovaním s formou, svetlom a kompozíciou, pričom obraz neslúži len na zachytenie reality, ale predovšetkým na sprostredkovanie určitej myšlienky. Inscenovaná fotografia integruje prvky iných umeleckých foriem, ako sú maľba, film či performatívne umenie, a stáva sa prostriedkom skúmania identity a vizuálnej reprezentácie (Rochnyak, 2025). Na základe uvedeného možno konštatovať, že hranica medzi dokumentárnou a inscenovanou fotografiou nie je striktne daná, ale skôr plynulá. Súčasná fotografia sa pohybuje v priestore medzi týmito pólmi, pričom často kombinuje prvky oboch prístupov. Veľmi dobrým príkladom inscenovanej drag fotografie je fotografka Erika Wagner, ktorá využíva silnú postprodukciu a performatívnosť modelov.

2 DRAG AKO UMELECKÁ A KULTÚRNA FORMA

Drag predstavuje komplexnú umeleckú a kultúrnu prax, ktorá presahuje rámec zábavy a scénickej performancie. V širšom kultúrnom diskurze je často charakterizovaný ako pestrý a výrazne štylizovaný umelecký žáner spájajúci zábavu, slobodu a silu sebavyjadrenia, pričom pracuje s prvkami kostýmu, make-upu a performatívneho vystupovania (Dúhový magazín, 2023). Takéto vymedzenie zároveň poukazuje na jeho

prepojenie s rodovým ohýbaním a jeho funkciu ako priestoru, v ktorom možno skúmať a artikulovať rodovú identitu.

Na túto základnú charakteristiku nadväzujú odborné prístupy, ktoré drag nechápu len ako formu zábavy, ale ako umelecké médium konštruovania identity. Ako uvádzajú Corpuz et al. (2025), drag predstavuje vedomý proces vizuálnej a performatívnej štylizácie, prostredníctvom ktorého performer sprostredkúva osobné aj spoločenské významy. Drag tak nefunguje ako reprezentácia identity, ale ako jej aktívna produkcia.

V tomto kontexte možno drag zároveň chápať ako priestor sebaobjavovania. Corpuz et al. (2025) poukazujú na to, že drag performancia umožňuje performerom skúmať vlastnú identitu a artikulovať jej potlačené alebo marginalizované aspekty. Tento proces možno rozšíriť v súlade s teoretickými východiskami Kosofsky Sedgwick, ktorá chápe identitu ako otvorenú sieť nesúrodých prvkov. Sedgwick zdôrazňuje, že jednotlivé dimenzie identity, teda telo, rod, túžba či vizuálny prejav, nemusia vytvárať jednotný celok. Drag v tomto kontexte neodhaľuje „pravú“ identitu, ale skôr zviditeľňuje jej vnútorné napätia a disonancie (Kosofsky Sedgwick, 2013).

Kľúčovým teoretickým rámcom pre pochopenie týchto procesov je koncept performativity, rozpracovaný Butlerovou. Butlerová tvrdí, že rod nevzniká ako prirodzená esencia, ale ako výsledok opakovaného citovania spoločenských noriem. Na tento koncept priamo nadväzujú Corpuz et al. (2025), ktorí ukazujú, že drag tieto normy nielen reprodukuje, ale ich aj vedome preformátováva prostredníctvom štylizácie. Butlerová však zároveň upozorňuje, že drag nie je dôkazom úplnej voľnosti identity, nejde o slobodnú hru, ale o hyperbolickú citáciu noriem, ktorá odhaľuje ich konštruovanosť a zároveň ich môže aj reprodukovať (Butler, 2013).

Na Butlerovej koncept performativity ďalej nadväzujú Egner a Maloney (2016), ktorí drag interpretujú ako formu *„gender bending“*. V ich chápaní drag nefunguje ako imitácia rodu, ale ako jeho transformácia a destabilizácia. V zhode s Butlerovou zdôrazňujú, že rod nie je stabilná kategória, no zároveň posúvajú dôraz na samotný akt performancie a jeho účinok na publikum. Subverzívny potenciál dragu podľa nich nevzniká automaticky, ale v interakcii medzi performerom a divákom, pričom performer vedome pracuje s očakávaniami publika a narúša ich (Egner & Maloney, 2016).

Táto myšlienka performatívneho účinku nachádza paralelu aj v širšom rámci queer teórie. Halberstam zdôrazňuje, že rodové identity nemožno chápať ako uzavreté kategórie, ale ako dynamické a historicky podmienené procesy. V tomto zmysle sa jej prístup zhoduje so Sedgwick aj Butler, pričom všetky tri autorky poukazujú na nestabilitu identity. Halberstam však túto nestabilitu konkretizuje prostredníctvom analýzy maskulinity, čím rozširuje chápanie dragu ako priestoru, v ktorom dochádza k preusporiadaniu rodových znakov (Halberstam, 2013).

Popri identitnej a performatívnej rovine má drag aj výrazný kultúrny a komunitný rozmer. Corpuz et al. (2025) zdôrazňujú, že drag scéna vytvára priestory solidarity a spolupatričnosti, najmä pre marginalizované queer subjekty. Na tento aspekt nadväzuje koncept queer counterpublics, ktorý rozpracovali Berlant a Warner. Podľa nich queer komunity nevznikajú len ako reakcia na vylúčenie, ale ako aktívne alternatívne verejnosti, ktoré produkujú vlastné formy identity, intimity a sociálnych vzťahov (Berlant & Warner, 2013). Drag tak možno chápať ako jednu z kultúrnych praktík, prostredníctvom ktorých sa tieto alternatívne queer verejnosti formujú.

Na kultúrny rozmer dragu nadväzuje aj Ahmed, ktorá analyzuje vzťah medzi normou, telom a priestorom. Ahmed (2013) zdôrazňuje, že normy formujú nielen diskurz, ale aj spôsob, akým sa telá pohybujú a orientujú vo svete. V tomto kontexte možno drag interpretovať ako prax, ktorá tieto normatívne orientácie narúša. Tým, že umožňuje telám existovať mimo očakávaných trajektórií, odhaľuje materiálnu a afektívnu povahu sociálnych

noriem (Ahmed, 2013). Tento pohľad rozširuje predchádzajúce teoretické rámce o dimenziu telesnej skúsenosti a afektu.

Drag zároveň nadobúda politický význam. Corpuz et al. (2025) poukazujú na to, že drag performancia môže artikulovať otázky marginalizácie, rodovej rovnosti či queer viditeľnosti. Na tento argument možno nadviazať radikálnejšou kritikou Edelman, ktorý spochybňuje samotný základ moderného politického myslenia. Edelman (2004) tvrdí, že politika je orientovaná na budúcnosť symbolizovanú figúrou dieťaťa, čím reprodukuje existujúci spoločenský poriadok. V tomto rámci sú queer identity konštruované ako jeho narušenie, pretože sa nepodieľajú na logike reprodukcie (Edelman, 2004). Drag možno v tomto kontexte chápať ako prax, ktorá túto logiku destabilizuje tým, že odmieta stabilitu identity aj jej orientáciu na normatívnu budúcnosť.

Z hľadiska vizuálnej kultúry je pre drag zásadná jeho dôsledná práca s obrazom. Kostým, make-up, gestika a telesná prezentácia fungujú ako znaky, prostredníctvom ktorých performer komunikuje identitu a význam (Corpuz et al., 2025). Tento dôraz na štylizáciu a vizuálnu konštrukciu identity korešponduje s poznatkami Rusnákovej (2009), ktorá poukazuje na to, že súčasné vizuálne umenie chápe telo ako premenlivý a hybridný konštrukt. Drag tak možno zaradiť do širšieho umeleckého rámca, v ktorom sa identita neodhaľuje, ale inscenuje a transformuje.

Na základe uvedeného možno drag definovať ako umeleckú a kultúrnu formu založenú na performatívnom konštruovaní identity, vedomej štylizácii a narúšaní normatívnych predstáv o rode a sexualite. Jednotlivé teoretické prístupy sa zhodujú v tom, že drag nepredstavuje imitáciu reality, ale jej kritickú reinterpretáciu. Zároveň sa dopĺňajú v dôraze na rôzne aspekty tejto praxe, od performativity a identity (Butler, Sedgwick), cez subverzivitu a interakciu s publikom (Egner & Maloney), až po jej kultúrny a politický význam (Berlant & Warner, Ahmed, Edelman). Drag tak vystupuje ako komplexný fenomén, ktorý umožňuje skúmať identitu ako premenlivý, mnohovrstevný a spoločensky podmienený proces.

3 REALIZAČNÁ ČASŤ

Realizačná časť nadväzuje na teoretické východiská príspevku, ktoré chápu fotografiu ako médium pohybujúce sa medzi dokumentárnosťou a inscenáciou a drag ako performatívnu, vizuálne konštruovanú formu identity. Na základe týchto východísk bola zvolená forma inscenovanej fotografie, ktorá umožňuje vedome pracovať s kompozíciou, svetlom, telom a vizuálnou štylizáciou.

Cieľom realizácie bolo vytvoriť fotografickú sériu, ktorá nebude drag dokumentovať, ale bude ho interpretovať ako umeleckú a kultúrnu prax založenú na performativite a práci s vizuálnymi znakmi. Dôraz bol kladený na prepojenie estetiky, performancie a autorskej konštrukcie obrazu, pričom výsledné fotografie reflektujú napätie medzi realitou a inscenáciou.

3.1 Predpríprava a výber subjektu fotografovania

Pri výbere subjektu fotografovania bolo pre nás dôležité pracovať s osobou, ktorá má reálnu skúsenosť s drag performanciou. Zvolený model je náš kolega, ktorý sa dragu aktívne venuje, čo umožnilo pracovať nielen s vizuálnou štylizáciou, ale aj s autentickým performatívnym prejavom.

Táto skutočnosť bola kľúčová najmä z hľadiska konceptu práce, keďže cieľom nebolo iba estetizované zobrazenie dragu, ale jeho interpretácia ako formy umeleckého sebavyjadrenia a konštruovania identity. Model tak nevystupoval len ako pasívny objekt fotografovania, ale ako aktívny účastník tvorivého procesu, ktorý do výsledných obrazov vnášal vlastnú skúsenosť, gestiku a prácu s telom typickú pre drag performanciu.

Výber subjektu zároveň ovplyvnil aj samotnú koncepciu série. Vychádzala z jeho drag persony a spôsobu, akým pracuje s vizuálnymi znakmi, akými sú kostým, make-up, póza či výraz. Fotografovanie tak nebolo iba inscenovaním vopred definovanej predstavy, ale aj procesom spolupráce, v ktorom sa stretával autorský zámer fotografky s performatívnym prejavom modela.

3.2 Prostredie a technické riešenie

Fotografovanie prebiehalo v školskom ateliéri Kefa, ktorý poskytol kontrolované prostredie umožňujúce vedomú prácu so svetlom, kompozíciou a vizuálnou štylizáciou. Neutrálne biele pozadie bolo zvolené zámerne, aby eliminovalo rušivé prvky a sústredilo pozornosť na samotnú postavu, jej performatívny prejav a vizuálne znaky dragu.

Snímky boli realizované digitálnym fotoaparátom Canon EOS 77D s objektívom 50 mm f/1.8, ktorý umožnil pracovať s menšou hĺbkou ostrosti a zvýrazniť subjekt oproti pozadiu. Tento objektív bol zvolený aj pre jeho prirodzenú perspektívu a schopnosť zachytiť detail výrazu, gestiky a štylizácie.

Osvetlenie tvorila kombinácia troch svetelných zdrojov. Hlavným svetlom bol softbox umiestnený pred fotografovaným subjektom, ktorý zabezpečoval mäkké a rovnomerné osvetlenie tváre a tela. Doplnkové svetlá tvorili dva bočné reflektory s farebnými filtrami, umiestnené po stranách scény. Z pohľadu fotografky bolo použité zelené svetlo zľava a oranžové sprava. Táto farebná kombinácia vytvárala kontrastné farebné akcenty na tele a pozadí, čím zdôrazňovala vizuálnu štylizáciu a artistický zámer výsledného obrazu. Súčasťou vizuálnej koncepcie bola aj práca s rekvizitami. Použitý bol transparentný plastový materiál, pôvodne určený na ochranu plôch pri maľovaní, ktorý vo fotografii fungoval ako dynamický prvok. Jeho pohyb a štruktúra umožnili vytvoriť dojem fluidity, vrstvenia a čiastočného zakrývania tela, čím podporovali tému transformácie a nejednoznačnosti identity.

Ďalším výrazovým prvkom boli sušené maky upravené zlatou farbou, ktoré vnášali do obrazov dekoratívny a symbolický rozmer. V kombinácii s drag štylizáciou pôsobili ako prvok estetickej nadsádzky, a zároveň posilňovali kontrast medzi prirodzeným a umelo konštruovaným vizuálnym prejavom.

Technické riešenie tak nebolo zamerané na neutrálne zachytenie reality, ale na vedomé vytváranie vizuálne štylizovaného obrazu, ktorý podporuje chápanie dragu ako performatívnej a esteticky konštruovanej formy identity.

Súčasťou prípravy modela bolo aj líčenie realizované priamo v ateliéri pred samotným fotografovaním. Hoci tento proces nebol predmetom fotografického záznamu, zohrával dôležitú úlohu pri formovaní výslednej drag persony, ktorá sa následne prejavila v samotnej performancii pred objektívom.

3.3 Priebeh fotografovania

Samotné fotografovanie prebiehalo v uvoľnenej a kolaboratívnej atmosfére, ktorá bola dôležitá pre dosiahnutie prirodzeného performatívneho prejavu modela. Fotografovanie trvalo približne jednu hodinu, pričom počas celej realizácie bola prítomná hudba, ktorú vyberal samotný model. Tento prvok sa ukázal ako významný, keďže prispel k jeho uvoľneniu a umožnil mu lepšie vstúpiť do svojej drag persony.

Priebeh fotografovania nebol striktne scenáristicky vymedzený, prebiehal ako otvorený proces, v ktorom sa striedali vopred naznačené situácie s improvizáciou. Model pracoval s pózou, gestikou a výrazom typickým pre drag performanciu, pričom vedome využíval prvky teatrálnosti, preexponovaného gesta a práce s pohľadom. Tieto prvky sa stali kľúčovým prostriedkom vizuálneho vyjadrenia identity a performativity.

Počas fotografovania dochádzalo k postupnému uvoľňovaniu a prehlbovaniu performatívneho prejavu. Zatiaľ čo na začiatku boli pózy skôr kontrolované a stabilné, v

priebehu času sa stávali výraznejšími, dynamickejšími a expresívnejšími. Tento vývoj sa prejavil aj vo väčšej variabilite záberov, od pokojnejších portrétnych kompozícií až po pohybovejšie a vizuálne výraznejšie situácie.

Dôležitú úlohu zohrávala aj práca s rekvizitami, najmä s transparentným materiálom, ktorý bol využívaný v pohybe a interakcii s telom modela. Tento prvok umožnil vytvárať vizuálne vrstvenie, zakrývanie a odhaľovanie, čím podporoval tému transformácie a nejednoznačnosti identity. Podobne aj použitie sušených makov so zlatou úpravou prispelo k zvýrazneniu dekoratívnosti a estetickej štylizácie.

Fotografovanie tak nepredstavovalo iba technický proces zaznamenávania obrazu, ale skôr performatívnu a inscenovanú situáciu, v ktorej sa stretával autorský zámer fotografky s výrazom modela. Výsledné snímky preto nevznikali len ako statické portréty, ale ako záznam dynamického procesu, v ktorom sa identita formuje prostredníctvom gesta, pohybu a vizuálnej štylizácie.

3.4 Postprodukcia

Postprodukcia predstavovala dôležitú fázu tvorby, ktorá nadväzovala na vizuálnu koncepciu série a slúžila na jej finálne zjednotenie. Úpravy boli realizované v programoch Adobe Lightroom a Adobe Photoshop.

V prostredí Adobe Lightroom boli upravované najmä farebné a tonálne vlastnosti snímok, konkrétne vyváženie farieb, kontrast, expozícia a celkové ladenie obrazu. Cieľom týchto úprav bolo zachovať a zároveň zdôrazniť farebnú štylizáciu vytvorenú už pri fotografovaní, najmä interakciu neutrálneho svetla s farebnými bočnými zdrojmi. Výsledná farebnosť tak podporuje estetiku inscenovaného obrazu a zdôrazňuje jeho artificiálny charakter. Adobe Photoshop bol využitý na detailnejšie retuše. Úpravy sa týkali najmä drobných nedokonalostí, ako boli prechody v make-upe, kruhy pod očami či technické detaily spojené s parochňou, najmä jej viditeľnými okrajmi. Tieto zásahy mali za cieľ vizuálne zjednotiť výsledný obraz bez toho, aby narušili jeho prirodzený alebo performatívny charakter. Postprodukcia tak nebola chápaná ako nástroj radikálnej manipulácie, ale ako prostriedok finálneho doladenia vizuálnej štylizácie.

Výsledné fotografie presahujú rámec školského projektu a nachádzajú uplatnenie aj v praxi. Model ich využíva v rámci svojej drag performatívnej činnosti, najmä ako vizuálny materiál na plagáty a propagáciu vystúpení. Tým sa fotografie stávajú súčasťou širšieho kultúrneho kontextu drag scény a nadobúdajú funkciu vizuálnej reprezentácie identity.

Séria bola zároveň prihlásená do fotografickej súťaže Trnavský objektív. Hoci nebola ocenená, vybrané snímky sú vystavené v Západoslovenskom múzeu v Trnave, kde sú prezentované v rámci kolektívnej výstavy. Táto forma prezentácie potvrdzuje, že projekt má nielen autorský, ale aj verejný a galerijný rozmer.

4 PRAKTICKÝ VÝSTUP



Obrázok 1 Autorská fotografia (vlastné spracovanie, 2026)



Obrázok 2 Autorská fotografia (vlastné spracovanie, 2026)



Obrázok 3 Autorská fotografia (vlastné spracovanie, 2026)



Obrázok 4 Autorská fotografia (vlastné spracovanie, 2026)



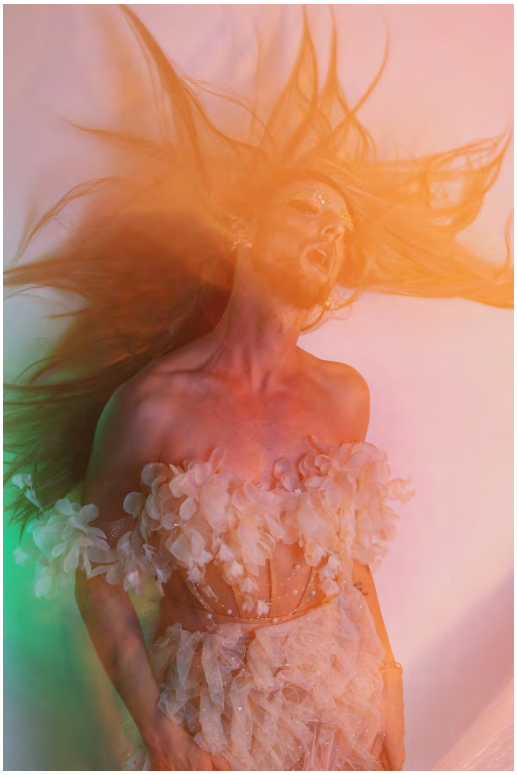
Obrázok 5 Autorská fotografia (vlastné spracovanie, 2026)



Obrázok 6 Autorská fotografia (vlastné spracovanie, 2026)



Obrázok 7 Autorská fotografia (vlastné spracovanie, 2026)



Obrázok 8 Autorská fotografia (vlastné spracovanie, 2026)



Obrázok 9 Autorská fotografia (vlastné spracovanie, 2026)



Obrázok 10 Autorská fotografia (vlastné spracovanie, 2026)



Obrázok 11 Autorská fotografia (vlastné spracovanie, 2026)



Obrázok 12 Autorská fotografia (vlastné spracovanie, 2026)



Obrázok 13 Autorská fotografia (vlastné spracovanie, 2026)



Obrázok 14 Autorská fotografia (vlastné spracovanie, 2026)

ZÁVER

Príspevok ukázal, že inscenovaná fotografia predstavuje vhodný a podnetný prostriedok na vizuálnu interpretáciu drag performancie. Z teoretickej časti vyplynulo, že fotografia sa v súčasnosti nepohybuje len v rovine dokumentárneho záznamu, ale funguje aj ako priestor vedomej konštrukcie obrazu. Zároveň sa ukázalo, že drag nemožno chápať iba ako scénickú zábavu, ale ako komplexnú umeleckú a kultúrnu prax, ktorá je založená na performativite, štylizácii, práci s telom a narúšaní normatívnych predstáv o rode a sexualite.

Na tieto východiská nadviazala realizačná časť, v ktorej bola vytvorená autorská fotografická séria založená na vedomej práci s ateliérovým prostredím, svetlom, rekvizitami, pózou a postprodukciou. Výsledné obrazy tak nevystupujú ako jednoduchý dokument performancie, ale ako samostatné vizuálne výpovede, v ktorých sa prepája performativita modela s autorskou konštrukciou fotografického obrazu.

Dôležitým zistením je aj to, že pri fotografickom spracovaní dragu zohráva zásadnú úlohu spolupráca medzi fotografom a modelom. Autenticita výsledku tu nespočíva v dokumentárnej vernosti, ale v presvedčivosti vytvoreného obrazu, ktorý vychádza z reálnej skúsenosti performera. Projekt teda poukazuje na možnosť chápať inscenovanú fotografiu ako médium, ktoré dokáže sprostredkovať identitu nielen ako viditeľný znak, ale aj ako proces, gesto a performatívny akt.

Výsledná fotografická séria zároveň našla uplatnenie v prostredí drag performancie aj vo verejnej prezentácii. Potvrdzuje sa tak, že inscenovaná fotografia môže fungovať nielen ako umelecký experiment, ale aj ako praktický nástroj vizuálnej reprezentácie identity v súčasnej kultúrnej praxi. V tomto zmysle možno uzavrieť, že prepojenie dragu a inscenovanej fotografie otvára priestor pre ďalšie skúmanie vzťahu medzi telom, obrazom, performanciou a identitou v súčasnej vizuálnej kultúre.

Poďakovanie: Príspevok vznikol v rámci výskumného projektu podporovaného Vedeckou grantovou agentúrou Ministerstva školstva, výskumu, vývoja a mládeže Slovenskej republiky a Slovenskej akadémie vied (VEGA) č. 1/0014/25 s názvom „Digitálna transformácia tradičných odvetví mediálneho priemyslu: Ekonomické, sociálno-kultúrne a právne konzekvencie platformovej ekonomiky médií“.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH REFERENCIÍ

Ahmed, S. (2013). Queer feelings. In D. E. Hall, A. Jagose, A. Bebell, & S. Potter (Eds.), *The Routledge queer studies reader* (pp. 423-437). Routledge.

Baraklianou, S. (2013). Pasearse: Duration and the act of photographing. In J. Mullarkey & C. de Mille (Eds.), *Bergson and the art of immanence: Painting, photography, film* (pp. 131-147). Edinburgh University Press.

Berlant, L., & Warner, M. (2013). Sex in public. In D. E. Hall, A. Jagose, A. Bebell, & S. Potter (Eds.), *The Routledge queer studies reader* (pp. 166-179). Routledge.

Butler, J. (2013). Critically queer. Hall, D. E., Jagose, A., Bebell, A., & Potter, S. (Eds.), *The Routledge queer studies reader* (pp. 18-31). Routledge.

Castro Díaz, M. (2019). Visual storytelling in hypermodernity: The transformative construction of symbolic realities through staged photography. *Journal of Comparative Literature and Aesthetics*, *42*(3), 84-99. https://jcla.in/wp-content/uploads/2020/10/JCLA-42.3-Winter-2019-Maribel-Castro-Diaz.pdf

Cepková, P. (2019). *Inscenovaná fotografia*. Metodické listy. Národné osvetové centrum Bratislava https://www.nocka.sk/wp-content/uploads/2020/02/Moje-umenie-2019-V6-1.pdf

Colman, F. (2013). The matter of the image: Notes on practice-philosophy. In J. Mullarkey, & C. De Mille (Eds.), *Bergson and the art of immanence: Painting, photography, film* (pp. 115-130). Edinburgh University Press.

Corpuz, R. M. M., Lozada, K. A. G., Acevedo, L. S., & Pedroso, J. E. P. (2025). Drag performance: A space for gender expression and identity formation. *Social Lens*, *2*(1), 16-23. https://doi.org/10.69971/sl.2.1.2025.31

Dúhový magazín. (18. júla 2023). *Drag. Pestrý a originálny. Vstúpte s nami do tohto zaujímavého sveta*. https://duhovymagazin.sk/2023/07/drag-pestry-a-originalny-vstupte-s-nami-do-tohto-zaujimaveho-sveta/

Edelman, L. (2004). The future is kid stuff: Queer theory, disidentification, and the death drive. *Narrative*, *12*(2), 288-298.

Egner, J., & Maloney, P. (2016). "It has no color, it has no gender, it's gender bending": Gender and sexuality fluidity and subversiveness in drag performance. *Journal of Homosexuality*, *63*(7), 875-903. https://doi.org/10.1080/00918369.2015.1116345

Halberstam, J. (2013). Transgender butch: Butch/FTM border wars and the masculine continuum. In D. E. Hall, A. Jagose, A. Bebell, & S. Potter (Eds.), *The Routledge queer studies reader* (pp. 465-485). Routledge.

Henning, M., & Baker, C. (2021). The subject as object: Photography and the human body. In L. Wells (Ed.), *Photography: A critical introduction* (6. vyd.) (pp. 211-263). Routledge.

Johnson, D. (2015). Performance, Photography, Collaboration, Revisited: A History of Manuel Vason. In D. Evans (Ed.), *Double exposures: Performance as photography, photography as performance – manuel vason. Intellect*. The University of Chicago Press.

Kotík, M. (2017). K vývoji pojmu dokumentární fotografie. *Historická sociologie*, *3*(1), 63-76. https://doi.org/10.14712/23363525.2017.106

Manchanda, C. (2007). Staging history. *History of Photography*, *31*(1), 57-67. https://doi.org/10.1080/03087298.2007.10443502

Miles, M. (2010). The drive to archive: Conceptual documentary photobook design. *Photographies*, *3*(1), 49-68. https://doi.org/10.1080/17540760903561108

Price, D. (2021). Surveyors and surveyed: Photography out and about. In L. Wells (Ed.), *Photography: A critical introduction* (6. vyd.) (pp. 83-147). Routledge.

Rochnyak, A. (2025). Fine art photography as a form of visual art: Aesthetics, styles, and contemporary trends. *Art and Design*, *8*(2), 93-105. https://doi.org/10.30857/2617-0272.2025.2.9

Rusnáková, K. (2009). *Rodové aspekty v súčasnom vizuálnom umení na Slovensku*. Fakulta výtvarných umení, Akadémia umení v Banskej Bystrici.

Sedgwick, E. K. (2013). Queer and now. In Hall, D. E., Jagose, A., Bebell, A., & Potter, S. (Eds.), *The Routledge queer studies reader* (pp. 3-17). Routledge.

Van Alphen, E. (2008). Immediacy versus hypermediacy, straight versus un-straight: Staged photography as remediation. *Leaves*, *7*, 1-17. http://dx.doi.org/10.21412/leaves_0706

Von Braun, C. (2015). Staged authenticity: Femininity in photography and film. In J. Mistry, & A. Schuhmann (Eds.), *Gaze regimes: Film and feminisms in Africa* (pp. 18-32). Wits University Press.

TVORBA AUDIOVIZUÁLNEHO DIELA – REKLAMA

Lukáš Karaba – Slávka Gracová

ABSTRAKT
Predkladaná práca sa zaoberá tvorbou audiovizuálneho diela – reklamného spotu, ktorý sa zámerne odkláňa od tradičných komerčných konvencií. Cieľom bolo vytvoriť autonómny formát na pomedzí krátkeho filmu a reklamy s prvkami krimi, thrilleru a čierneho humoru pre mladých dospelých. Práca mapuje produkčný reťazec od predprodukcie cez nakrúcanie až po postprodukciu zahŕňajúcu pokročilý strih, zvukový dizajn a color grading. Zásadným prínosom je technologický experiment spočívajúci v implementácii nástrojov umelej inteligencie (AI) do kreatívneho procesu. AI modely boli testované pri tvorbe storyboardov, generovaní VFX a rekompozícii obrazu. Výsledky potvrdzujú vysoký potenciál AI a zdôrazňujú nevyhnutnosť adaptácie tvorcov na tieto transformujúce technológie.

Kľúčové slová: *Audiovizuálna produkcia. Audiovizuálne dielo. Digitálne médiá. Komunikačná stratégia. Umelá inteligencia. Produkcia. Postprodukcia. Vizuálna komunikácia.*

ABSTRACT
This thesis examines the creation of an audiovisual work—a commercial spot that intentionally diverges from traditional commercial conventions. The objective was to create an autonomous format bridging short film and advertising, utilizing elements of crime, thriller, and dark humor for a young adult audience. The work maps the production chain from pre-production through filming to post-production, including advanced editing, sound design, and color grading. A fundamental contribution is a technological experiment involving the implementation of Artificial Intelligence (AI) tools into the creative process. AI models were tested in storyboard creation, VFX generation, and image recomposition. The results confirm AI's high potential and emphasize the necessity for creators to adapt to these transformative technologies.

Key words: *Artificial intelligence. Audiovisual production. Audiovisual work. Communication strategy. Digital media. Production. Post-production. Visual communication.*

ÚVOD

Súčasné trendy v audiovizuálnej reklame prechádzajú dynamickou transformáciou, v rámci ktorej sa čoraz častejšie upúšťa od tradičnej, explicitnej opisnosti produktov v prospech emocionálneho zapojenia diváka. Audiovizuálne dielo už nie je vnímané len ako nosič komerčného posolstva, ale ako autonómny a najmä umelecký formát, ktorý preberá výrazové prostriedky z kinematografie. Predkladaná práca sa zaoberá práve týmto fenoménom, pričom jej hlavným výstupom je realizácia kreatívneho reklamného spotu. Koncept tohto diela je postavený na vedomom hraní sa s diváckym očakávaním – reklama na osobný automobil sa pohybuje na tenkej hranici medzi krátkym filmom a komerčným propagačným materiálom. Komunikačný zámer práce je cielený na špecifickú demografickú skupinu mladých dospelých vo veku 25 až 40 rokov. Ide o publikum, ktoré vyznáva dynamický mestský životný štýl, aktívne konzumuje digitálny obsah a automobil vníma nielen ako dopravný prostriedok, ale aj ako neodmysliteľnú súčasť svojej identity. Aby sme túto cieľovú skupinu dokázali efektívne osloviť, zvolili sme nekonvenčný prístup: implementáciu prvkov krimi žánru a thrilleru s využitím čierneho humoru. Dej je zasadený do nočného jesenného prostredia a nadväzuje na Halloween, čo samo o sebe evokuje temnú atmosféru. Ústrednou postavou je filmový antihrdina, ktorý sa za podozrivých okolností snaží zahladiť stopy na mieste činu. Absencia explicitného násilia a využitie vizuálnych skratiek, vytvárajú napätie založené výlučne na diváckych domnienkach. Produkt samotný – priestranný a komfortný automobil – je do tohto príbehu zakomponovaný nenútene a jeho vlastnosti sú demonštrované v rámci dejovej linky, ktorá v závere vyústi do absurdného, ironického rozuzlenia odhaľujúceho skutočný reklamný charakter diela.

Okrem samotnej kreatívnej a produkčnej realizácie diela si táto práca kladie za cieľ zrealizovať špecifický technologický experiment. Vzhľadom na bezprecedentný nástup umelej inteligencie (AI) do kreatívneho priemyslu sme sa rozhodli zámerne implementovať rôzne AI nástroje do viacerých fáz našej produkcie, aby sme otestovali ich aktuálne možnosti, spoľahlivosť a hranice. Naším zámerom nebolo umelou inteligenciou nahradiť ľudskú kreativitu, ale vyskúšať ju ako asistenta pri optimalizácii procesov. Tento experiment zahŕňa využitie jazykových a generatívnych modelov už v predprodukčnej fáze pri tvorbe storyboardov, kde sme testovali mieru zhody technického scenára s vizuálnou predstavou vygenerovanou AI. Rovnako dôležitou súčasťou experimentu je aplikácia AI v postprodukcii – od generovania špecifických vizuálnych efektov (VFX) a objektov, ktoré by inak vyžadovali náročnú 3D animáciu, až po dopĺňanie chýbajúceho obrazového priestoru pri rekompozícii záberov pre sociálne siete.

Práca je tak nielen praktickou ukážkou zvládnutia kompletného produkčného reťazca – od prvotného námetu, cez výber lokácií, svietenie, až po pokročilú postprodukciu zvuku a color grading – ale slúži aj ako aktuálna prípadová štúdia reflektujúca prienik moderných technológií do tradičného filmového a reklamného segmentu. Výsledkom je dielo, ktoré spĺňa technické štandardy súčasnej digitálnej distribúcie a zároveň kriticky prehodnocuje, do akej miery sa dnešný tvorca môže spoliehať na algoritmy strojového učenia pri budovaní naratívneho a vizuálneho napätia.

1 PREDPRODUKCIA

Predprodukcia predstavuje úvodnú a zároveň kľúčovú fázu tvorby audiovizuálneho diela, v ktorej sa formujú všetky obsahové, technické a organizačné predpoklady realizácie projektu. Proces predprodukcie definuje Wales (2024) ako fázu, v ktorej sa projekt systematicky buduje po stránke kreatívnej, organizačnej aj finančnej, aby bolo možné efektívne vstúpiť do procesu samotnej realizácie. Na Walesa nadväzuje Honthaner (2010), ktorý spomína kľúčové oblasti predprukcie, ako napríklad finalizáciu scenára, financovanie a plánovanie, tvorbu produkčného tímu, obsadzovanie postáv, výstavbu scén, ale aj zabezpečenie právnych aspektov. Kým Wales a Honthaner nahliadajú na proces predprodukcie viac z organizačného hľadiska, Graca et al. (2023) hovoria o predprodukcii ako o súbore procesov, ktoré sa musia udiať pred samotným zapnutím kamery.

Táto časť zahŕňala prípravu všetkých tvorivých, technických a organizačných aspektov potrebných pre realizáciu nakrúcania. V tejto fáze bol definovaný koncept, komunikačný zámer a cieľová skupina, čo následne ovplyvnilo celkový tón, vizuálny štýl a naratívnu štruktúru reklamného spotu. Súčasťou bola tvorba námetu a scenára, ako aj príprava moodboardu, ktoré slúžili na zjednotenie predstáv o výslednej atmosfére. Paralelne prebiehal výber a obhliadka lokácií, vrátane posúdenia ich vhodnosti z hľadiska priestoru, podmienok, dostupnosti elektrickej siete a bezpečnosti. V rámci technickej prípravy sme si zvolili spôsob nakrúcania, kamerovú a osvetľovaciu techniku, pričom sme prihliadali aj na následnú postprodukciu a komponovanie grafických prvkov do obrazu. Predprodukčná fáza tak pokrývala celkové organizačné zabezpečenie, vrátane zostavenia časového harmonogramu, prípravy rekvizít a koordinácie štábu. Snažili sme sa aplikovať teóriu do praxe a nepodceniť ani najmenší detail.

1.1 Námet

Námet je základom diela – najjednoduchšia, koncentrovaná forma príbehu či konceptu, ktorá nepredstavuje plnohodnotný scenár, ale jasne určuje, o čom bude dielo a aký konflikt alebo situáciu bude zobrazovať. Fakt, prečo na začiatku filmárskej cesty stojí práve námet, vyzdvihujú Dvořáková et al. (2019), ktorí hovoria, že ešte pred samotným písaním scenára, ktoré si vyžaduje dlhší čas, vznikajú stručnejšie textové podklady. Práve námet a

synopsa v tomto ranom štádiu určujú základ audiovizuálneho diela – jeho žáner, prostredie, hlavné postavy, hlavnú dejovú líniu aj nosnú myšlienku.

Námet reklamného spotu je koncipovaný ako krátky formát využívajúci prvky krimi žánru, ktorý cielene pracuje s diváckym očakávaním. Dej sa odohráva v nočnom, jesennom prostredí a tematicky nadväzuje na Halloween, čím sám o sebe vytvára pocit temného príbehu. Divák je od začiatku smerovaný k tomu, že sleduje nejaký druh kriminálneho konania, avšak bez explicitného zobrazenia násilia, pričom význam je budovaný najmä prostredníctvom obrazových náznakov a symbolických prvkov. Ústrednou postavou príbehu je muž – filmový antihrdina, ktorý sa snaží opustiť miesto činu a zahladiť stopy. Vizuálna skratka, ako napr. prítomnosť veľkorozmerného koberca, cielene podporuje divácku interpretáciu kriminálnej činnosti a vytvára napätie založené na domnienkach, ale nie na faktoch. Paralelne je naznačený motív ohrozenia prostredníctvom vedľajšej postavy, ktorá situáciu sleduje z okna. Reklamné posolstvo je do príbehu zakomponované nepriamo, prostredníctvom dejovej linky, v ktorej sú funkčné vlastnosti automobilu demonštrované prirodzeným spôsobom, bez tradičnej opisnosti. Automobil je prezentovaný ako priestranný, komfortný a praktický prostriedok, ktorý vám vždy poskytne dostatok miesta. Významový zlom nastáva v závere spotu, kde je dej narušený ironickou pointou, čím sa odhalí reklamný charakter diela. Celkový námet tak balansuje medzi znepokojujúcou situáciou a jej absurdným rozuzlením. Reklama sa tak pohybuje na hrane medzi krátkym filmom a komerčnou reklamou, reflektuje súčasné trendy v audiovizuálnej reklame a demonštruje možnosti využitia žánrových prvkov, humoru a narácie v kontexte propagačného audiovizuálneho diela.

- **Typ diela:** Reklamný spot (cca 60-80s).
- **Žáner / tón:** Prvky čierneho humoru, temná atmosféra s ironickou pointou.
- **Základná idea:** Prezentovať produkt nekonvenčnou cestou, na podporu oslovenia mladšej cieľovej skupiny. Reklamný spot koncipovaný tak, aby divák nadobudol dojem, že sleduje krátky film/video iného žánru a nie klasickú reklamu. Pracuje s princípom diváckeho očakávania, ktoré je v závere cielene narušené iróniou a humornou pointou.
- **Cieľová skupina:** Mladí dospelí vo veku 25 – 40 rokov s pozitívnym vzťahom k automobilom, moderným technológiám a dynamickému mestskému životnému štýlu. Ide o publikum, ktoré aktívne konzumuje audiovizuálny obsah na digitálnych platformách a vníma automobil ako súčasť osobnej identity a životného štýlu.

1.2 Scenár a technický scenár

Scenár predstavuje základný literárny pilier audiovizuálneho diela, ktorý slúži ako kreatívny návod a vysvetľuje, čo sa v diele deje, prečo sa to deje a aký význam to má. Dvořáková hovorí, že scenár je: „Film vyjadrený slovami. Obsahuje popis postáv, deja a scén (teda to, čo je na plátne vidieť), dialógy postáv a ďalšie zvuky (to, čo je vo filme počuť). Hovorí sa, že z dobrého scenára môže vzniknúť zlý film, ale zo zlého scenára dobrý film neurobíte“ (Dvořáková, 2019, pp. 12-13).

Technický scenár je premena literárnej podoby scenára na produkčný plán, ktorý rozpisuje dielo do konkrétnych záberov a uvádza kamerové pohľady, pohyby, kompozície či zvukové prvky. Technický scenár je označovaný aj ako výrobný alebo režijný scenár a predstavuje kľúčový realizačný dokument, ktorý sa vypracúva na podkladoch pôvodného literárneho scenára (Gracová et al., 2018).

Pri tvorbe scenára sme vychádzali z námetu, ktorý slúžil ako základná myšlienka audiovizuálneho diela. Námet obsahoval hlavnú atmosféru, žáner a dramatickú situáciu, no zámerne nebol detailný. Práve táto otvorenosť nám umožnila pracovať so scenárom ako s nástrojom, ktorý námet ďalej rozvíja. Proces písania prebiehal postupne. Najskôr sme sa

sústredili na celkovú dramaturgiu. Dôležitým cieľom bolo zachovať istú mieru tajomstva a nejednoznačnosti, ktorá je typická pre žáner thrilleru a podporuje zapojenie diváka. Až následne sme jednotlivé situácie rozpracovali do konkrétnych scén (Obrázok 1), v ktorých sa definovalo prostredie, konanie postáv a celkový vizuál. Pri tomto procese sme zvažovali najmä našu cieľovú skupinu a komunikačný zámer sezónnej reklamy. Každú scénu sme zvažovali nielen z hľadiska príbehu, ale aj z pohľadu toho, ako prispieva k budovaniu atmosféry.

> **Krátka ukážka:** (kompletný literárny scenár Príloha D)
> *SCÉNA 3 – Cesta / Exteriér / Noc*
> *Muž vystúpi z tieňa garáže priamo na cestu a jeho pohľad pátra v temnote okolitých ulíc s nepochopiteľným očakávaním. Stojí nehybne, až kým sa nerozhodne pre smer, a potom s odhodlaním zodvihne ruku s kľúčmi. V momente, keď stlačí tlačidlo, tmu prebodne tlmený oranžový záblesk smeroviek, ktorý mu na krátky okamih osvetlí tvár a vykreslí na nej jemný úsmev.*

Až následne sme jednotlivé situácie rozpracovali do konkrétnych scén (Obrázok 1), v ktorých sa definovalo prostredie, konanie postáv a celkový vizuál.

scéna / záber	typ záberu	parametre záberu	obraz	dialógy	hudba / SFX
01/01	VC	nájazd	Vidíme malebné mestečko/dedinu, ktorá je zahalená v tme. Žiadny život. Len blikajúci semafór v strede veľkej ulice na oranžovo. Všade naokolo je len studené a sychravé počasie.	-	vietor, atmosféra
01/02	D	statická kamera z prava z podhľadu	Detailný záber na blikajúci semafór. Vidíme len jedno - oranžové svetlo. V pozadí počujeme len zvuky noci.	-	atmosféra, vietor, statický zvuk elektriky, blikanie semaféru
02/01	PD	statická kamera	Halogénové osvetlenie sa zapína a žiarovky preblikávajú jedna za druhou. Na obraze sa nám v šere ukazujú rôzne nástroje, z bežných vecí ktoré nájdeme v garáži až k tým znepokojivým. Sú osvetlované neustálym blikaním žiaroviek.	-	zapnutie svetla, atmosféra

Obrázok 1 Technický scenár – ukážka (vlastné spracovanie, 2026)

Pri tomto procese sme zvažovali najmä našu cieľovú skupinu a komunikačný zámer sezónnej reklamy. Každú scénu sme zvažovali nielen z hľadiska príbehu, ale aj z pohľadu toho, ako prispieva k budovaniu atmosféry. (Kompletný technický scenár – Príloha E).

1.3 Vizuál – moodboard, storyboard

Pri tvorbe moodboardu sme vychádzali z kreatívnych, ale aj obyčajných diváckych skúseností, kde nám kriminálny žáner automaticky evokuje studené farby a chlad (Obrázok

2). Farebná paleta je preto postavená predovšetkým na studených odtieňoch modrej, sivej a tlmených tmavých tónoch, ktoré sú cielene zvolené s ohľadom na žáner diela. Táto farebnosť v kontexte filmového rozprávania často evokuje napätie, chlad, odcudzenie a neistotu a je preto typická pre krimi a thrillerové žánre.

Block (2008) vo svojej publikácií vysvetľuje, že vizuál filmu je výsledkom vedomého usporiadania základných vizuálnych prvkov, ktoré určujú, ako divák vníma atmosféru, emócie i celkový štýl diela. Moodboard je vizuálna koláž, ktorá pomáha zachytiť atmosféru, štýl a celkový výraz pripravovaného projektu ešte skôr, než vznikne prvý návrh. Použitie studených farieb tiež umocňuje temnú atmosféru príbehu a vizuálne posilňuje pocit nebezpečenstva, ktorý je kľúčový pre budovanie diváckeho očakávania.



Obrázok 2 Moodboard (vlastné spracovanie, 2026)

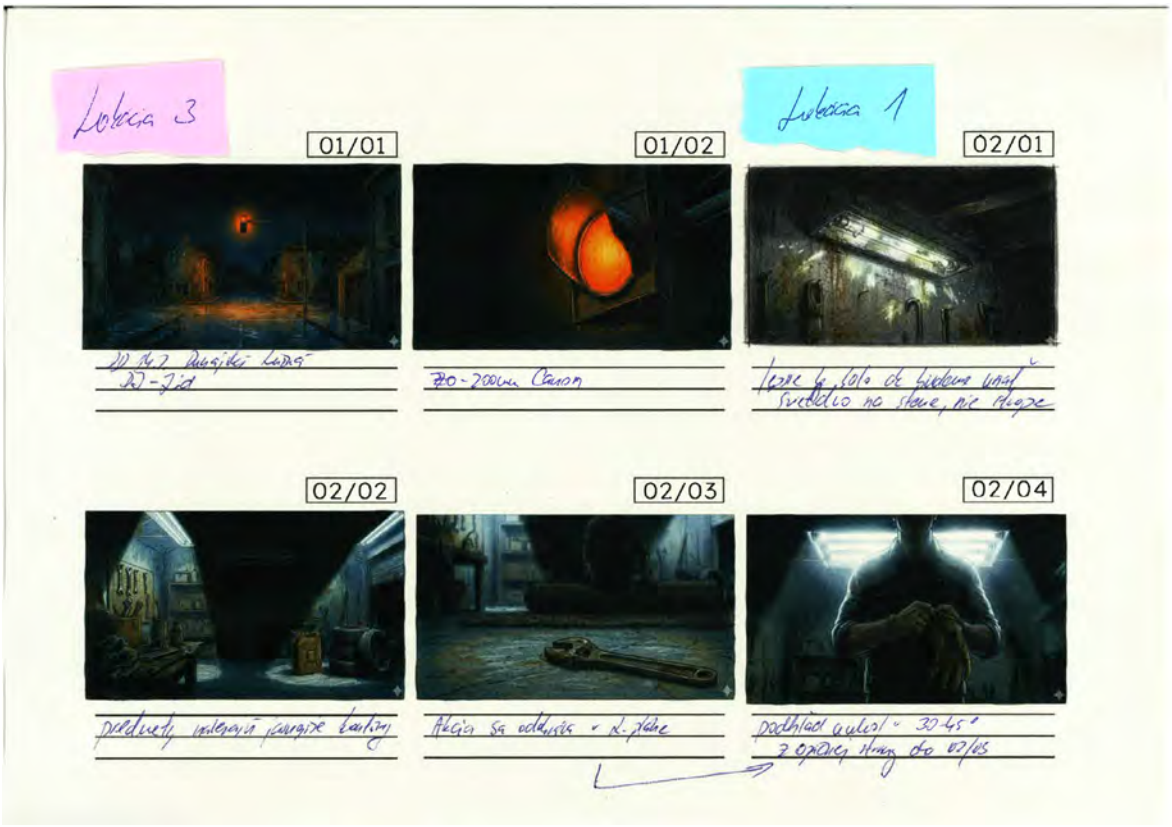
Z nášho moodboardu sme pomocou programu Adobe Color extrahovali aj gradient farieb ku ktorým sa budeme snažiť v našej práci priblížiť (Obrázok 3).



Obrázok 3 Moodboard – farebný gradient (vlastné spracovanie, 2026)

Storyboard (Príloha F) sme začali vytvárať až v momente, keď bol technický scenár finálne uzavretý. Tento postup bol zámerný, keďže technický scenár obsahoval presné informácie o kompozícii obrazu, pohybe kamery či veľkosti záberov. Simon (2013) definuje storyboard ako vizuálnu reprezentáciu filmu samotného, ktorá zobrazuje, ako režisér vníma finálnu podobu diela.

V tejto časti práce sme využili aj AI. Jednotlivé obrázky boli generované pomocou nástroja ChatGPT a Geminy, ktoré pre tieto potreby dostali totožné informácie, aké sa nachádzali v technickom scenári (Obrázok 4). Miera zhody generovaných obrázkov s našou predstavou potvrdila, že technický scenár je dostatočne opisný a komplexný.



Obrázok 4 Storyboard (vlastné spracovanie, 2026)

V dvoch prípadoch sme museli svoje požiadavky na generovanie obrázkov viac špecifikovať, čo však nekladieme za vinu samotnému nástroju, ale chybnému opisu parametrov v technickom scenári. Na základe toho sme technický scenár ešte upravili. To, že sme sa rozhodli použiť nástroj AI pri tvorbe tohto diela pokladáme za zaujímavý experiment a rovnako aj potvrdenie poznatkov, o ktorých sme písali v teoretickej časti práce.

1.4 Mechanizmy sociálneho odsúdenia a úloha médií

Lokácia a jej správny výber sú kľúčovou časťou predprodukčného procesu, pri ktorej sa hľadajú priestory najlepšie zodpovedajúce potrebám scenára, no aj vizuálneho štýlu a atmosféry projektu. Graca et al. (2023) nadväzujú na túto definíciu a potvrdzujú, že základným východiskom pre výber konkrétnej lokality natáčania je charakter a žáner pripravovaného audiovizuálneho diela.

Výber správnej lokácie v nízko nákladovej produkcií znamenal veľa kompromisov, avšak nakoniec sa nám podarilo nájsť lokáciu, ktorá zodpovedala naším predstavám. Po dlhšom hľadaní sme sa rozhodli nakrúcanie umiestniť do malej dediny neďaleko Piešťan – Madunice. Po dohode s majiteľmi rodinného domu, ktorý disponoval garážou, ktorá bola potrebná pre realizáciu našej scény, sme si za našu lokalitu zvolili dom v odľahlej časti dediny (Obrázok 5, Obrázok 6). Táto lokalita bola zvolená zámerne, a to nielen z hľadiska vizuálu, ale aj z praktických dôvodov. Rodinný dom s garážou poskytoval dostatočne flexibilné prostredie pre realizáciu jednotlivých scén a umožnil nám plynulé prechody medzi interiérovými a exteriérovými zábermi bez nutnosti presunu na inú lokáciu. Dôležitým faktorom, ako sme už spomínali, bola aj dostupnosť elektriny, ktorá bola nutná pre napájanie osvetľovacej techniky.



Obrázok 5 Lokácia – gar áž (vlastné spracovanie, 2026)



Obrázok 6 Lokácia – ulica pred domom (vlastné spracovanie, 2026)

Druhou kľúčovou lokáciou, bola mestská komunikácia situovaná v blízkosti poľa (Obrázok 7). Výber odľahlého úseku cesty nám zaručil nakrúcanie bez obmedzovania alebo ohrozovania cestnej premávky a zároveň minimalizoval riziká spojené s pohybom iných vozidiel počas nakrúcania. Napriek tomu sme sa nevyhli administratívnym úkonom a v rámci našej transparentnosti a zodpovednosti sme požiadali miestne úrady o udelenie súhlasu so špeciálnym využitím cestnej komunikácie (Príloha G). Druhým významným faktorom pri výbere lokácie bola jej vizuálna jednoduchosť. Scénu sme plánovali tak, aby po odjazde vozidla z obrazu vznikol priestor pre grafický claim. Otvorená krajina nám teda poskytovala ideálne podmienky pre umiestnenie grafiky do obrazu tak, aby nepôsobila rušivo a prirodzene dopĺňala scénu.



Obrázok 7 Lokácia – pole, záverečná scéna (vlastné spracovanie, 2026)

2 PRODUKCIA

Proces produkcie filmu je fáza, v ktorej sa všetky naplánované kreatívne a technické prvky menia na reálne nakrútený materiál. Honthaner (2010) hovorí o produkcii ako o procese, v ktorom sa scenár pretvára do reálneho audiovizuálneho diela. Graca et al. (2023) zdôrazňujú, že pokiaľ bola fáza predprodukcie vykonaná dôkladne a správne, samotné nakrúcanie býva časovo najkratšou, avšak bezpochyby najintenzívnejšou etapou projektu. Realizácia produkčnej fázy aplikačnej časti prebehla v súlade s naším časovým harmonogramom, ktorý sme navrhli v rámci predprodukčnej prípravy (Obrázok 8, Obrázok 9). Celkový čas vyčlenený na produkciu predstavoval štrnásť hodín, pričom tento časový úsek zahŕňal prípravné práce aj kamerové skúšky. Samotné nakrúcanie prebiehalo takmer chronologicky. Po úvodnej fáze technických skúšok, ktorá sa začala o 14:00, nasledovala o 16:00 realizácia prvých ostrých záberov v interiéri garáže.



Obrázok 8 Nakrúcanie prvých záberov v interiéri (vlastné spracovanie, 2026)

Nasledoval presun do exteriéru kde sme nakrúcali pouličné scény a samozrejme aj siluetu ženy v okne. Nakrúcanie v tejto lokalite sme ukončili približne o 21:00, po čom nasledovala finálna fáza nakrúcania na izolovanej komunikácii v extraviláne.



Obrázok 9 Nakrúcanie v exteriéri (vlastné spracovanie, 2026)

Zaujímavosťou je, že úvodné zábery spotu (semafor) boli z logistických dôvodov zaznamenané ako úplne posledné, čím sa uzavrel celkový cyklus nakrúcania. Pri samotnom nakrúcaní sme využili bezzrkadlovku Panasonic Lumix GH6. Záznam prebiehal v natívnom rozlíšení 4K pri snímkovej frekvencii 25 fps, čo predstavuje európsky štandard pre televíznu a digitálnu reklamnú tvorbu. Keďže sme chceli dosiahnuť maximálnu obrazovú kvalitu a zabezpečiť flexibilitu pre postprodukciu, zvolili sme záznam v 10-bitovej farebnej hĺbke so vzorkovaním 4:2:2. Kľúčovým aspektom nastavenia bolo využitie profilu V-Log v kombinácii s formátom RAW. To nám umožnilo zachytiť maximálny dynamický rozsah senzora a uchovať dáta o svetelnosti a farbách, čím sa vytvoril optimálny základ pre proces farebnej korekcie. Vďaka tomuto postupu bolo možné v postprodukcii pracovať s detailmi v tieňoch aj v svetle. Pri tejto práci sme pracovali s dvoma typmi objektívov. Sigma Art 18–35 mm F1.8 a Canon 70-200 mm F4 L USM. Vo väčšine prípadov sme pracovali najmä s objektívom Sigma, a to pre jeho ohniskovú vzdialenosť, keďže sme pracovali v pomerne malom priestore – interiér garáže, ktorý zohrával vo videu významnú úlohu. Tento objektív sme si volili aj v situáciách ako napríklad nakrúcanie celkov, úvodných záberov a pod. Druhý objektív sme využili len pri scéne, v ktorej sme potrebovali do obrazu dostať našu zvedavú susedu – vedľajšiu postavu, ktorá nášho (anti)hrdinu sledovala z okna na druhom poschodí rodinného domu. S na prvý pohľad nepriaznivou svetelnosťou objektívu Canon sme sa vysporiadali použitím speedboostra – teda redukcie, ktorá nám umožnila okrem použitia objektívu inej značky, resp. iného bajonetu, zvýšiť aj svetelnosť objektívu o jednu stopu. Teda z F4 sa po použití speedboostra stal objektív so svetelnosťou F2.8. V rámci nakrúcania sme pracovali aj s dvoma typmi svetiel. Ako prvé sme v interiéri použili štúdiové COB svetlo spolu s softboxom a následne sme v exteriéri pracovali s dvoma LED panelmi, najmä pre ich vysokú flexibilitu a napájanie z V-mount batérie.

3 POSTPRODUKCIA

Spohr et al. (2019) hovoria o postprodukcií ako ucelenom systéme procesov, ktoré nadväzujú na produkčné fázy a vedú k finalizácii audiovizuálneho diela pre distribúciu. V tomto bode sa obrazový a zvukový materiál transformoval do ucelenej podoby, pričom sa vyvíjalo aj jeho tempo, atmosféra a komunikačná zrozumiteľnosť. Postprodukčný proces v našom prípade nezastával len funkciu spájania záberov, ale slúžil ako primárny nástroj na budovanie dramaturgického napätia a ladenia vizuálnej estetiky. Nasledujúce podkapitoly detailne približujú technické postupy, ktoré sme zvolili na dosiahnutie špecifického výrazu nášho reklamného spotu.

3.1 Strihová skladba a VFX

Strihová skladba predstavuje základný dramaturgicko-technický proces, prostredníctvom ktorého sa jednotlivé obrazové zábery organizujú do uceleného filmového celku. Dancyger (2018) definuje strihovú skladbu ako proces, v ktorom prepájaním jednotlivých obrazových záberov vzniká nový význam presahujúci obsah samostatných snímok. Graca et al. (2023) vo svojej publikácií dopĺňajú, že umenie strihu spočíva aj v tom, ako dlho je daný záber zobrazený, kedy je odstrihnutý, akú má nadväznosť, plynulosť či ako sa striedajú typy záberov.

Proces postprodukcie sa začal fázou importu surového audiovizuálneho materiálu a následným generovaním takzvaných proxy súborov. Vzhľadom na to, že pôvodne natočený materiál mal niečo cez 250GB, bolo vytvorenie týchto pracovných kópií s nižším rozlíšením nevyhnutným krokom, aby sme zabezpečili plynulosť strihu. Po tomto kroku nasledovalo vytvorenie sekvencie, ktorej parametre boli definované na rozlíšenie Full HD (1920x1080) s pomerom strán 16:9 a snímkovou frekvenciou 25 fps. Tieto technické špecifikácie sekvencie boli totožné ako nastavenia kamery s jediným rozdielom – náš materiál bol zámerne nakrúcaný v rozlíšení 4K, keďže nám takáto vysoká kvalita materiálu následne v postprodukcií otvára nové možnosti práce s videom, ako napríklad jemné približovanie obrazu pomocou nástroja scale. V rámci úvodnej fázy sme pristúpili k selekcii materiálu – tzv. výberky, v ktorej boli na základe technických detailov a hereckého výkonu vybrané top klapky. Pre zvýšenie efektivity a lepšiu orientáciu na časovej osi (timeline) sme použili možnosť farebného označenia jednotlivých klipov. Každá farba reprezentovala konkrétnu scénu z literárneho scenára, čo umožnilo rýchlu vizuálnu identifikáciu priamo na časovej osi. Keď sme mali našu výberku hotovú, nasledovalo vytvorenie ďalšej časovej osi s rovnakými parametrami, do ktorej bola najskôr importovaná hudobná zložka. Tá slúžila ako rytmický základ pre určovanie dĺžky jednotlivých záberov a dynamiku strihu. Pri budovaní vizuálneho rozprávania sme sa pridržiavali pripraveného storyboardu a technického scenára. V pokročilej fáze strihu sme sa rozhodli pre experimentálny prístup integráciou AI, konkrétne modelu Veo 3.1, pri tvorbe vizuálneho efektu (VFX) (Obrázok 10). Tento nástroj sme využili na generovanie objektu v podobe pavúka do jedného z kľúčových záberov. Na základe príkazu, ktorý sme si vypracovali taktiež pomocou AI – konkrétne modelu ChatGPT, sa nám podarilo umelo vygenerovať tento objekt presne podľa nášho zámeru. Implementácia tohto prvku sledovala tri ciele: kompozičné vyplnenie nevyužitého priestoru v rámci záberu, posilnenie nadväznosti na halloweensku tematiku a v neposlednom rade išlo o praktický experiment realizovaný pre potreby tejto práce. Cieľom bolo v reálnych podmienkach otestovať aktuálny rozsah využitia AI. Tento experiment nám potvrdil potenciál takýchto generatívnych modelov pri zjednodušovaní tvorby vizuálnych efektov, ktoré by inak vyžadovali časovo náročnú 3D animáciu.



Obrázok 10 Úprava záberu pomocou AI Veo 3.1 (vlastné spracovanie, 2026)

Rovnako sme za použitia AI platformy Higgsfield pomocou modelu Nano Banana Pro vygenerovali aj pozadie – hviezdnu oblohu, ktorú sme následne pridali do scén kde sa za hlavnou postavou objavuje len čierna obloha. Naším cieľom bolo myslieť aj na najmenšie detaily a pridať na autenticite prostredia, resp. priblížiť sa k reálnemu reklamnému, či priam až filmovému vizuálu. Pomocou trackingu sme na túto vrstvu aplikovali masku, a to z toho dôvodu, že naša postava bola v pohybe (Obrázok 11).



Obrázok 11 Aplikácia masky (vlastné spracovanie, 2026)

Jedným z hlavných dôvodov prečo sme k tomuto kroku pristúpili, bol však pomerne prázdny obraz záverečnej scény, ktorému chýbala tá správna vizuálna esencia. Keďže sme v postprodukcii pomocou nástroja scale jemne približovali samotný zdrojový záber, bolo potrebné zosúladiť tieto hodnoty aj pre samotnú vrstvu, ktorá obsahovala našu nočnú oblohu. Aby sme podporili autenticitu a zosúladili umelo dotvorenú vrstvu so zdrojovým záberom, bolo potrebné na samotnú vrstvu aplikovať Strobe Light (efekt, ktorý simuluje blikanie svetla). K tomuto kroku sme pristúpili preto, lebo pri nakrútených videách a niekedy aj pri pohľade voľným okom, dochádza k tzv. atmosférickej scintilácií – tieto "dýchajúce svetlá" môžeme pozorovať napríklad aj na vzdialených pouličných lampách v záverečnom zábere.

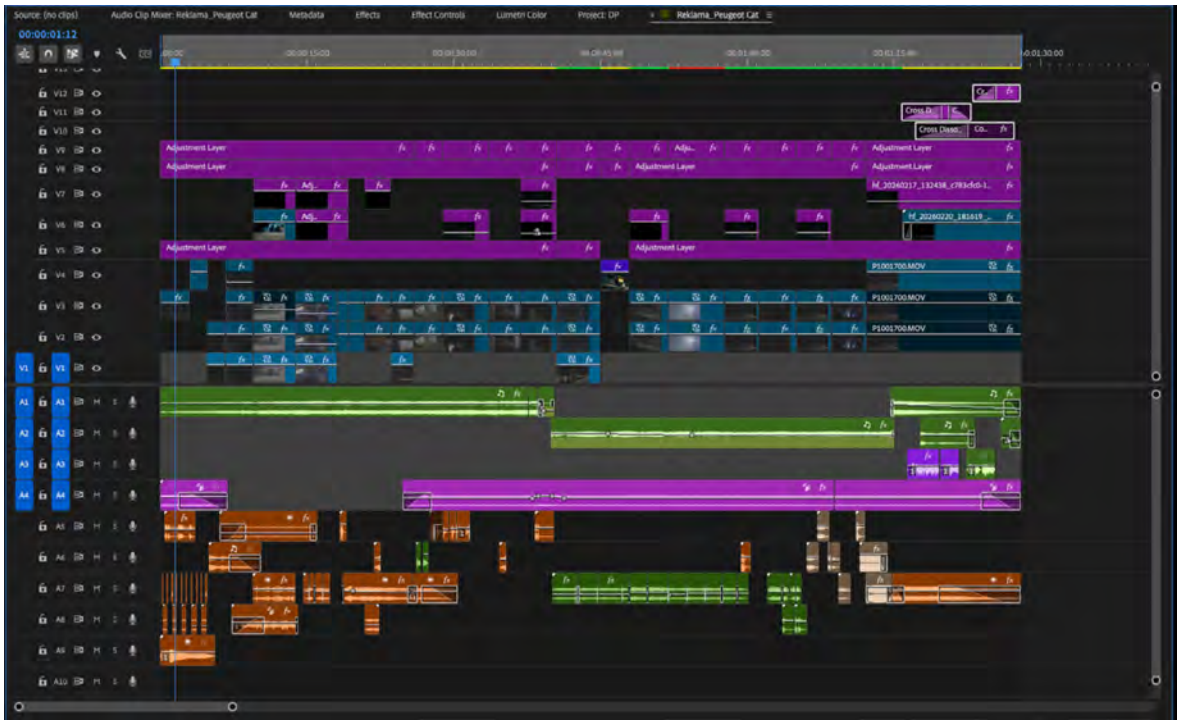
V procese tvorby sme sa rozhodli pre doplnenie ďalšieho kľúčového vizuálu, ktorý mal presah do samotného záveru spotu (Obrázok 12). Na tieto účely sme taktiež použili AI,

pričom sme experimentovali s generovaním mačky, na podporenie atmosféry tohto sezónneho spotu. Tú sme využili aj v závere spotu, čím sme sa rozhodli podčiarknuť ironickú myšlienku videa. Tieto zábery sme vygenerovali pomocou Kling 3.0 za pomoci využitia platformy Higgsfield a jej rozhrania Cinema Studio 2.0.



Obrázok 12 Porovnanie RAW a CG + VFX záberu (vlastné spracovanie, 2026)

Keď sme mali hotový hrubý strih, s ktorým sme boli z hľadiska tempa a nadväznosti spokojní, nasledovala ďalšia fáza, ktorou bolo pridávanie grafiky. V našom prípade pridanie separátnych vrstiev záverečného claimu a loga značky. Samotné texty sme nevytvárali priamo v Adobe Premiere Pro, ale samostatne v programe Adobe Photoshop, kde sme ich ukladali ako transparentnú vrstvu a následne vkladali do sekvencie v PR. Po dokončení strihu verzie 16:9 (Obrázok 13), sme pristúpili k tvorbe derivátov určených pre špecifické potreby sociálnych sietí.



Obrázok 13 Finálny strih – časová os (vlastné spracovanie, 2026)

Vytvorením novej sekvencie s pomerom strán 4:5 (tj. 1350x1080 px) vznikla potreba rekompozície každého záberu. Keďže vertikálnejší formát výrazne zužuje zorné pole, bolo nevyhnutné manuálne prispôsobiť polohu obrazu a prispôsobovať výrezy tak, aby kľúčové objekty zostali v centre pozornosti diváka. V prípade veľkých celkov pri scénach s autom, vznikol problém. Aby sme mohli obraz prispôsobiť parametrom sekvencie, museli by sme

ho výrazne priblížiť, pričom by sme nevidel objekt (vozidlo) ako celok. Tomu sme sa chceli vyhnúť, vzhľadom na to, že ide o pointu spotu. Preto sme sa rozhodli opäť trochu experimentovať a pomocou AI, tentokrát v prostredí Adobe Photoshop, sme dorátali „chýbajúce pozadie“ po priblížení do potrebných rozmerov (Obrázok 14).



Obrázok 14 Adobe Firefly (vlastné spracovanie, 2026)

Tento proces zavŕšil fázu strihovej skladby, po ktorej nasledoval finálny color grading po ktorom, sme sa ešte vrátili do strihovej sekvencie a na celý spot sme v separátnych vrstvách pomocou adjustment layerov, aplikovali niekoľko efektov aby sme sa odklonili od sterilne čistého obrazu:

- **Bloom Emulation** znamená, že svetlé časti obrazu jemne „pretečú“ do okolia, čím vzniká mäkký svetelný “závoj“. Tento efekt prispieva k filmovejšiemu vzhľadu a pomáha zmierniť digitálnu “sterilnú“ ostrosť obrazu.
- **Halation** napodobňuje jav, ktorý poznáme z analógového filmu, pri ktorom sa intenzívne svetelné zdroje jemne rozptyľujú a vytvárajú charakteristický obrys okolo kontrastných hrán. Vizuálne tak zmäkčuje prechody medzi svetlom a tieňom a dodáva obrazu autentický filmový charakter.
- **Focal Blur** predstavuje rozostrenie obrazu, ktoré simuluje hĺbku ostrosti objektívu. Umožňuje potlačiť menej dôležité časti záberu. Efekt smeruje divákovu pozornosť na kľúčové prvky kompozície.

3.2 Postprodukcia zvuku

Yewdall (2012) opisuje postprodukciu zvuku ako komplexný systém procesov, ktoré nadväzujú na produkčný záznam zvuku a transformujú ho do finálnej zvukovej podoby audiovizuálneho diela. Holman (2011) ešte dopĺňa, že tento celý proces zahŕňa aj využívanie zvukových knižníc, ktoré obsahujú zvuky a atmosférické efekty, ktoré sú už predvyrobené.

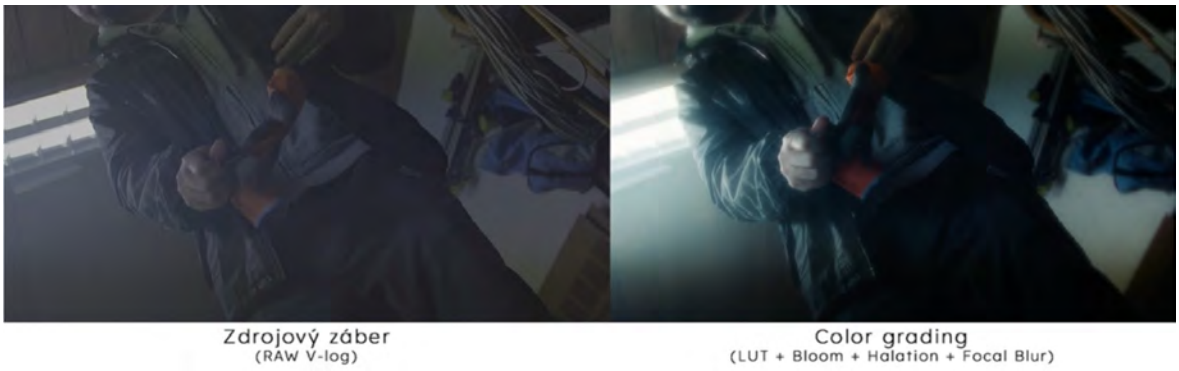
Pri koncipovaní zvukovej zložky diela sme sa rozhodli pre využitie kompletnej postprodukcie, čím sme eliminovali potrebu záznamu zvuku priamo počas nakrúcania. Toto rozhodnutie nám umožnilo plne kontrolovať zvuk a následne budovať atmosféru v kontrolovanom prostredí strižne, pričom primárnou platformou sa stala zvuková knižnica Artlist.io. Platformu sme vybrali na základe predchádzajúcich skúseností. Naša predstava bola od úvodu jasná. Pri koncipovaní tejto práce sme chceli od začiatku zdôrazniť strategický odklon od bežných reklamných konvencií v prospech naratívnej štruktúry. Keďže má projekt špecifický charakter a vopred definovaný komunikačný zámer, upustili sme od využitia úvodného dynamického strihu, ktorý je celkom typický pre online obsah a namiesto toho sme sa zamerali na zvukové prvky, ktoré nám poslúžia ako primárny úvodný video hook. Ten bol postavený na úvodom hudobnom podklade našej primárnej skladby, ktorý sme následne vrstvili ruchmi ako vzdialený štekot psov či ambientné šumy, ktoré mali evokovať pocit neistoty a samoty. Toto úvodné napätie nám slúžilo ako dramaturgická predohra pre následný zlom, kedy sme pomocou ostrého strihu prešli do našej „reklamnej“ hudby. Skladbu Meolody of Longing od autora Yaela Krausa sme nevybrali náhodne. Chceli sme, aby bola skladba v kontraste s tým, čo divák uvidí. Tento audiovizuálny kontrast vytvoril sémantický nesúlad medzi tým, čo divák vidí a očakáva, a tým, čo počuje, čím sme sa snažili dosiahnuť hlbšie zapojenie jeho vnímania. Pri výbere skladby bolo dôležité, aby presne korešpondovala s plánovaným stanoveným tempom strihu – nechceli sme to uponáhľať, ale práve naopak, dať tomu priestor. Po finalizácií strihu nasledovala fáza ruchovania, v ktorej sme pristúpili pomocou analýzy videa, obraz po obraze. Pridávali sme teda vrstvy zvukových efektov (SFX), ktoré simulovali reálne prostredie či ruchy v prvom aj druhom pláne. Tento proces bol nevyhnutný aby sme dosiahli prirodzenú plasticitu diela tak, ako sme popisovali aj v teoretickej časti práce.

3.3 Color correction a color grading

Color correction a color grading sú dva nadväzujúce procesy, ktoré spolu formujú definitívny vizuálny výraz audiovizuálneho diela. Táto úvodná fáza korekcie farieb je podľa Van Hurkmana (2014) proces, v rámci ktorého sa obraz upravuje tak, aby bol vizuálne konzistentný, neutrálne vyvážený a bez rušivých farebných alebo expozičných chýb. Naopak, color grading Van Hurkman (2014) charakterizuje ako proces, ktorého cieľom je určiť vizuálny štýl a náladu diela cez farby, svetlo a kontrast.

Záverečná fáza sa sústredila na farebnú korekciu a grading, ktoré sme realizovali priamo v prostredí Adobe Premiere Pro s využitím komplexného rozhrania Lumetri Color. Celý proces sme rozdelili do dvoch krokov, pričom prvým bola primárna farebná korekcia (color correction). Jej cieľom bolo dosiahnuť neutralitu medzi jednotlivými zábermi, ktoré mohli vykazovať drobné odchýlky v expozícii alebo vyvážení. Tieto kroky sme aplikovali priamo na jednotlivé klipy.

Následne sme pristúpili ku color gradingu (Obrázok 15). V rámci tohto procesu bol najskôr aplikovaný LUT (Look-Up Table). Tá zabezpečila základnú úpravu farieb a vytvorila vizuálny charakter obrazu. Následne prebehla detailná korekcia, so zameraním na vyváženie tieňov, svetiel a celkovej expozície. Táto časť nám umožnila prispôsobiť dynamický rozsah, a zároveň prepojiť ostatné zábery.



Obrázok 15 Colorgrading (vlastné spracovanie, 2026)

3.4 Export

Export predstavuje konečnú fázu postprodukčného procesu, v ktorej sa výsledné audiovizuálne dielo prevádza do konkrétneho súborového formátu. Autori Peng et al. (2016) dopĺňajú tieto informácie aj o kodek, ktorý definujú ako špecializovaný kompresný systém navrhnutý tak, aby zefektívnil ukladanie alebo prenos obrazových dát.

Záverečná fáza predstavovala samotnú finalizáciu. Pri voľbe výstupného formátu sme sa primárne orientovali na súčasný štandard H.264 (MPEG-4 AVC) v kontajneri MP4, ktorý ponúka optimálny kompromis medzi vysokými detailmi a dátovým tokom. Pre zabezpečenie maximálnej kvality sme zvolili metódu kódovania VBR 2-pass (Variable Bit Rate). Cieľovú hodnotu dátového toku sme nastavili na 20 Mbps, čím sme chceli eliminovať riziko vzniku deformácií obrazu kvôli vysokej kompresii.

V rámci exportu sme vygenerovali dve verzie, ktoré sú prispôsobené odlišným platformám. Primárna master verzia bola koncipovaná v rozlíšení Full HD (1920x1080 px) s pomerom strán 16:9, čo zodpovedá štandardom pre zobrazovanie vo webovom rozhraní (napr. YouTube). Paralelne sme však vytvorili aj derivát pre sociálne siete s pomerom strán 4:5 (1080x1350 px). Celý proces sme uzavreli poslednou kontrolou exportu, čím bolo dielo pripravené na finálne odovzdanie a publikáciu.

ZÁVER

Hlavným cieľom práce bolo vytvorenie kreatívneho reklamného spotu, ktorý by sa odklonil od tradičných komerčných konvencií a prostredníctvom postupov typických pre hraný film oslovil špecifickú cieľovú skupinu mladých dospelých. Na základe zhodnotenia celého procesu – od predprodukčnej prípravy až po export finálneho diela – môžeme konštatovať, že stanovený cieľ sa podarilo úspešne naplniť. Výsledkom je ucelené audiovizuálne dielo, ktoré suverénne balansuje na pomedzí thrilleru a čiernej komédie, pričom divácke očakávania sú v závere narušené ironickou pointou. Realizácia projektu preverila našu schopnosť zosúladiť teoretické poznatky s praktickými limitmi, od strategického výberu lokácií, až po prácu s profesionálnou technikou, kde záznam v rozlíšení 4K a 10-bitovom profile V-Log umožnil v postprodukcii precízny color grading a aplikáciu filmových efektov na potlačenie sterilnej digitálnej ostrosti.

Zásadným prínosom tejto práce, okrem samotného kreatívneho výstupu, bola implementácia umelej inteligencie ako experimentálneho produkčného nástroja. Počas tvorby sme s úspechom otestovali viaceré AI modely: jazykové modely pre tvorbu storyboardu, model Veo 3.1 na vygenerovanie komplexného objektu (pavúka) pre kompozičné vyplnenie záberu, platformu Higgsfield kde sme prostredníctvom NanoBanana 2 vytvorili hviezdnu oblou či model Kling 3.0 na vygenerovanie mačky podporujúcej sezónnu atmosféru. Rovnako nenahraditeľné bolo využitie AI v prostredí Adobe Photoshop kde sme pomocou umelej inteligencie Firefly, ktorá slúži na generatívne vyplňovanie, dogenerovali chýbajúce pozadie pri rekompozícií videa pre formát 4:5. Tieto experimenty

nám v praxi potvrdili obrovský potenciál generatívnych modelov pri zjednodušovaní tvorby vizuálnych efektov, ktoré by inak vyžadovali časovo náročnú 3D animáciu.

Napriek týmto nesporným technickým benefitom však z nášho experimentu a pozorovania vývoja v odvetví nevyplýva naivný predpoklad, že by umelá inteligencia nepredstavovala pre kreatívnych tvorcov hrozbu. Túto situáciu však netreba vnímať len reduktívne – ako deštruktívny jav, na základe ktorého ľudia v kreatívnom odvetví automaticky prídu o prácu. Je nevyhnutné vnímať AI ako sofistikovaný nástroj, s ktorým sa dá vysoko efektívne pracovať, avšak len za predpokladu, že ho kreatívni tvorcovia včas podchytia a začnú ho plne ovládať. Ignorovanie tohto trendu by znamenalo stratu konkurencieschopnosti.

Dejiny nám jasne ukazujú, že tak, ako v iných érach a časoch spoločnosť prechádzala radikálnou transformáciou na základe technologických vynálezov a dôležitých míľnikov ľudskej histórie, aj súčasný nástup umelej inteligencie je jedným z týchto zlomových bodov, na základe ktorého bude spoločnosť touto transformáciou opäť prechádzať. Kreatívny priemysel sa nachádza na prahu novej paradigmy, kde sa technická zručnosť do veľkej miery automatizuje, no režisérska vízia, kritické myslenie a schopnosť vyvolať v divákovi reálnu emóciu naberajú na hodnote. Táto práca je dôkazom, že symbióza inovatívnych technológií a tradičného remesla prináša kvalitné výsledky. V kontexte prichádzajúcej éry tak otázkou nezostáva, či sa naša práca zmení, ale ako sa k tejto zmene my ako ľudia postavíme – či sa jej postavíme čelom a premeníme ju na svoju výhodu, alebo sa k nej otočíme chrbtom a necháme sa ňou nahradiť.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH REFERENCIÍ

Block, B. (2008). *The visual story: Creating the visual structure of film, TV and digital media* (2. vyd.). Focal Press.

Dancyger, K. (2018). *The technique of film and video editing: History, theory, and practice.* Focal Press.

Dvořáková, T., Beránek O. (2019). *Jak se dělá film.* Argo.

Graca, M., Proner, J., & Gracová, S. (2023). *Základy audiovizuálnej tvorby 2.* FMK UCM.

Gracová, S., Brník, A., Graca, M., & Proner, J. (2018). *Základy audiovizuálnej tvorby.* FMK UCM.

Holman, T. (2010). *Sound for film and television.* Taylor & Francis.

Honthaner, E. L. (2010). *The complete film production handbook.* Taylor & Francis.

Peng, W., Walls, F. G., Cohen, R. A., Xu, J., Ostermann, J., MacInnis, A., & Lin, T. (2016). Overview of screen content cideo coding: Technologies, standards, and beyond. *IEEE Journal on Emerging and Selected Topics in Circuits and Systems*, *6*(4), 393-408. https://doi.org/10.1109/jetcas.2016.2608971

Simon, M. (2013). *Storyboards: Motion in art.* Focal Press.

Spohr, S. J., Clark, B., Higginbotham, D., & Bakhru, K. (2019). *The guide to managing postproduction for film, TV and digital distribution* (3. vyd.). Routledge.

Van Hurkman, A. (2014). *Color correction handbook: Professional techniques for video and cinema.* Pearson Education.

Wales, L. M. (2024). *The complete guide to film and digital production: The people and the Process.* Routledge.

Yewdall, D. L. (2012). *Practical art of motion picture sound.* Taylor & Francis.

ZOBRAZENIE VÝKONU A VYHORENIA V HRE WANDERSTOP

Dominika Kimličková – Silvester Buček

ABSTRAKT

Súčasný spoločenský tlak na neustály výkon čoraz častejšie vedie k závažnému psychickému vyhoreniu. Príspevok skúma zrkadlenie týchto neoliberálnych diskurzov v útulnej adventúre Wanderstop, pričom vychádza z teórií Foucaulta, Hana, Fishera, Marqueza a Bowna. Prostredníctvom kriticko-diskurzívnej analýzy postáv a analýzy procedurálnej rétoriky identifikuje, ako hra odzrkadľuje tieto diskurzy. Výsledky ukazujú, že zatiaľ čo postavy stelesňujú odlišné prístupy k výkonu, samotné herné ciele, mechaniky a rétorika procedurálne simulujú tlak neoliberálnej produktivity a vyhorenia. Práca dospieva k záveru, že Wanderstop funguje ako kritický komentár k neoliberálnemu imperatívu tým, že cez svoj naratív a systémové nastavenie umožňuje hráčstvu pocítiť jeho priamy tlak. Otvára tak priestor pre spomalenie a uvedomenie si vlastnej hodnoty nezávislej od dosiahnutých úspechov.

Kľúčové slová: *Kriticko-diskurzívna analýza. Kultúra zhonu. Neoliberálny diskurz. Procedurálna rétorika. Útulná hra. Vyhorenie. Výkon. Wanderstop.*

ABSTRACT

The current social pressure for constant performance increasingly leads to severe psychological burnout. This paper examines the reflection of these neoliberal discourses in the cozy adventure game Wanderstop, drawing on the theories of Foucault, Han, Fisher, Marquez, and Bown. Through a critical discourse analysis of the characters and an analysis of procedural rhetoric, it identifies how the game reflects these discourses. The results show that while the characters embody different approaches to performance, the game's goals, mechanics, and rhetoric procedurally simulate the pressure of neoliberal productivity and burnout. The paper concludes that *Wanderstop* functions as a critical commentary on the neoliberal imperative by allowing players to experience its direct pressure through its narrative and systemic design. It thus opens a space for slowing down and realizing one's own value independent of achieved successes.

Key words: *Burnout. Cozy game. Critical discourse analysis. Hustle culture. Neoliberal discourse. Performance. Procedural rhetoric. Wanderstop.*

ÚVOD

Téma výkonu a vyhorenia sa stáva čoraz častejšou súčasťou spoločenskej diskusie v dôsledku narastajúceho tlaku na individualizovaný úspech, sebadisciplínu a neustálu produktivitu jednotlivcov. Tieto požiadavky, často spájané s neoliberálnym diskurzom, sa odrážajú nielen v pracovnom prostredí, ale prenikajú aj do nášho každodenného prežívania, ovplyvňujú náš voľný čas, interakcie a spôsob vnímania seba samých. Digitálne hry, ako významná časť voľného času súčasného hráčstva, sa stávajú efektívnym nástrojom komunikácie a zrkadlom týchto spoločenských diskurzov. Skrz ich dizajn, mechaniky či naratívne štruktúry môžu tieto neoliberálne hodnoty buď podporovať, alebo naopak poskytovať priestor na ich kritickú reflexiu či odpor.

Príkladom tohto typu hier je aj útulná naratívna adventúra vyvinutá nezávislým herným štúdiom Ivy Road (2025). Dej sa sústreďuje okolo Alty, bývalej bojovníčky, ktorá po sérii porážok nachádza bezpečné útočisko v čajovni uprostred magického lesa. Hráčstvo má k dispozícii jednoduché mechaniky ako pestovanie a príprava čaju, obsluhovanie a interakcia so zákazníkmi, alebo si môže jednoducho oddýchnuť na lavičke so šálkou čaju. Prostredníctvom tejto konkrétnej činnosti, ale aj interakcií s ostatnými postavami hráčstvo sleduje introspektívne rozprávanie Alty, v rámci ktorého hra otvára témy týkajúce sa moci, s dôrazom na produktivitu, ale aj Altin vnútorný stav vyhorenia.

Cieľom tejto práce je zodpovedať výskumnú otázku, či možno hru *Wanderstop* chápať ako kritický komentár k neoliberálnej produktivite. Na dosiahnutie tohto cieľa sme zvolili spojenie analýzy naratívu a textu s analýzou herného systému. V rámci textovej roviny aplikujeme kriticko-diskurzívnu analýzu (Gee, 2005) na repliky troch vybraných postáv (Alty, Bora a Rena), pomocou ktorých skúmame, čo aké diskurzy spojené s výkonom a vyhorením odzrkadľujú. Túto rovinu dopĺňame o analýzu procedurálnej rétoriky (Bogost, 2007), vychádzajúcu z teórie herných elementov Akiho Järvinena (2008).

1 TEORETICKÉ VÝCHODISKÁ

V nasledujúcej kapitole sa venujeme teoretickým východiskám, ktoré vychádzajú z kritických prístupov Michela Foucaulta, Byung-Chul Hana, Marka Fishera a Danteho Marqueza a zachytávajú diskurzy výkonu, vyhorenia a tzv. kultúry zhonu. Následne na ne nadväzujeme priblížením diskurzov produktivity a moci v digitálnych hrách prostredníctvom teórie Alfieho Bowna, ktorý reflektuje nielen ideologickú funkciu hier, ale aj ich subverzívne aspekty.

1.1 Diskurzy výkonu, vyhorenia a kultúry zhonu

Michel Foucault (1977) už v sedemdesiatych rokoch skúmal, ako sa prejavuje moc v spoločenských štruktúrach a diskurzoch, a to nie len v politike alebo na úrovni zákonov, ale najmä v bežnom živote. Vo svojom diele *Dozerať a trestať* tvrdí, že moc v súčasnosti nefunguje len cez zákaz alebo príkaz, ako to bolo v minulosti (napr. počas feudálneho usporiadania spoločnosti), ale že je hlboko zakorenená v rôznych bežných situáciách a inštitúciách - v škole, v práci, či v našich každodenných návykoch. Foucault v tejto súvislosti hovorí o tom, že moderná spoločnosť sa stala tzv. disciplinárnou spoločnosťou. V tejto spoločnosti sú jednotlivci odmalička vedení k tomu, aby sa správali disciplinovane, efektívne a výkonne, a to častokrát bez toho, aby si to uvedomovali. Veľkú úlohu v tejto disciplinovanosti zohráva sebakontrola. Ľudia sami dodržiavajú pravidlá, pretože sa naučili, že tak „majú“ fungovať. Tento proces disciplinovania je podľa neho súčasťou širšieho diskurzu moci (Foucault, 1977).

Túto teóriu Foucault (1977) vysvetľuje cez metaforu tzv. panoptika. Panoptikum je koncept väznice bez nutnosti prítomného dozorcu, v ktorej stačí, že väzni veria, že sú sledovaní, a na základe toho sa správajú poslušne. Na podobnom princípe fungujú aj jednotlivci v bežnom živote. Človek sa neustále sleduje a hodnotí, či je dostatočne výkonný, pozitívny, usilovný, zdravý a produktívny. Stav neustálej sebakontroly vedie k tomu, že v spoločnosti sa kladie dôraz na neustálu produktivitu, ktorá sa považuje za dôkaz hodnoty jednotlivca. Týmto spôsobom sa z nás podľa Foucaulta stávajú „poslušné telá“, ktoré fungujú podľa pravidiel. V práci, v škole, ale aj v rámci voľného času. Moc tak nepotrebuje tlak zvonka, pretože sa presunula „dovnútra“, teda do spôsobov, akými premýšľame o sebe a o tom, čo sa od nás očakáva. Tento neviditeľný „dozorca“ vytvára prostredie, kde je jedinec neustále motivovaný k výkonu, aby nestratil svoju pozíciu v rámci spoločenského hodnotenia. S tým je spojená aj neustála potreba produktivity, pretože „produkcia“ je vnímaná ako dôkaz hodnoty jednotlivca v spoločnosti. Foucault ďalej rozvíja tento koncept v oblasti subjektivizácie. Popisuje proces, v ktorom jednotlivci prijímajú a internalizujú spoločenské normy a očakávania, ktoré sú na nich kladené. Podľa Foucaulta sa človek nespráva produktívne preto, že by si slobodne vybral tento spôsob života, ale preto, že bol naučený chcieť byť produktívny. Normy produktivity sú mu sprostredkované prostredníctvom diskurzov efektivity, sebarozvoja a disciplinovanosti. (Foucault, 1977).

Tento proces vnútornej disciplíny sa v súčasnosti odohráva v špecifickej ideologickej atmosfére neoliberalizmu, ktorú Mark Fisher (2009) nazýva kapitalistickým realizmom. Neoliberalizmus tu nechápeme len ako ekonomický systém, ale systém, ktorý núti

jednotlivca vnímať seba samého ako projekt neustálej sebaoptimalizácie. Produktivita sa stáva tým, čo Marquez (2024) definuje ako kultúru zhonu (angl. *hustle culture*). Ide o nastavenie, kde sa výkon mení na morálny imperatív a bežný oddych je vnímaný ako prejav slabosti, čo vedie k toxickému cyklu, v ktorom sa stráca hranica medzi sebarealizáciou a sebadeštrukciou.

Foucaultov koncept moci ďalej aktualizuje súčasný filozof Byung-Chul Han (2015), ktorý tvrdí, že súčasná spoločnosť nie je už riadená zákazmi a príkazmi (negatívnou mocou), ako v minulosti, ale tzv. pozitívnou mocou sebapresviedčania, na základe ktorej jednotlivec sám na seba vyvíja tlak spojený s myšlienkou: *„Môžem všetko, musím všetko, chcem všetko.“* Argumentuje, že v tejto „spoločnosti výkonu“ sa jednotlivec stáva vlastným „vykorisťovateľom“ a „otrokom“ svojich vlastných cieľov a ambícií. Ide o stav, kedy jednotlivci sami seba tlačia do výkonu a neustáleho zlepšovania, aj napriek ich fyzickým či duševným limitom, čo vedie k postupnému vyhoreniu, depresii a rôznym psychickým problémom (Han, 2015). Vyhorenie je teda stav psychického a fyzického vyčerpania, ktorý vzniká v dôsledku dlhodobého vnútorného tlaku na výkon. Nejde o znak slabosti, ale o dôsledok systémového imperatívu byť neustále aktívny a úspešný, bez potreby oddychu, negativity a slabosti. V tejto spoločnosti sa oddych a slabosť stigmatizujú a sú možné až vtedy, keď telo a psychika zlyhajú. Han preto volá po návrate k negativite, t.j. schopnosti nebyť neustále aktívny a produktívny. Oslobodenie podľa neho nespočíva vo výkone, ale v pochopení, že tento výkon nie je neustále nevyhnutný, a v dopriatí si nečinnosti a nudy. Iba tak je podľa neho možné prekročiť hranice sebavykorisťovania, ktoré definuje súčasnú dobu (Han, 2015).

1.2 Diskurzy produktivity a moci v digitálnych hrách

Alfie Bown tvrdí, že digitálne hry nie sú len nevinným prostriedkom zábavy, ale tzv. ideologickými aparátmi (angl. *ideological apparatuses*), ktoré aktívne formujú subjektivitu hráčstva. Hry ako *Candy Crush* (King, 2012), *Call of Duty* (Infinity Ward, 2003) či *The Sims* (Maxis, 2000) podľa neho učia určité správanie, normy a hodnoty. Jednou z hlavných hodnôt, ktorú sprostredkúvajú, je práve výkon (Bown, 2017). Aj keď digitálne hry pôsobia ako priestor úniku a pasivity, v skutočnosti ide o systémy, ktoré učia hráčov kognitívne modely typické pre kapitalistickú spoločnosť, ako je dosahovanie cieľov, plnenie úloh, maximalizácia výsledkov a optimalizácia času. Hráčstvo si prostredníctvom nich osvojuje mentalitu „self-managementu“, ktorá pripomína Foucaultovu predstavu panoptickej sebadisciplíny (1997) a Hanovu „spoločnosť výkonu“ (2015).

Zároveň je potrebné podotknúť, že niektoré tituly môžu mať aj opačný, subverzívny efekt. Môžu poskytovať priestor na kritickú reflexiu a odpor voči týmto hodnotám. Bown (2017) v tejto súvislosti tvrdí, že videohra nás síce môže učiť tú istú morálku ako fabrika, no zároveň ju dokáže podkopať tým, že nás nechá sedieť a nič nerobiť, čo je samo osebe revolučné. V tomto kontexte môžeme hovoriť o tzv. anti-produktívnych hrách, ktoré svojím dizajnom a mechanikami odporujú hegemonickým princípom v hrách, ako sú súťaživosť, vopred definované ciele, odmeny, skóre, tlak na výkon alebo nenápadné budovanie produktivity (napríklad skrz monotónne obrábanie pôdy v simulátoroch záhradníčenia). Namiesto toho kladú dôraz na repetitívnosť, pasivitu, oddych či introspektívne rozprávanie. Týmto spôsobom tematizujú nudu, zbytočnosť a neproduktívnosť ako legitímnu formu odporu voči kapitalistickému imperatívu výkonu.

Príkladom takýchto hier je napríklad hra *Spiritfarer* (Thunder Lotus Games, 2020), ktorá síce využíva tradičné mechaniky manažmentu surovín, avšak jej hlavným cieľom nie je ich hromadenie a budovanie bohatstva, ale učenie sa trpezlivosti, strate vlastnej kontroly a postupnému prijatiu smrti. Hra *Night in the Woods* (Infinite Fall, 2017) zasa stavia hráčstvo do roly postavy, ktorá zlyhala v systéme a jej primárnou činnosťou je bezcieľne túlanie sa

mestom a čas strávený s priateľmi. Jej hlavnými témami sú zlyhanie a nečinnosť. Tento typ hier ponúka hráčstvu priestor pre systémovú kritiku a častokrát aj vlastnú sebareflexiu. Wanderstop túto kritiku uchopuje špecifickým spôsobom. Namiesto oslavy nečinnosti skôr ukazuje, aké ťažké, bolestivé a namáhavé je nečinnosť vnútorne prijať pre človeka, ktorý si internalizoval výkon ako súčasť svojej identity.

2 METODIKA PRÁCE

Pre pochopenie toho, ako hra Wanderstop tematizuje výkon a vyhorenie, využívame zmiešaný kvalitatívny prístup, ktorý spája analýzu naratívu a herného systému. Primárnym výskumným materiálom je digitálna hra *Wanderstop* (Ivy Road, 2025), z ktorej boli dáta získané pomocou opakovaného hrania. Tento materiál rozdeľujeme na dve kategórie: 1. naratívnu vrstvu a 2. systémovú vrstvu. Na základe teoretických východísk a zvolených metód sme si stanovili výskumnú otázku, či možno Wanderstop chápať ako kritický komentár k neoliberálnym diskurzom výkonu a vyhorenia?

Pre samotnú analýzu využívame dva kľúčové prístupy. Naratívna rovina je skúmaná prostredníctvom kriticko-diskurzívnej analýzy podľa Geeho (2005). Geeho prístup sa zameriava na to, ako sa prostredníctvom jazyka konštruujú sociálne reality, identity a mocenské vzťahy v praxi. V kontexte práce dekonštruujeme repliky, vnútorné monológy a dialógy kľúčových postáv a prostredníctvom nich identifikujeme, aké hodnoty, presvedčenia a ideológie spojené s výkonom, sebaoptimalizáciou a vyhorením tieto postavy vo svojich replikách reprodukujú alebo naopak narúšajú. Mechanickú a procedurálnu stránku hry následne analyzujeme pomocou procedurálnej rétoriky Bogosta (2007). Bogost definuje procedurálnu rétoriku ako schopnosť digitálnych hier sprostredkovať významy a argumenty primárne prostredníctvom svojich algoritmov, pravidiel a vnútorných procesov. Namiesto skúmania toho, čo hra hovorí slovami alebo obrazom, sa zameriame na to, ako hra presviedča hráčstvo prostredníctvom interakcií, ktoré samotný systém dovoľuje, algoritmicky obmedzuje alebo trestá.

Na základe týchto dvoch prístupov v priamom prepojení s teóriou herných elementov Akiho Järvinena (2008) sme si stanovili nasledujúce analytické kategórie:

1. Naratívna a textová rovina (Kriticko-diskurzívna analýza) - Zameriava sa na prehovory troch kľúčových postáv, cez ktoré hra odzrkadľuje spomínané diskurzy:
   - Alta – Ako postava prezentuje internalizovaný imperatív výkonu a sebadisciplíny?
   - Ren – Ako postava prezentuje toxickú kultúru zhonu?
   - Boro – Ako postava prezentuje alternatívny diskurz, priestor pre negativitu a nečinnosť?
2. Systémová rovina (Procedurálna rétorika) - Aplikuje Järvinenove analytické nástroje na dekonštrukciu argumentov procedurálnej rétoriky Bogosta:
   - Ciele - Skúmame procedurálnu argumentáciu prostredníctvom frustrácie z konfliktu medzi cieľmi zameranými na úspech a cieľmi zameranými na udržiavanie.
   - Mechaniky - Analyzujeme základnú hernú slučku prostredníctvom interaktívnych úkonov a jej následných obmedzení.
   - Herná rétorika - Hodnotíme rétorický kontrast medzi meniacim sa „útulným“ vizuálom a vyčerpávajúcim systémom, analyzuje procedurálne figúry obmedzení, ktoré prenášajú pocit bezmocnosti priamo na hráčstvo.

3 ZOBRAZENIE VÝKONU A VYHORENIA V HRE

V tejto kapitole sa zameriavame na samotnú analýzu výkonu a vyhorenia, ktorú realizujeme v rámci dvoch rovín - prostredníctvom kriticko-diskurzívnej analýzy troch vybraných postáv a analýzy procedurálnej rétoriky hry, ktorá demonštruje, ako samotný herný systém a jeho mechaniky simulujú skúsenosť s týmito neoliberálnymi diskurzami.

3.1 Kriticko-diskurzívna analýza postáv

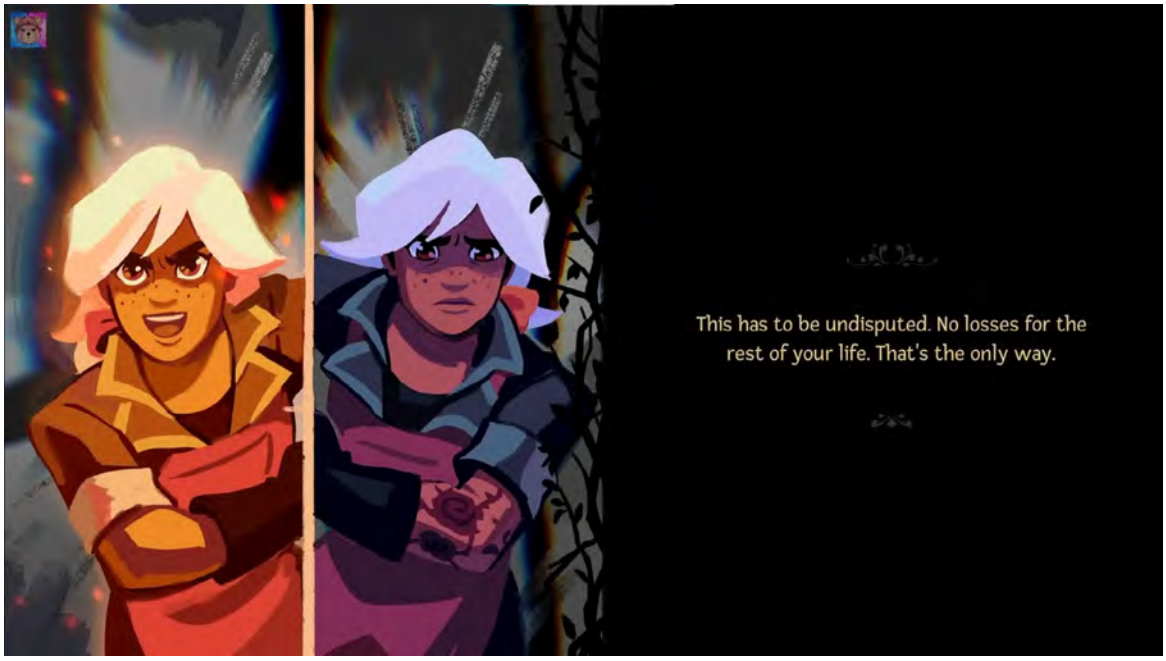
V kontexte Wanderstop sa Foucaultova panoptická moc a Hanova teória vyhorenia prejavujú vnútorne, cez introspektívne monológy postavy Alty a jej dialógy s ostatnými postavami, s ktorými prichádza do kontaktu v čajovni. Pre potreby tejto práce sa zameriame na analýzu replík troch postáv - Alty, Bora a Rena a diskurzov, ktoré odrážajú ich repliky v hre.

3.1.1 Alta

Alta je ako bojovníčka, ktorá kedysi bývala neporaziteľná, stelesnením jednotlivca, ktorý definoval svoju hodnotu výhradne cez výkon a úspech. Po sérii porážok sa ocitá na pokraji psychického, ale aj fyzického kolapsu, neschopná pokračovať vo svojom doterajšom živote. Jej pokus o útek do lesa a hľadanie legendárnej majsterky je symbolom snahy „opraviť“ seba samú cez ďalší výkon. Aj v rámci nenáročnej práce v čajovni pristupuje k práci mechanicky, ako k sérii úloh, ktoré treba splniť čo najefektívnejšie, čo odráža jej neschopnosť oddychovať a byť nečinnou. Jej postava prežíva vnútornú traumu z neschopnosti vrátiť sa k boju a nedokáže nájsť útechu ani v najpokojnejšom prostredí. V jej prípade nejde o žiadne rýchle uzdravenie, ale o bolestivý proces konfrontácie s vlastnými limitmi a o prijatí vlastnej identity, ktorá nie je definovaná výkonom a úspechmi.

Hoci sa Alta fyzicky nachádza mimo bojového sveta, v prostredí čajovne jej jej vnútorný hlas – alter ego, neustále pripomína normu výkonu (Obrázok 1). Jej vnútorné ja ju pri každej príležitosti presviedča, že oddych je slabosť, že prestávka znamená zlyhanie, a že *„poraziť kohokoľvek, kdekoľvek“*[1] je jediná cesta k získaniu spoločenského uznania a hodnoty. Na základe Hanovej teórie (2015) môžeme tento stav interpretovať ako moment, kedy Alta prestáva potrebovať vonkajšieho dozorcu, pretože si donucovacie prostriedky výkonu vnútorne osvojila. Tento tlak nadobúda až dokonca disociatívny charakter, kedy Alta vníma vlastnú myseľ ako cudziu entitu: *„Vyzerá ako ja. Má môj hlas. A hovorí mi, čo mám robiť“*. Replika *„poraziť kohokoľvek, kdekoľvek, tak dlho, ako si vyberieš“* popisuje ilúziu slobody. Alta sa môže rozhodnúť, ako dlho chce bojovať, ale súčasne je jej naznačené, že skončiť znamená zlyhať. Akýkoľvek pokus o nečinnosť vníma jej internalizovaný dozorca v podobe alter ega ako hrozbu.

[1] Všetky citované repliky v tejto kapitole pochádzajú z hry Wanderstop (Ivy Road, 2025), pokiaľ nie je uvedené inak.



Obrázok 1 „Dialóg“ Alty a jej alter ega (Annapurna Interactive: Wanderstop, 2025)

Vyhorenie a trauma sa v prípade Alty neobmedzujú len na mentálnu rovinu, ale prejavujú sa aj fyzicky, v momente ako je konfrontovaná požiadavkami na ďalšie plánovanie jej rastu a sebarozvoja. Alta následne explicitne priznáva rozpor medzi túžbou po aktivite a paralyzujúcim vyčerpaním: *„Chcem ísť von a bojovať! Ale niečo ma zastavuje!“*

Kľúčovým zistením v súvislosti s normalizáciou vyhorenia je Altina neschopnosť odpočívať. Relaxáciu, ktorú dostáva ako „úlohu“, vníma ako ďalšiu úlohu na zozname, ktorú musí „zvládnuť“ na sto percent: *„Sústreď sa, Alta. Sústreď sa na relaxovanie. Ty to dokážeš“* Oddych sa pre ňu stáva ďalším priestorom sebadisciplíny, sama potvrdzuje priznaním, že aj oddych pre ňu pôsobí ako práca.

Zásadnými momentami v hre sú krátke pasáže, ktoré nasledujú po tom, čo si Alta pripraví čaj a sadne si na lavičku pred čajovňou. Počas týchto chvíľ ticha a oddychu máme možnosť nahliadnuť do jej vnútorného sveta prostredníctvom introspektívnych monológov, tentokrát bez prítomnosti alter ega. Alta sa zamýšľa nad svojou minulosťou, prichádza do vnútorných konfliktov so svojimi presvedčeniami o sebe samej, a postupne si uvedomuje veci, ktoré bolestivo začína chápať, ako napríklad hodnotu nečinnosti. V monológu reflektuje moment, v ktorom si po prvýkrát uvedomuje túžbu „nerobiť nič“, odpočívať a užívať si úspech z uvarenia čaju bez okamžitého prechodu k ďalšiemu cieľu. Táto realita jej je cudzia, keďže nevie opustiť presvedčenie, že musí neustále nad niekým vyhrávať a prekonávať limity (Fisher, 2009). Výrok odzrkadľuje, ako je neustála potreba podávať výkon hlboko zakorenená v našej spoločnosti, až ju ľudia vnímajú ako niečo úplne prirodzené a nevedia prijať alternatívu (Foucault, 1977). Otázky *„Čo z toho máte?“* a *„Ako viete, že to stačí?“* smerujú k jej vnútornému presvedčeniu, že bez produktivity a vonkajšieho uznania stráca ako človek hodnotu. Táto scéna tematizuje vnútorný pocit vyhorenia a zároveň prezentuje moment odporu voči hegemonistickým ideológiám výkonu.

3.1.2 Ren

V hre sme konfrontovaní s postavou zákazníka čajovne Rena, ktorý pripomína Alte jej slávnu minulosť a ako postava predstavuje heroický ideál bojovníka. Ren prichádza do čajovne a v Alte okamžite spoznáva slávnu bojovníčku. Jej hodnotu vyzdvihuje výhradne na

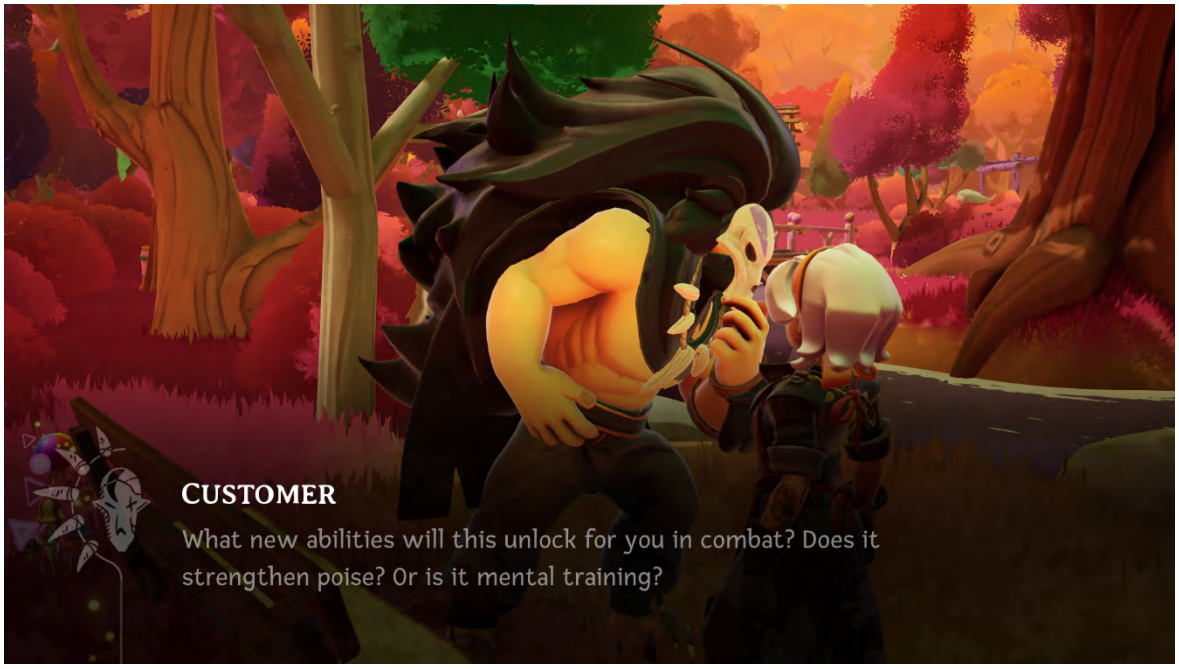
základe jej predošlých bojových úspechov. Ren v príbehu stelesňuje toxickú „kultúru zhonu“ v ktorej sa produktivita, sila a neustály rast stávajú morálnym imperatívom (Marquez, 2024).

Renov utilitárny prístup k životu sa prejavuje v jeho neschopnosti vnímať akúkoľvek činnosť ako bezcieľnu. Dokonca aj návštevu čajovne, pitie a prípravu čaju redukuje na nástroj zlepšovania sa a bojovej prípravy, v momente, ako sa Alty pýta, aký výhody so sebou táto aktivita prináša, či aký má účel (nové schopnosti v boji, posilnenie rovnováhy, mentálny tréning, Obrázok 2). Tento postoj potvrdzuje Bownovu (2017) teóriu o mechanizmoch, ktoré hráčstvu predostierajú modely typické pre neskorý kapitalizmus, ktoré sa spájajú s maximalizáciou výsledkov, ako aj tým, že každá chvíľa v živote musí mať nejaký účel. Ren ubezpečuje Altu, že odpočinok je jeho najvyššou prioritou avšak v jeho ponímaní nejde o regeneráciu a odpočinok, ale o nevyhnutnosť pre udržanie fyzickej a mentálnej sily.

Jeho heroický zápal „programovo“ ignoruje fyzické a psychické hranice, a argumentuje romantizovaným diskurzom vôle: *„Keď sme skúšaní osudom, sme sami sebou... Nesmieš sa vzdať, nech to stojí čokoľvek!“*. Tento postoj sa však mení na agresívny v momente, keď je konfrontovaný s Altinou zraniteľnosťou. Keď sa Alta odvoláva na vyčerpanie a Borov názor, Ren aktívne verbálne útočí a zosmiešňuje Bora, ktorého vníma ako symbol slabosti. Pýta sa, či naozaj berie vážne názor muža, ktorý vyzerá, že by prehral boj so zošívačkou. Postava Rena v tomto kontexte reprezentuje Hanov (2015) „subjekt výkonu“.

Renova prítomnosť taktiež funguje ako spúšťač jedného z Altiných zrútení. V jeho vnímaní akékoľvek zlyhanie či pauza znamená zradu vlastnej identity. Keď Alta odmieta ponuku na súboj, pretože jej stav jej nedovoľuje zodvihnúť meč, Ren na ňu rezignuje a Alta v jeho očiach stráca svoju hodnotu, čo odzrkadľuje spoločenskú hodnotu založenú na neustálom výkone, bez akejkoľvek akceptácie slabosti, ktorú Fisher (2009) popisuje v súvislosti s definíciou kapitalistického realizmu.

Práve Renov neustály tlak na plánovanie a výkon sa stáva spúšťačom Altinej fyzickej bolesti. Hra prostredníctvom interakcií týchto dvoch postáv kriticky poukazuje na toxický diskurz výkonu, ktorý odmieta akceptovať realitu a váhu vyhorenia a namiesto súcitu prichádzajú len ďalšie nároky na „silnú vôľu“. V konečnom dôsledku to len prehlbuje psychickú paralýzu Alty a jej fyzické utrpenie.



Obrázok 2 Renova otázka na účelovosť prípravy čaju (Annapurna Interactive: Wanderstop, 2025)

3.1.3 Boro

Kľúčovou v hre *Wanderstop* je postava Bora, majiteľa čajovne, ktorý namiesto vonkajšieho súdenia vnáša do príbehu diskurz starostlivosti o seba a autonómie. Boro pôsobí ako mentor, no na rozdiel od tradičných herných mentoriek a mentorov, ktorí hráčstvo poháňajú k neustálej aktivite, on reprezentuje úplnú alternatívu voči imperatívu výkonu. Jeho postoj k práci je v priamom rozpore s diskurzom sebaoptimalizácie a kultúrou zhonu (Marquez, 2024), ktorý stelesňuje postava Rena. Otvorene normalizuje vyhorenie a stav nečinnosti považuje za potrebný, no najmä legitímny spôsob trávenia času. (Obrázok 3).



Obrázok 3 Borov odpor voči tlaku na výkon (Annapurna Interactive: Wanderstop, 2025)

„To je pre budúceho Bora. Dnešný Boro nebude robiť nič“: Nejde o prejavy lenivosti, ale o vedomý odpor voči neustálemu tlaku vykonávať produktívnu činnosť. Borov postoj k ničnerobeniu možno interpretovať prostredníctvom Hanovho (2015) konceptu negativity, teda schopnosti vedome sa zriecť aktivity a tlaku na výkon. V momentoch, kedy vidí Altu v preťažení, namiesto ďalších úloh jej skrz úlohu navrhuje oddych: *„V poslednej dobe si na seba tak silno tlačila, Boro si myslí, že je čas na trochu ničoho*!“ Nepredstavuje tak tradičný herný archetyp „zadávateľa úloh“. Jeho úlohy nesledujú logiku progresu, ale logiku procesu liečby, ktorý Alta potrebuje. Postava Bora je absolútnym kontrastom k Alte. Je pokojný, trpezlivý a empatický. Nie je však tradičným „guru“, ktorý by ponúkal instantné múdrosti. Sila tejto postavy spočíva v jej tichej prítomnosti a schopnosti vytvárať bezpečný priestor pred druhých bez akéhokoľvek súdenia a vyčerpávajúcich požiadaviek či očakávaní. Nesnaží sa Altu „opraviť“, ale umožňuje jej objaviť vlastnú cestu k uzdraveniu. Môžeme povedať, že hra týmto spôsobom kritizuje tradičné naratívy o mentorstve, ktoré sú založené na tlaku, výkone a neustálom sebarozvoji a prekonávaní hraníc. Boro opakovane zdôrazňuje, že v čajovni neexistuje časový nátlak.

Postava Bora je neustále nápomocná. Ponúka Alte starostlivosť, pomoc a navrhuje, aby úlohy, ktoré ju vyčerpávajú, prenechala iným. Boro tak reprezentuje model maskulinity a autority, ktorý nie je postavený na moci a disciplíne, ale čisto na empatii a akceptácii zraniteľnosti. Krátke dialógy medzi Borom a Altou odhaľujú dôležitý diskurzívny obrat v hre, kedy nastáva posun od externého hodnotenia alter egom k introspektívnej otázke identity a sebaakceptácie. Výrok *„Nebola som tým človekom, ktorým chcel aby som bola“* v reakcii na Renovu rezignáciu prezentuje Altu ako subjekt formovaný očakávaniami iných,

najmä v kontexte výkonu, hodnotenia a požiadaviek na určitý typ osobnosti (úspešnej, disciplinovanej, výnimočnej). Boro na to odpovedá otázkou, ktorá narúša tento dominantný diskurz výkonu: *„Si človekom, ktorým ty chceš byť?“*. Nejde iba o povzbudenie, ale o výzvu k prehodnoteniu vnútorných štandardov a o návrh alternatívnej perspektívy, ktorá je založená na vlastných hodnotách a potrebách, nie na očakávaniach druhých.

3.2 Procedurálna rétorika

Pri tejto kapitole vychádzame z metodologického rámca Järvinena (2008). Zameriavame sa na tri kategórie – ciele, herné mechaniky a hernú rétoriku, pričom chceme odhaliť, ako samotný systém hry a jeho mechaniky komunikujú neoliberálne diskurzy produktivity a odzrkadľujú tému vyhorenia prostredníctvom kognitívnych a procedurálnych obmedzení, s ktorými hra konfrontuje hráčstvo.

3.2.1 Ciele

Aki Järvinen (2008) vo svojej teórii herných elementov rozlišuje rôzne typy cieľov, ktoré formujú hráčsku skúsenosť. Pre analýzu hry Wanderstop je kľúčový rozdiel medzi cieľmi zameranými na úspech (angl. achievement goals – zamerané na úspech v boji, získavanie zručností, prekonávanie výziev či progres a postup v hre) a cieľmi zameranými na udržiavanie (angl. preservation goals – zamerané na udržiavanie stavu, bezpečnosti či bežného chodu).

Vnútorná ideológia Alty je postavená na cieľoch zameraných na dosahovanie úspechov a prekonávanie vlastných limitov. Herný systém a prostredie čajovne, reprezentované zadávateľom úloh Borom, ju však „nútia“ k presnému opaku, k cieľom zameraným na udržiavanie. Konkrétne ide o manažment a udržiavanie chodu čajovne, čo zahŕňa pestovanie rastlín, zber čajových listov, varenie čaju, obsluhu zákazníctva a udržiavanie čistoty (zbieranie prázdnych pohárov, nakladanie a vykladanie umývačky riadu). Vzniká tu takzvaný ludonaratívny konflikt. Nielen Alta, ale aj hráčstvo prirodzene očakáva prítomnosť vyšších cieľov, ktoré by ich za úspechy odmeňovali, no systém ich ponecháva v rutine bez tradičného progresu či bodového ohodnotenia. Odmenou za splnenie cieľa nie je skóre, ale iba poďakovanie zákazníka a posunutie naratívu. V systéme hry absentuje vonkajší tlak na výkon, keďže neobsahuje žiadne denné kvóty, časomiery či záverečné hodnotenia úspešnosti. Ak hráčstvo pripraví nesprávny čaj, systém ho nepotrestá stratou bodov. Zákazník si objednávku jednoducho vypýta znova.

Vnútorný konflikt medzi Altinou identitou bojovníčky a tou, ktorú musela prijať v prostredí čajovne, je komunikovaný prostredníctvom totálnej deprivácie cieľov zameraných na výkon a úspech. Hoci hra formálne umožňuje mechaniku behu do lesa, ktorá evokuje túžbu po slobode a opustení nechcených cieľov udržiavania, tento pokus je systémom zablokovaný – Alta skolabuje a herný stav ju vráti naspäť do čajovne. Ďalším radikálnym krokom je mechanické zablokovanie hráčskej iniciatívy. Ak hráčstvo splní úlohy prirýchlo a proaktívne požiada Bora o ďalšiu prácu, Boro prísun úloh zastaví. Systém hry tak mechanicky vynucuje nečinnosť a znemožňuje Alti napĺňať jej internalizovanú potrebu výkonu. Práve z tejto systémovej deprivácie pramení Altina hlboká frustrácia, ktorú hra procedurálne prenáša priamo na hráčstvo.

3.2.2 Mechaniky

Podľa Järvinena (2008) sú herné pravidlá stelesnené v komponentoch a mechanikách, ktoré diktujú, čo hráčstvo a postava môžu v hernom svete robiť. Järvinen zdôrazňuje, že herné mechaniky sa najlepšie analyzujú prostredníctvom konkrétnych slovies, ktoré definujú hráčsku interakciu. Vo Wanderstop je základná herná slučka (angl. *core loop*) postavené na neustále sa opakujúcej, cyklickej činnosti. Ide o prípravu čaju a obsluhu zákazníkov. Hráčstvo má k dispozícii presne vymedzený set nástrojov

(komponentov), z ktorých každý reprezentuje špecifické sloveso, ktoré popisuje konkrétnu činnosť a mechaniku: zametať (metla), polievať (konvička na vodu), strihať (nožnice) a zbierať (košík).

Proces prípravy čaju nie je automatizovaný, ale vyžaduje neustálu mikromanažérsku pozornosť a sériu úkonov: hráčstvo musí sadiť semená podľa presných vzorov v hexagónovej sieti, polievať ich, následne zbierať úrodu, sušiť čajové listy, vyliezť po rebríku k stroju, naliať vodu, nechať zovrieť, preliať, pridať ingrediencie a nakoniec servírovať (zákazníctvu, Borovi, alebo sebe). K týmto činnostiam sa pridáva „údržba“ čajovne, ako zametanie lístia či strihanie bodliakov. Zvyšovanie náročnosti nespočíva v rýchlosti, ale v nutnosti učiť sa zložitejšie kombinácie pri krížení rastlín, ktoré sa hráčstvu učí experimentovaním. Táto kombinácia sa následne ukladá v poznámkovom bloku, ktorý pre hráčstvo slúži ako manuál a príprave čajov.

Všetky tieto manuálne úkony simulujú monotónnu prácu a modelujú pocit uväznenia v rutine. Táto rutina nie je poháňaná vonkajším systémovým tlakom. V hre nie je prítomná žiadna časomiera. Tlak na optimalizáciu a neustálu prácu si tak do hry prináša samotná Alta a hráčstvo, z vlastného vnútorného presvedčenia vyšších cieľov. Systém hry tu procedurálne dokazuje, že v neoliberálnej výkonnej spoločnosti nepotrebujeme vonkajšieho dozorcu (v prípade hry časomieru), pretože imperatív výkonu sme si internalizoval (Foucault, 1977).

V určitom momente sa v hre vyskytuje mechanika straty nahromadených zdrojov, ktorá predstavuje, ako bol dovtedajší hráčsky výkon márny. Hráčstvo môže neproduktívne zbierať náhodné predmety (tzv. Trinkets), hríby či fotografie, alebo pestovať zásoby plodín, avšak v momentoch zmeny podoby čajovne, ktoré sú priamo napojené na naratívnu vrstvu a Altin vnútorný stav, systém celý inventár a vypestované rastliny zmaže (s výnimkou fotografií). Túto mechaniku by sme mohli označiť za ultimátny trest za snahu o kapitalistickú akumuláciu zdrojov.

Procedurálnu simuláciu vyhorenia, fyzického aj psychického kolapsu predstavuje moment, kedy systém hráčstvu odoberie nožnice, čím mu odoberie mechaniku a možnosť strihať. Následkom sú nekontrolovateľne sa šíriace bodliaky.

Nakoniec hra ponúka anti-produktívnu mechaniku oddychu. Hráčstvo má možnosť uvariť čaj pre seba a sadnúť si na lavičku. Tento úkon nevyžaduje produktivitu, no spúšťa Altine vnútorné monológy, ktoré odhaľujú jej traumatické spomienky a konflikt z toho, že nič nerobí, čím potvrdzuje, že pre subjekt výkonu je oddych tou najťažšou mechanikou. Po prvom prehratí tohto monológu mechanika stráca hlbší zmysel a jej jediným cieľom je hráčstvo spomaliť.

3.2.3 Herná rétorika

Táto podkapitola skúma prepojenie procedurálnych prvkov s hernou rétorikou. Järvinen (2008) ju definuje ako súbor komunikačných techník a multimodálnych figúr slúžiacich na presviedčanie hráča. Vo Wanderstop ide o kľúčový nástroj, akým hráča aj napriek útulnej estetike núti pocítiť tlak internalizového výkonu a stavu vyhorenia.

Hra využíva tzv. multimodálnu diskurznú stratégiu (Järvinen, 2008), teda špecifické semiotické zdroje na vytvorenie klamlivého pocitu bezpečia. Vizuálna rétorika hry spočiatku pracuje s prvkami „útulnej“ (angl. cozy) estetiky, kde prevládajú teplé, pastelové farby, jemné osvetlenie a harmonické prostredie magického lesa. Táto úvodná podoba presviedča hráčstvo, že sa nachádza v priestore určenom na relaxáciu, avšak je v ostrom kontraste s agresívnymi monológmi Alty a mechanikami repetitívnej manuálnej práce. Tento vizuálny rozpor sa s progresom hry vyvíja a stáva sa priamym odrazom Altinho vnútorného stavu. Prostredie čistinky s čajovňou systémovo mení svoju podobu, čím hra vizuálne komunikuje jednotlivé fázy vyhorenia a jeho postupného prijatia. Pôvodné upokojujúce pastelové tóny sa s narastajúcim tlakom a frustráciou Alty menia na neprirodzene prepálené a presýtené

farby, ktoré reprezentujú akútne preťaženie, toxický zhon a toxickú pozitivitu. Tento vývoj vrcholí v momente totálneho kolapsu, kedy sa prostredie stáva úplne mŕtvym, šedým a ostro kontrastným. V tomto stave nerastie nič okrem invazívnych bodliakov, ktoré slúžia ako vizuálna reprezentácia mentálneho aj fyzického vyčerpania a straty kontroly. Zásadný vizuálny obrat prichádza až v momente, kedy Alta prijme svoj stav vyhorenia. Prostredie sa sfarbuje do chladných, modrých a fialových tónov. Tieto farby v kontexte hry nesymbolizujú magické uzdravenie či návrat k pozitivite, ale reprezentujú Hanov (2015) koncept negativity. Upokojenie, introspekciu, melancholiu z prijatia straty vlastnej bojovníckej identity a vytvorenie chladného, bezpečného priestoru pre legitímnu nečinnosť a uzdravenie.

Ďalšiu úroveň predstavuje rétorika samotného systému, ktorá v hre vystupuje ako agent komunikujúci s hráčstvom prostredníctvom sankcií a obmedzení. Systém tu pôsobí ako disciplinárna moc, ktorá jasne komunikuje Altinu bezmocnosť. Príkladom je napríklad vizuálna rétorika šíriacich sa bodliakov po tom, čo sú hráčstvu algoritmom odobraté nožnice, alebo počmáraný zápisník bez prístupu k dovtedajším informáciám, čo priamo presviedča o hráčstvo o strate kontroly a systémovom zlyhaní Alty (Obrázok 4).



Obrázok 4 Počmáraný zápisník ako reprezentácia straty kontroly a systémového zlyhania (Annapurna Interactive: Wanderstop, 2025)

Na túto komunikáciu obmedzenia nadväzuje aj procedurálna rétorika „nemých zákazníkov“. V momentoch, ktoré sú pre progres v hre kľúčové, systém hráčstvu nečakane odoprie možnosť akejkoľvek interakcie s návštevníkmi čajovne. Hráčstvo je tak systémovo donútené opustiť priestor čajovne, presunúť sa k svätyni a meditovať. Práve táto systémom vynútená izolácia ju vedie k priamej konfrontácii s vlastnou traumou a vnútorným konfliktom, čo ju v konečnom dôsledku posúva o krok bližšie k uzdraveniu.

Rétorika „zablokovaného meča“ funguje ako procedurálna figúra Altinej neschopnosti. Meč je síce v hre neustále prítomný, ale hráčstvo je neschopné akejkoľvek mechanickej interakcie s ním, čím prezentuje vážnosť Altinho stavu. Jej meč v hre nereprezentuje hrdinstvo, ale traumu, ktorú si s ním Alta spája, čo spôsobuje, že je príliš ťažký na to, aby ho zdvihla. Procedurálna rétorika kolapsu v lese následne obmedzuje „slobodnú vôľu“ hráčstva. Presne určí bod, v ktorom Alta skolabuje, čo prekazí zámer hráčstva opustiť priestory čajovne. Herný systém tak Altin stav o útek neschvaľuje a fyzicky

ho trestá. Táto systémová stratégia núti hráčstvo prežiť stav vyhorenia, v ktorom každá snaha prekonanie fyzických aj duševných limitov končí systémovým zlyhaním a kolapsom.

ZÁVER

Cieľom tejto práce bolo kriticky analyzovať a identifikovať spôsob, akým hra Wanderstop prezentuje a tematizuje dominantné spoločenské diskurzy spojené s výkonom a ako normalizuje tému vyhorenia, jej príčiny, prejavy a dôsledky. Pri tejto analýze sme vychádzali z teoretických rámcov Foucaulta, Hana, Marqueza, Fishera a Bowna, ktoré nám pomohli lepšie pochopiť prepojenia medzi neoliberálnymi hodnotami a digitálnymi hrami. Kriticko-diskurzívna analýza hry podľa Geeho (2015) ukázala, že hra reprodukuje dominantné spoločenské diskurzy týkajúce sa výkonu skrz postavu Alty, ktorá stelesňuje internalizovanú hodnotu produktivity ako zdroja vlastnej identity. Jej neustála potreba dokazovať si hodnotu prostredníctvom výkonu odráža panoptickú formu moci, kde kontrola nepochádza zvonku, ale je zakorenená v jej vlastnej identite. V tomto zmysle hra spočiatku prezentuje dominantný diskurz produktivity ako „nevyhnutný“ rámec bytia, a v kontexte postavy Rena dokonca ako hlavný zdroj ľudskej hodnoty. Zároveň však Wanderstop tento diskurz postupne narúša. Nie cez dramatický zvrat, ale cez jemné, introspektívne momenty, v ktorých Alta začína spochybňovať naučené normy a cez postavu mentora Bora, ktorý reprezentuje alternatívu založenú na prijatí nečinnosti a vedomom spomalení.

Tieto zistenia sú priamo prepojené s procedurálnymi štruktúrami hry. Analýza systému hry, vychádzajúca z teórie procedurálnej rétoriky podľa Bogosta (2007) a teórie herných elementov Akiho Järvinena (2008) ukázala, že Wanderstop nesprostredkúva tému vyhorenia len naratívne, ale predovšetkým mechanicky. Hra uzamyká hráčstvo v rutinných úlohách zameraných na udržiavanie, čím vedome frustruje internalizovanú potrebu po neustálom progrese a výkone. Repetitívne mechaniky, absencia tradičných odmien a systémové obmedzovanie hráčskej iniciatívy (napríklad zablokovanie možnosti ďalšej práce, strata nástrojov či systémové uväznenie v priestoroch čajovne) predpokladajú, že hráčstvo prostredníctvom hry pocíti bezmocnosť a stratu kontroly. Herná rétorika využíva disonanciu medzi útulným vizuálom a obmedzujúcim systémom na to, aby performatívne simulovala hromadiace sa psychické vyčerpanie.

Hra tak nevystupuje proti ideológii výkonu priamo, ale otvára diskurzívny a procedurálny priestor pre uvažovanie nad vlastným vzťahom ku produktivite, úspechu a oddychu. Hra prezentuje vyhorenie nie ako osobné zlyhanie jednotlivca, ale ako systémový dôsledok mocenských diskurzov, ktoré formujú našu identitu, každodenné prežívanie, ako aj spôsob, akým rozmýšľame o vlastnej hodnote. Jeho prejavmi sú fyzická únava, mentálna paralýza, neschopnosť oddychovať, neustála sebaanalýza a pocit bezcennosti mimo výkonu a demonštruje ich prostredníctvom Alty. Hra ich neprezentuje ako zlyhanie jednotlivca, ale ako legitímny dôsledok kultúrneho nastavenia, v ktorom je odpočinok stigmatizovaný.

V tomto zmysle tak môžeme Wanderstop chápať ako kritický komentár k neoliberálnej produktivite, nie preto, že by ju explicitne odsudzovala, ale preto, že prostredníctvom svojho naratívu a reštriktívneho systémového dizajnu umožňuje reálne cítiť jej tlak a zároveň skrz introspektívne rozprávanie Alty objaviť alternatívu. Nejde o anti-produktívnu hru, avšak poskytuje hráčstvu priestor pre spomalenie a uvedomenie si vlastnej hodnoty bez potreby neustáleho víťazstva. Neoslavuje nečinnosť, ale slúži ako ukážka toho, aké ťažké, bolestivé a namáhavé je nečinnosť vnútorne prijať pre človeka, ktorý si internalizoval výkon ako súčasť svojej identity.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH REFERENCIÍ

Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press.
Bown, A. (2017). *The playstation dreamworld*. Polity Press.

Fisher, M. (2009). *Capitalist realism: Is there no alternative?* Zero Books.
Foucault, M. (1977). *Discipline and punish: The birth of the prison*. Pantheon Books.
Gee, J. P. (2005). *An introduction to discourse analysis: Theory and method*. Routledge.
Han, B. C. (2015). *The burnout society*. Stanford University Press.
Infinite Fall. (2017). *Night in the Woods* [Digitálna hra]. Finji.
Infinity Ward. (2003). *Call of Duty* [Digitálna hra]. Activision.
Ivy Road. (2025). *Wanderstop* [Digitálna hra]. Annapurna Interactive.
Järvinen, A. (2008). *Games without frontiers: Theories and methods for game studies and design* [Doctoral dissertation, University of Tampere]. Acta Electronica Universitatis Tamperensis 701.
King. (2012). *Candy Crush Saga* [Digitálna hra]. King.
Marquez, D. (21. februára 2024). *Hustle culture: The toll of constant productivity on mental well-being.* https://www.rockandart.org/hustle-culture-well-being-productivity/
Maxis. (2000). *The Sims* [Digitálna hra]. Electronic Arts.
Thunder Lotus Games. (2020). *Spiritfarer* [Digitálna hra]. Thunder Lotus Games.

REKONŠTRUKCIA PROSTREDIA ČERNOBYĽSKEJ ZÓNY V HRE CHERNOBYLITE

Oliver Matiaško – Veronika Šašalová

ABSTRAKT
Práca hodnotí potenciál digitálnych hier ako relevantných nástrojov na archiváciu a prezentáciu ohrozeného kultúrneho dedičstva na príklade rekonštrukcie Černobyľskej zakázanej zóny v hre Chernobylite. V kontexte degradácie architektúry a neprístupnosti zóny pre verejnosť skúmame mieru autenticity digitálnej rekonštrukcie. Pomocou komparatívnej analýzy konfrontujeme vybrané objekty a pamiatky s fotodokumentáciou, ktorá zohľadňuje časové obdobie, počas ktorého sa hra odohráva. Výsledky potvrdzujú vysokú vernosť zobrazenia v prípade využitia fotogrametrie, pričom v niektorých prípadoch dochádza k úpravám pre potreby herného naratívu. Analýza dospieva k záveru, že Chernobylite predstavuje funkčnú formu interaktívneho digitálneho archívu s edukačným potenciálom.

Kľúčové slová: *Chernobylite. Černobyľská zakázaná zóna. Digitálna archivácia. Digitálne hry. Fotogrametria. Kultúrne dedičstvo.*

ABSTRACT
This paper evaluates the potential of digital games as relevant tools for the archiving and presentation of endangered cultural heritage, using the reconstruction of the Chernobyl Exclusion Zone in the game *Chernobylite* as a case study. In the context of architectural degradation and the zone's inaccessibility to the public, we examine the level of authenticity of this digital reconstruction. Using comparative analysis, selected objects and monuments are confronted with photographic documentation that accounts for the time period in which the game is set. The results confirm a high fidelity of representation when photogrammetry is utilized, although certain cases show modifications were made for the purposes of the game's narrative. The analysis concludes that Chernobylite represents a functional form of an interactive digital archive with educational potential.

Key words: *Chernobyl exclusion zone. Chernobylite. Cultural heritage. Digital archiving. Digital games. Photogrammetry.*

ÚVOD

Hlavným cieľom práce bude zhodnotiť potenciál interaktívnych digitálnych prostredí pre zachovanie a prezentáciu kultúrneho dedičstva na príklade rekonštrukcie Černobyľskej zakázanej zóny v hre *Chernobylite* (The Farm 51, 2021). Digitálne hry majú potenciál naplniť spomínaný účel, keďže v mnohých prípadoch využívajú detailné fotorealistické zobrazenie s vernou replikáciou lokalít alebo architektúry. Na rozdiel od statických foriem dokumentácie, akými sú fotografie alebo videá, ponúka herné prostredie prvok interaktivity, ktorý aktívne zapája účastníka do procesu objavovania priestoru alebo pamiatky bez nutnosti ich osobne navštíviť. Vzniká tým komplexnejší ale zároveň stále prístupný zážitok, vďaka ktorému majú hry potenciál stať sa dôležitou platformou pre zachovanie a prezentáciu kultúrneho dedičstva.

Potreba digitálnej archivácie pamiatok nadobúda význam pri viacerých situáciách. Jedným z týchto prípadov je, keď je ich existencia priamo hrozená degradáciou alebo narušenou statikou, či obmedzenou prístupnosťou pre verejnosť. Černobyľská zóna je v tomto kontexte dokonalý príklad. Od havárie v roku 1986 miestna architektúra z dôvodu absencie údržby chátra, pričom niektoré stavby sa nachádzajú na hranici životnosti, zatiaľ čo iné už úplne zanikli. Situáciu so vstupom pritom už vyše šesť rokov znemožňuje geopolitická situácia. Od roku 2020 bol legálny vstup pre turistov znemožnený z dôvodu zavedenia obmedzení proti šíreniu ochorenia COVID-19. Následne bola zóna v roku 2022 obsadená ruskými vojskami počas prvých hodín invázie na Ukrajinu, pričom pod kontrolou

ju mali niekoľko týždňov. Aktuálne má kontrolu nad zónou ukrajinská armáda, ktorá tu vykonáva rôzne vojenské cvičenia (Calder, 2024). Vzniká teda otázka kedy a či vôbec bude Černobyľ znovu otvorený pre verejnosť. Digitálne zachytenie zóny sa teda stáva nevyhnutnosťou a jediným spôsobom, akým môžeme toto miesto objavovať.

Výskumný postup je založený na metóde vizuálnej komparatívnej analýzy, ktorá prebieha v niekoľkých fázach. Celý proces začína výberom stavieb a pamiatok v prostredí hry *Chernobylite*, ktoré disponujú najväčším archivačným potenciálom na základe ich významu. Následne pristúpime k zhromažďovaniu fotografií zo skutočnosti, pričom zohľadňujeme časové zasadenie hry okolo roku 2020. Pozornosť venujeme hlavne snímkam exteriérov a v prípade, že to herné prostredie umožňuje, sa zameriame aj na interiéry. Na túto časť priamo nadväzujeme vyhotovením herných screenshotov, pri ktorých zohľadňujeme faktory ako uhol, vzdialenosť alebo osvetlenie s cieľom čo najvernejšie napodobniť skutočné predlohy. Po zhromaždení relevantných materiálov prechádzame do druhej fázy, kde budeme priamo porovnávať jednotlivé pamiatky na základe fotografických snímok. Spočiatku venujeme pozornosť základným architektonickým parametrom a plynule prejdeme k detailom, maľbám a textúram. Pri exteriérových snímkach taktiež zohľadníme rozmiestnenie jednotlivých stavieb a ich blízke okolie. Analyzujeme taktiež úpravy, ktoré autori vykonali pre potreby samotnej hry, či už ide o naratívne alebo dizajnové aspekty.

Pre pochopenie samotnej havárie a jej širšieho kontextu je vhodný dokumentárny film *Zero Hour: Disaster at Chernobyl* (Bartlett, 2004). Samotná význam lokalít sa rozoberá v publikácii *Petrified Ruin: Chernobyl, Pripyat and the death of the city* (Dobraszczyk, 2010). Na túto prácu nadväzuje ten istý autor v publikácii *Chernobyl Diaries: Monuments, Ruins, Memories* (Dobraszczyk, 2016), pričom sa zameriava na zobrazenie zóny v audiovizuálnych dielach a hrách. Hlavnou časťou práce je spomínaná komparácia na základe fotografii skutočných pamiatok. Portály *Forgotten Chernobyl* a *Chernobyl One* poskytujú relatívne aktuálne fotografie aj informácie týkajúce sa jednotlivých miest. Zábery z vývoja hry a proces modelovania lokalít vieme nájsť na YouTube kanáli hry *Chernobylite*.

1 TEORETICKÉ VÝCHODISKÁ A KONTEXT

Černobyľská zakázaná zóna predstavuje unikátny priestor, v ktorom zostala zakonzervovaná nie len historická trauma spojená s jadrovou haváriou ale aj špecifická sovietska architektúra. Zároveň toto miesto slúži ako pripomienka toho čo sa stane, keď ľudia opustia svoje výtvory a nechajú ich napospas prírodným procesom. Pochopenie tohto prostredia a jeho kultúrnej dôležitosti je nevyhnutným predpokladom pre digitálnu archiváciu. Nasledujúca kapitola sa vo svojej prvej časti stručne zameria na nehodu, jej okamžitý dopad a taktiež architektonický rámec zóny. Tieto časti sú následne zobrazené v digitálnej hre *Chernobylite*, ktorej charakteristiku a výber odôvodňujeme v druhej časti.

1.1 Historický kontext Černobyľskej zakázanej zóny a mesta Pripiať

V noci z 25. na 26. apríla 1986 prebiehal na štvrtom bloku Černobyľskej jadrovej elektrárne test, ktorý mal overiť bezpečnosť reaktora v prípade výpadku elektrickej energie. Kombináciou chybných rozhodnutí operátorov a dizajnovej vady reaktora o ktorej neboli upozornení, došlo k nečakanému prudkému nárastu výkonu, čo viedlo k sérii výbuchov a úplnému zničeniu reaktora (Bartlett, 2004).

Dôsledkom výbuchu bolo uvoľnené značné množstvo rádioaktívneho materiálu do bezprostredného okolia, ale aj do celej Európy. Úrady evakuovali všetkých obyvateľov v okruhu 30 kilometrov od elektrárne, vrátane priľahlého mesta Pripiať. Po úpravách vznikla z tohto okruhu Černobyľská zakázaná zóna. Obyvatelia sa vplyvom výraznej kontaminácie nemohli vrátiť, a preto je táto oblasť až na pár výnimiek dodnes neobývaná (Dobraszczyk, 2010). Mesto Pripiať bolo založené v roku 1970 ako sídlo pre budovateľov a zamestnancov

Černobyľskej elektrárne. Spočiatku získalo kvôli tejto skutočnosti oficiálny prívlastok atomograd. Pripiať bola naplánovaná a postavená podľa socialistických modernistických ideí. Mesto dosiahlo populáciu 49 000 obyvateľov, a stalo sa príkladom pre moderné sovietske mesto, ktoré navštevovali úradníci a mestskí architekti z celej krajiny (Dobraszczyk 2010).

Keďže mesto bolo osídlené iba 16 rokov, všetka architektúra, ktorá sa tu nachádza spadá pod socialistickú modernu. Pod týmto pojmom chápeme architektonický štýl využívaný v krajinách východného bloku v období od 1955 do 1991. Vznikol ako reakcia na potrebu rekonštrukcie sovietskych miest po druhej svetovej vojne a nahradil stalinistickú architektúru. Typickými znakmi boli jednoduchosť, masová výroba materiálov, využitie betónových panelov, a až na pár výnimiek zanedbanie nepotrebných ozdôb a detailov. Architekti sa držali princípu „forma nasleduje funkciu“, čo znamená, že najdôležitejšia bola funkčnosť a od nej sa odvíjal tvar stavby. Množstvo druhov budov bolo štandardizovaných a stavali sa v celej krajine takmer identicky s malými zmenami pre lokálne potreby. Cieľom štýlu bolo budovať rýchlo, efektívne a ekonomicky výhodne (Rusu, 2018).

1.2 Výber a charakteristika skúmanej hry

Pre podrobný rozbor jednotlivých lokalít je v prvom rade potrebný výber vhodnej digitálnej hry. Zóna bola zobrazená vo viacerých herných tituloch ako napríklad *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Infinity Ward, 2007) alebo prvé tituly z pôvodnej trilógie série *S.T.A.L.K.E.R.* (GSC Game World, b.d.). Ide však o staršie hry, ktoré ponúkajú výrazne nižšiu úroveň detailov a neponúkajú aktuálne zobrazenie.

Prvým vhodným kandidátom je *S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl* (GSC Game World, 2024). Je to najaktuálnejšia hra, ktorá sa odohráva v Černobyľskej zóne, pričom využíva fotorealistické zobrazenie na vysokej úrovni. Autori taktiež navštívili zónu aby získali materiály a inšpiráciu pre čo najvernejšiu rekonštrukciu jednotlivých lokalít. Tento titul má však niekoľko problémov. V čase písania práce je z hľadiska lokalít vhodných na analýzu prístupné iba centrum mesta Pripiať, radar Duga a rozostavaný dvojblok reaktorov číslo 5 a 6. Samotná hlavná časť elektrárne tvorená z komplexu blokov 1 až 4 je neprístupná, pretože autori plánujú jej zahrnutie až v príbehových dodatkoch. Zvyšok zóny využíva aj skutočné budovy alebo lokácie inšpirované skutočnosťou, avšak nie je možné jednoznačne určiť čo je fikcia autorov a čo replika. Taktiež celkový rozsah otvoreného herného sveta a presun v rámci neho je mimoriadne neefektívny a časovo náročný pre potreby výskumu.

Pre analýzu spomenutých prvkov sme po zhodnotení viacerých faktorov zvolili hru *Chernobylite*. Podobne ako *S.T.A.L.K.E.R. 2* využíva fotorealistické zobrazenie. V porovnaní s touto hrou je úroveň zobrazenia na mierne nižšej úrovni, avšak stále ide o modernú hru z roku 2021. Využíva taktiež rovnaký engine iba v staršej verzii, vďaka ktorému stále dosahuje vysokú a detailnú úroveň zobrazenia. Autori taktiež detailne a transparentne zdokumentovali proces tvorby lokalít a budov, vrátane videí z návštev zóny a procesu fotografovania a skenovania, vďaka čomu vieme určiť, ktoré časti sú rekonštrukciou zo skutočných dát (Chernobylite, 2019). Na rozdiel od *S.T.A.L.K.E.R. 2* má hra uzatvorené úrovne, ktoré sa odohrávajú na existujúcich miestach zóny. Hra taktiež ponúka vzdelávací režim, vďaka ktorému vieme bez akejkoľvek hernej hrozby preskúmavať jednotlivé miesta a naučiť sa o nich zaujímavosti. Kombináciou všetkých faktorov je hra *Chernobylite* vhodnou hrou, pretože ponúka moderné fotorealistické zobrazenie na vysokej úrovni, vhodné herné režimy pre prieskum zóny a uskutočnenie výskumu, a dostatočné množstvo materiálov od tvorcov hry.

Chernobylite je post apokalyptické science-fiction horor survival RPG hrané z prvej osoby. Hru vydalo poľské štúdio The Farm 51 v roku 2021 na platformy PC, PlayStation 4 a Xbox One. V roku 2022 bola hra rozšírená na konzoly PlayStation 5 a Xbox Series S/X.

Dej hry sa odohráva približne 30 rokov po havárii, čo zodpovedá roku 2016 alebo neskôr. Hlavnou postavou je vedec Igor Khymynuk, bývalý zamestnanec Černobyľskej elektrárne, ktorý skúma novoobjavený prvok Černobylit. Ten bol pomenovaný podľa miesta, na ktorom bol nájdený. Prvok má nadprirodzené schopnosti vrátane cestovania v čase alebo teleportácie. Z neznámeho dôvodu sa mu tento prvok začne prihovárať v podobe jeho nezvestnej ženy a začne ho volať do Černobyľskej zóny. Igor volaniu podľahne, a vydá sa do zóny riešiť záhadu zmiznutia jeho ženy. Zmysel hry spočíva v preskúmavaní jednotlivých lokalít Černobyľskej zóny, s cieľom nájsť nápovedy a dôkazy, ktoré pomôžu túto záhadu vyriešiť. Zaujímavou je história vývoja samotnej hry. Pôvodný projekt štúdia spojený s Černobyľom sa nazýva *Chernobyl VR Project* (The Farm 51, 2016). Ide o skúsenosť na virtuálnu realitu, v ktorej sa recipienti pomocou VR headsetu spolu s komentárom sprievodcu vydajú na exkurziu zóny, pričom ju preskúmavajú a spoznávajú jej históriu. Nájdeme tu kombináciu skutočných 360° snímkov a zrekonštruovaných prostredí na základe fotogrametrie. Dáta a skúsenosti z tohto projektu následne využili aj pri tvorbe hry *Chernobylite* (TheZicky, 2022; The Farm 51, 2016).

2 REKONŠTRUKCIA ZÓNY V HRE CHERNOBYLITE

Autori hry sa snažili o čo najrealistickejšie a najvernejšie zobrazenie miest v zóne. V jednom z videí z vývoja hry stručne opisujú postup akým tieto lokality rekonštruovali. Počas vývoja navštívili niekoľko krát Černobyľskú zónu a lokality, ktoré považovali za zaujímavé a dôležité. Pri každej návšteve sa snažili zozbierať čo najviac dát o konkrétnych miestach vo forme fotografií. Interiéry zachytili pomocou fotoaparátov, zatiaľ čo na exteriéry využili dron so špecifickými nástrojmi. Zo zozbieraných dát následne vytvorili modely pomocou procesu nazývaného fotogrametria (Chernobylite, 2019). Moderná fotogrametria predstavuje vo svojej podstate metódu tvorby 3D modelov za pomoci počítačov a špecializovaného softvéru, ktorý spracováva databázu fotografií a skenov na vytvorenie presných trojrozmerných reprezentácií (Schenk, 2005).

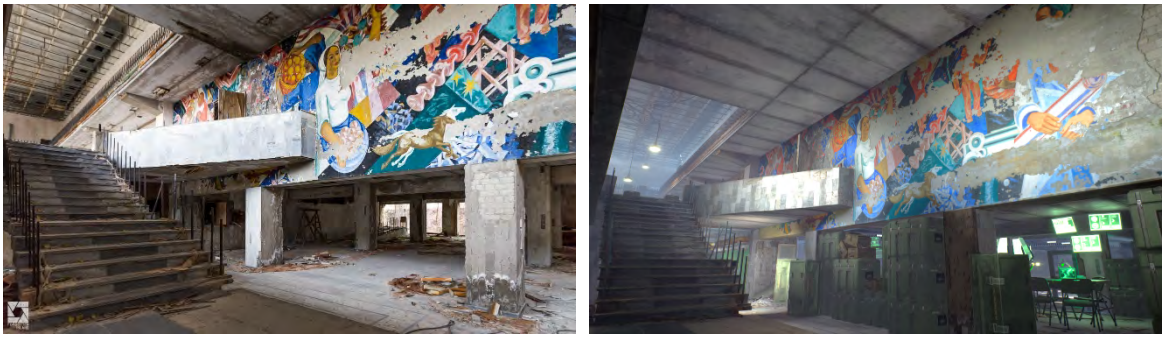
2.1 Centrum Pripiate

Prvá lokalita na ktorú sa zameriame sa v hre nazýva Centrum Pripiate. Táto oblasť zobrazuje Leninove námestie a významné budovy, ktoré sa nachádzajú v jeho bezprostrednej blízkosti. Jednou zo zobrazených budov je palác kultúry Energetik. V realite, tak ako napovedá názov bola táto budova kultúrnym centrom mesta. Nachádzalo sa tu vybavenie ako telocvičňa, bazén, alebo divadelná sála (Forgotten Chernobyl, 2017). Miesto je v súčasnosti úplne opustené zatiaľ čo v hre je budova využívaná ako centrum operácií vojenskej organizácie. Pri pohľade na exteriér môžeme konštatovať, že ide o dôveryhodné zobrazenie. Sú zachované všetky parametre od pôdorysu budovy, počtu stĺpov na čelnej strane, až po detaily ako nápis na streche alebo textúry na vonkajších stenách (obrázok 1).



Obrázok 1 Porovnanie exteriéru paláca kultúry v realite (Forgotten Chernobyl B, 2020) a v hre (The Farm 51, 2021; vlastná úprava, 2026)

Pri pohľade na interiér môžeme konštatovať, že je zachovaná vysoká úroveň detailov. Prvá vec, ktorú si v hre po vstupe všimneme je nástenná maľba, ktorej zobrazenie je totožné s realitou až do najmenších detailov. Zachované sú aj textúry podlahy a stien. Identické s realitou sú aj malé detaily ako jednotlivé časti zábradlia na hlavnom schodisku. Jediný viditeľný rozdiel je textúra stropu druhého poschodia, a skutočnosť, že budova nie je opustená a nachádza sa tu vybavenie (obrázok 2).



Obrázok 2 Nástenná maľba v interiéri paláca kultúry v realite (Forgotten Chernobyl B, 2017) a v hre (The Farm 51, 2021; vlastná úprava, 2026)

V opačnej časti budovy sa nachádza telocvičňa. Celkové rozloženie aj detaily sú identické so skutočnosťou. Poškodenie palubovky je úplne totožné, nachádza sa tu aj identický balkón so zachovaným nápisom, alebo betónové trámy podporujúce strechu. Opäť je jediný podstatný rozdiel fakt, že v hre sa tu nachádza množstvo vojenského vybavenia, dôsledkom čoho boli odstránené určité predmety (obrázok 3). Dôležité je povedať, že v hre niektoré časti ako bazén alebo divadelná sála neboli zobrazené, a prístup do malých miestností je nemožný alebo značne obmedzený. Zobrazené časti sú teda okrem prítomnosti vojenského vybavenia identické s realitou, avšak niektoré časti boli úplne vynechané.



Obrázok 3 Telocvičňa v paláci kultúry v realite (Forgotten Chernobyl B, 2017) a v hre (The Farm 51, 2021; vlastná úprava, 2026)

Ďalšou budovou, ktorá sa nachádza na námestí hneď vedľa palácu Energetik je hotel Polissya. Na prvý pohľad ide opäť o verné zobrazenie skutočnosti. Hlavná budova vyzerá z vonku identicky, vrátane najmenších detailov. Zhodné sú textúry, počet a rozloženie okien aj ikonický nápis na streche. Rozdiely však vieme nájsť v spodnej časti. Jedna zo stien má v realite rôzne otvory v podobe okien a dverí, zatiaľ čo v hre vidíme neprerušený múr bez otvorov. Rozdiel nájdeme aj na streche spodnej časti. V skutočnosti má dve úrovne a rímsy, ktoré sa v jednej časti prekrývajú. V hre má však strecha iba jednu úroveň (obrázok 4).



Obrázok 4 Exteriér hotelu Polissya v realite (Forgotten Chernobyl B, 2020) a v hre (The Farm 51, 2021; vlastná úprava, 2026)

Čo sa týka interiéru tak časti, ktoré sú zobrazené, sú totožné s realitou okrem zanedbateľných detailov ako nábytok alebo stropové osvetlenie. Zaujímavosťou je herná textúra, ktorá sa nachádza na stene vedľa dverí. Je totiž úplne totožná s realitou, čo potvrdzuje, že autori využili technológiu fotogrametrie (obrázok 5). Prístup do zvyšných vnútorných priestorov v hre je však značne obmedzený. Vstúpiť môžeme iba do hotelovej lobby, do miestnosti s výťahmi, a na strechu hotela. Tá je aktuálne predmetom debaty, pretože je staticky narušená, a hrozí jej bezprostredné zrútenie (obrázok 6).



Obrázok 5 Interiér hotelu Polissya v realite (Joose A, b.d.) a v hre (The Farm 51, 2021; vlastná úprava 2026)



Obrázok 6 Narušená statika strechy hotela Polissya (Pastorek, 2025)

Posledným významným miestom v tejto lokalite je zábavný park. Súčasťou parku sú autíčka, hojdačky, ale predovšetkým ikonické ruské koleso. Podľa Dobraszczyka (2010) ide v kontexte tragédie o mimoriadne emotívne miesto a o pripomienku toho, čo mohlo byť, keby nedošlo k tragédii. Ikonické ruské koleso totiž nikdy nebolo otvorené pre verejnosť. Malo sa tak stať až na oslavy sviatku práce štyri dni po nehode. V hre sú všetky časti zábavného parku zobrazené rovnako ako v realite. Jediný rozdiel, ktorý sa týka priamo parku si môžeme všimnúť v počte hojdačiek, keďže v realite boli iba štyri, zatiaľ čo v hre ich je až osem. Najväčší rozdiel, ktorý sa netýka priamo zábavného parku si môžeme všimnúť v scenérii za ním. V realite v bezprostrednej blízkosti parku môžeme spozorovať iba jednu budovu. V hre sa za parkom naopak nachádza budov hneď niekoľko (obrázok 7).



Obrázok 7 Zábavný park v realite (Joose B, b.d.) a v hre (The Farm 51, 2021; vlastná úprava 2026)

2.2 Zvyšné významné lokácie mesta Pripiať

Okrem centra Pripiate sa v prostredí hry *Chernobylite* nachádza aj niekoľko samostatných budov alebo pamätníkov, ktoré sú pre zónu ako takú a mesto ikonické. Hoci sú tieto pamätníky v rámci hernej mapy roztrúsené a často geograficky posunuté oproti skutočnej polohe, stále sú to historicky a kontextuálne dôležité pamiatky, ktoré je potrebné archivovať. V tejto časti sa zameriame práve na niektoré z nich.

Ikonickou lokalitou, ktorá je zobrazená hneď v niekoľkých digitálnoherných dielach je mestská plaváreň Lazurnyj. V kontexte chátrajúcej architektúry v Pripiati by malo ísť o pomerne zachovalé miesto, keďže bolo v prevádzke až do roku 1998, 12 rokov po nehode (Chernobyl One B, b.d.). Pri pohľade na stav budovy však dospejeme k záveru, že je dezolátny. Všetky okná sú rozbité, strecha sa rozpadá, podporné kovové trámy sú prehrdzavené a je otázne ako dlho budova ešte vydrží. Z dostupných informácií a videí sme sa dozvedeli, že autori toto miesto skutočne navštívili. Nie je však jasné, či použili metódu fotogrametrie. Pri pohľade na úroveň detailov je to však vysoko pravdepodobné. Bazén má identickú textúru, vrátane grafity pod skokanským mostíkom. Zhodný je taktiež celkový pôdorys, proporcie a stav budovy (obrázok 8). Otázna je iba presnosť zasadenia v rámci Pripiate. Nachádza sa v blízkosti jednej zo škôl tak ako je tomu aj v realite, avšak podoba sídliska okolo plavárne je vymyslená. Aj napriek tomu je miesto v prípade zrútenia strechy adekvátne archivované a prezentované v hernej podobe.



Obrázok 8 Plaváreň Lazurnyi v realite (Soloviev, 2022) a v hre (The Farm 51, 2021; vlastná úprava, 2026)

Ikonickou a mimoriadne dôležitou pamiatkou v kontexte práce je Kaviareň Pripiať neďaleko prístavu. Na prvý pohľad nejde o obzvlášť zaujímavú budovu, avšak v skutočnosti ide o jednu z architektonicky najvýznamnejších budov v meste, a to najmä vďaka unikátnym skleneným vitrážam, ktoré zdobia jednu zo strán budovy. Vitráže sú krehké a je len otázka času kedy sa rozbijú. V čase tvorby hry však boli v relatívne dobrom stave a preto autori toto miesto navštívili. Pritom si dali záležať, aby skeny a fotografie boli čo najdetailnejšie, pretože stav už bude iba výrazne horší (Chernobylite, 2024). Pri pohľade na detaily vitráže musíme konštatovať, že rekonštrukcia je identická s realitou (obrázok 9). Zaujímavosťou je tiež nápis mesta Pripiať, ktorý nájdeme v bezprostrednej blízkosti kaviarne. V skutočnosti by sme ho tu však hľadali márne, keďže sa nachádza na hlavnej ceste približne kilometer od južného vjazdu do mesta. Ide však o významnú pamiatku, a autori sa rozhodli ju zobraziť aj za cenu geografického presunu na miesto, kde sa v skutočnosti nenachádza.



Obrázok 9 Vitráž v Kaviarni Pripiať v realite (Urban Seekers, 2020) a v hre (The Farm 51, 2021; vlastná úprava, 2026)

2.3 Černobyľská atómová elektráreň

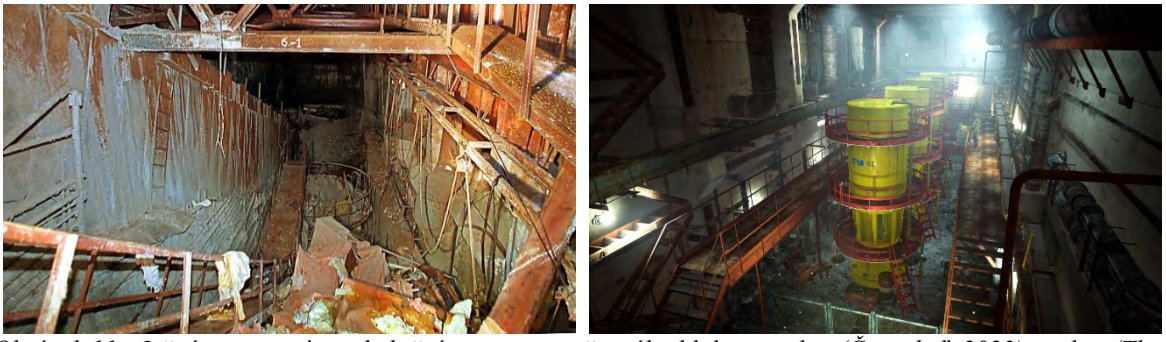
Dôležitou súčasťou hry je aj Černobyľská atómová elektráreň. Hráč nemá do tejto oblasti voľný prístup, a dostane sa sem iba v rámci príbehových misií na úplnom začiatku a konci hry. Z videí dostupných na YouTube Chernobylite nedokážeme zistiť, či autori elektráreň skutočne navštívili. Časti exteriéru, ktoré môžeme vidieť zodpovedajú dobovému zasadeniu hry a to roku 2016 alebo neskôr. Pôvodný dočasný kryt nazývaný sarkofág tu už nenájdeme. Podľa Dobraszczyka (2016) sa ide o stavbu, ktorá bola postavená v mesiacoch nasledujúcich po nehode a jej cieľom bolo dočasne zabrániť šíreniu rádioaktivity. Význam tejto stavby je nie len praktický ale aj symbolický. Gorbačov totiž spájal význam černobyľského sarkofágu so sarkofágom, v ktorom je pochovaný Lenin. Pôvodný sarkofág sa stal ikonou a centrom pozornosti vo všetkých dielach, ktoré boli spojené s Černobyľom. Od roku 2016 sa však nad pôvodným sarkofágom stojí tzv. *New Safe Confinement,* skrátene NSC. Ide o oblúkovú stavbu, ktorá je 108 metrov vysoká a váži 36 000 ton. NSC má poskytnúť ochranu nad rozpadajúcim sa pôvodným sarkofágom na nasledujúcich 100 rokov (Nagarathinam, 2020). V hre je tento nový kryt a priliehajúca budova tretieho reaktoru

zobrazená verne. Jediný rozdiel je vzdialenosť od umelého kanálu s vodou na chladenie. V hre sa nachádza prakticky hneď vedľa budovy reaktora, zatiaľ čo v realite je odstup výrazne väčší (obrázok 10).



Obrázok 10 Zadný pohľad na NSC a reaktor číslo 3 v realite (BBC, 2022) a v hre (The Farm 51, 2021; vlastná úprava 2026)

Veľké rozdiely však vieme nájsť pri vstupe do interiéru elektrárne. Po prechode cez podzemné chodby sa dostaneme do miestnosti s cirkulačnými pumpami. V hre je táto miestnosť relatívne zachovalá, až na opadajúcu farbu zo stien alebo hrdzavé kovové komponenty. V skutočnosti však bola táto časť zničená výbuchom. Samotný model púmp a rozmiestnenie sú však totožné s realitou (obrázok 11).



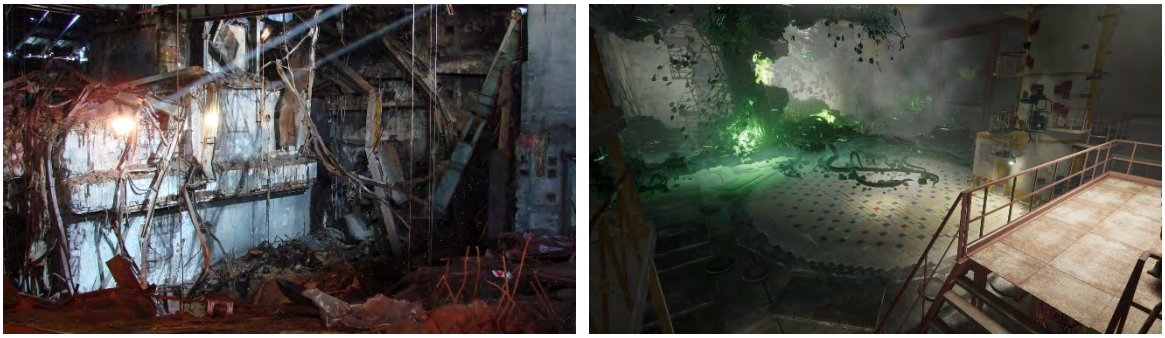
Obrázok 11 Južná miestnosť s cirkulačnými pumpami štvrtého bloku v realite (Černobyľ, 2023) a v hre (The Farm 51, 2021; vlastná úprava, 2026)

O niečo ďalej sa nachádza kontrolná miestnosť. V hre tu nevieme nájsť akékoľvek známky poškodenia. Presne naopak, miestnosť vyzerá ako keby bola elektráreň v plnej prevádzke s funkčnými displejmi a prístrojovými panelmi. V skutočnosti vyzerá miestnosť odlišne. Vplyvom výbuchu musela byť cez stred miestnosti postavená nová stena, a všetky nástroje boli z panelov odobrané z dôvodu vyšetrovania alebo našli nové využitie ako náhradné diely (obrázok 12). Oproti hre je tu taktiež vysoká úroveň radiácie (Chornobyl Family UA, 2022).



Obrázok 12 Kontrolná miestnosť štvrtého reaktora v realite (Kay, ca. 2014-2019) a v hre (The Farm 51, 2021; vlastná úprava, 2026)

Po odchode z kontrolnej miestnosti nás hra zavedie do reaktorovej sály, pričom pokračujeme v trende relatívne zachovalého stavu interiéru elektrárne. Tu môžeme nájsť najväčší rozdiel oproti realite. V hre sú samotný reaktor a miestnosť bez akéhokoľvek náznaku výbuchu alebo poškodenia. Jediná vec, ktorá sa snaží znázorniť deštrukciu je zelený černobylitový stĺpec za reaktorom. Veko reaktora je však bez akýchkoľvek známok poškodenia a vyzerá byť v prevádzkyschopnom stave. V skutočnosti vyzerá miesto úplne odlišne. Celá hala je zdevastovaná výbuchom a požiarom (obrázok 13).



Obrázok 13 Zničená reaktorová sála v realite (Kupny, ca. 2007-2009) a v hre (The Farm 51, 2021; vlastná úprava, 2026)

Elektráreň je teda zobrazená verne, avšak jej interiér nezodpovedá aktuálnemu stavu. V tomto prípade je zobrazený skorej stav jedného zo zvyšných troch reaktorov, ktoré neboli pri nehode zničené. Jediná možnosť, ktorá by vysvetľovala zachovalý stav celého interiéru elektrárne je, že v skutočnosti sa nachádzame v susediacom treťom bloku. Ten totiž po výbuchu nebol zničený a pokračoval s výrobou elektrickej energie až do roku 2000 (Shargorodsky, 2000). Táto možnosť sa vzťahuje aj pre miestnosť s cirkulačnými pumpami a kontrolnú miestnosť. Celkovo je však nepravdepodobná, pretože spomínaný černobylitový stĺpec (obrázok 13) vidíme v neskorších fázach hry vystupovať práve z nového ochranného krytu nad štvrtým reaktorom, nie nad tretím. Autori sa tak pravdepodobne rozhodli pre úpravu interiéru kvôli úvodnej naratívnej sekcii hry.

Posledné miesto spojené s atómovou elektrárňou, ktoré vieme v hre navštíviť, sú rozostavané chladiace veže pre nedokončené reaktory 5 a 6. Nachádzajú sa v samostatnej oddelenej lokalite, keďže ich vzdialenosť od hlavného komplexu je zhruba jeden kilometer. Chladiace veže sú stavbou, ktorú si ľudia s atómovou elektrárňou často spájajú. V kontexte Černobyľu však ide o unikát, keďže v hlavnom komplexe ich nenájdeme. Prvé štyri reaktory sú totiž chladené výhradne vodou z priľahlej priehrady. Pri plánovaní tretej fázy expanzie elektrárne však inžinieri vyhodnotili, že tepelná kapacita priehrady nie je dostatočná na ochladenie ďalších reaktorov, a jej ďalšie rozšírenie by bolo príliš náročné a nákladné. Pristúpili teda k stavbe dvoch chladiacich veží (Chernobyl Story, 2020).

Autori toto miesto počas vývoja hry na rozdiel od hlavnej časti elektrárne navštívili osobne. Veže zaznamenali pomocou vlastnej metódy fotogrametrie a na základe zozbieraných dát ich následne vymodelovali s cieľom verného zobrazenia, pričom musíme skonštatovať, že sa im to podarilo (Chernobylite B, 2024). Hra zobrazuje tieto dve stavby a ich bezprostredné okolie v podstate totožne s realitou (obrázok 14). Obe veže sú v rozostavanom stave, pričom jedna z nich je v pokročilej fáze s nainštalovanou časťou technológie vo vnútri (severná veža), zatiaľ čo druhá má hotové iba základy bez akýchkoľvek technológii (južná veža).



Obrázok 14 Rozostavané chladiace veže v realite (Forgotten Chernobyl A, 2017; vlastná úprava) a v hre (The Farm 51, 2021; vlastná úprava 2026)

Technológie, ktoré sa nachádzajú v interiéri severnej veže a ich rozmiestnenie sú identické s realitou, pričom autori dokonca zobrazili grafity, ktoré sa tu nachádzajú (obrázok 15; obrázok 16). Jediný rozdiel oproti skutočnosti je, že južná veža je o niečo vyššia a bližšie k dokončeniu. Môžeme to však chápať ako ilúziu alebo zmenu mierky. V okolí je taktiež verne zobrazený prívod z chladiaceho kanála a nákladný železničný terminál.



Obrázok 15 Grafity na severnej chladiacej veži v realite (Forgotten Chernobyl, 2017; vlastná úprava) a v hre (The Farm 51, 2021; vlastná úprava)

2.4 Letný detský tábor Emerald

Lokáciou, ktorá je obzvlášť dôležitá v kontexte práce je Letný tábor Emerald alebo Smaragd. Ide o ikonické ale zároveň menej známe miesto zóny. V tábore sa nachádzalo približne 100 chatiek a ďalších budov rôzneho využitia, medzi ktoré patria napríklad kino, obchod alebo prístav pre člny. Typický je svojimi drevenými chatkami, na ktorých sú nakreslené rôzne maľby inšpirované dobovými rozprávkami. Dôležitú úlohu spĺňal aj počas likvidačných prác v zóne, keďže v ňom spali likvidátori. V apríli 2020 počas veľkých lesných požiarov celý tábor vyhorel, pričom z neho v podstate nič nezostalo. (Chernobyl One A, b.d.) Miesto navštívili počas jednej z exkurzii zóny aj autori hry. Počas návštevy tak ako v prípade iných lokácii vytvorili 3D skeny a fotografie tohto miesta. Vtedy samozrejme ešte netušili aký osud tento tábor postihne a čistou náhodou využili jednu z posledných príležitostí ho podrobne zdokumentovať (Chernobylite C, 2024). V hre je tábor súčasťou

lesnej lokácie Kopachi. Zobrazená je iba menšia časť tábora s niekoľkými budovami. Celkovo sa autorom podarilo verne zreplikovať atmosféru a kontrast medzi detskou výzdobou a chátrajúcim prostredím zamoreným radiáciou. Niektoré chatky majú na svojom exteriéri spomínané maľby postavičiek a zvieratiek z rozprávok. Keďže ich autori zdokumentovali, úroveň replikácie je identická s realitou (obrázok 17; obrázok 18). Keďže už miesto neexistuje, *Chernobylite* poskytuje jediný spôsob ako toto miesto interaktívne preskúmať, čo opäť zdôrazňuje potenciál hier na archiváciu a prezentáciu pamiatok.



Obrázok 16 Maľba na letnej chatke v tábore Emerald v realite (Forgotten Chernobyl A, 2020) a v hre (The Farm 51 2021; vlastná úprava 2026)

3 DISKUSIA

Analýza vybraných významných lokalít Černobyľskej zakázanej zóny v hre *Chernobylite* potvrdzuje, že digitálne hry disponujú značným potenciálom pre archiváciu a následnú prezentáciu kultúrneho dedičstva, no zároveň čiastočne narážajú na prirodzené limity tohto média. Využitie technológie fotogrametrie umožnilo vývojárom vytvoriť mimoriadne presnú reprezentáciu reality, čo sa potvrdilo na všetkých analyzovaných budovách v meste Pripiať. Mimoriadne dôveryhodne boli zobrazené najmä exteriéry a celková štruktúra budov pričom boli zachované základné architektonické vlastnosti, pôdorys budov aj zobrazenie textúr a drobných detailov. Dôveryhodne boli zobrazené aj interiéry, pričom celková úroveň detailov spojených s textúrami a maľbami zodpovedá realite. V týchto prípadoch hra funguje vďaka využitiu fotogrametrie ako spoľahlivý archív, ktorý fixuje stav pamiatok v konkrétnom čase a zachováva ich priestorovú aj vizuálnu identitu. Najlepším dôkazom archivačného potenciálu je rekonštrukcia letného tábora Emerald. Keďže táto lokalita v roku 2020 v dôsledku rozsiahlych požiarov fyzicky zanikla, titul *Chernobylite* sa stáva interaktívnym dokumentom už neexistujúcej architektúry.

Na druhej strane však narážame aj na určité kompromisy spojené s povahou digitálnych hier. Prvý problém sa týka obmedzení prístupnosti interiérov. Z hľadiska herného dizajnu nie je praktické zrekonštruovať a sprístupniť každú miestnosť. Často by išlo o zbytočné priestory, ktoré by mohli negatívne ovplyvniť hrateľnosť a na ich vytvorenie by boli nutné ďalšie zdroje. Niektoré pamiatky si taktiež vyžiadali úpravy spojené s herným naratívom, geografický presun z ich skutočného miesta alebo zjednodušenie zobrazovanej lokality. To znamená, že herný priestor nemôžeme úplne vždy vnímať ako stopercentne presnú kópiu reality. Tieto úpravy sú však pre médium komerčnej digitálnej hry nevyhnutné.

Vzhľadom na širší kontext však nemusí ísť nutne o nevýhodu. Podobný prístup vidíme pri skladbe expozícii v klasických múzeách, kde tiež nie je vystavené úplne všetko. Ak by boli vystavené desiatky v podstate identických exponátov, ktoré sa líšia iba stavom, pôsobilo by to na návštevníka zahlcujúco. Miera toho, do akej miery je absencia niektorých priestorov vnímaná ako nedostatok, vždy závisí od konkrétneho objektu. V prípade spomínaného palácu kultúry Energetik boli vynechané priestory bazéna a divadelnej sály, ktoré by mohli mať pre hráča hodnotu. Pri bežnom obytnom dome by však bolo zobrazenie

každého jedného bytu zbytočné, keďže by sa len s malými zmenami opakovali, prípadne by z dôvodu šetrenia vývojárskych zdrojov boli úplne identické.

Špecifický problém nájdeme v interiéri atómovej elektrárne, kde autori výraznejšie odbočili od skutočnosti. Vyobrazenie je síce verné realite, avšak zobrazená časť nezodpovedá stavu po výbuchu, hoci sa nachádzame priamo v zničenom štvrtom bloku. Odklon je s najväčšou pravdepodobnosťou rozhodnutím autorov v prospech hrateľnosti a naratívu, keďže pohyb v zničenom komplexe by bol značne obmedzený alebo nemožný. Prípadne môže ísť o hrubú chybu alebo prehliadnutie zo strany vývojárov, avšak s ohľadom na úroveň detailov elektrárne je táto možnosť nepravdepodobná.

Napriek týmto odchýlkam predstavuje interaktívne prostredie hier posun vpred v oblasti prezentácie ohrozeného kultúrneho dedičstva. Ako uvádzajú výskumy zamerané na integráciu digitálnych hier do vzdelávacieho procesu, hry ponúkajú imerzívny zážitok, ktorý je v porovnaní so statickými médiami efektívnejší pri procese učenia a zapamätávania si informácii (https://www.scribd.com/document/671963154/Innovation-Integration-of-Videogames-in-EducationPadaya & Chbaklo, 2022). V kontexte Černobyľskej zóny, ktorá je pre verejnosť aktuálne neprístupná a podlieha nezvratnej degradácii, sa tituly ako *Chernobylite* menia z čistého zdroja zábavy na virtuálne múzeá, ktoré môžu pomôcť ľudom oboznámiť sa s touto lokáciou a jej problematikou vďaka kvalitnému a vernému zobrazeniu pamiatok. Prítomnosť režimu voľného prieskumu bez herných hrozieb umožňuje, aby sa herné lokácie a zobrazené modely po miernych úpravách využívali ako interaktívny nástroj na zachovanie kultúrneho dedičstva. Tento režim taktiež vykazuje edukačný potenciál, avšak v aktuálnej podobe ide skôr o doplnkový spôsob získavania informácii, ktorý hráča motivuje získať detailnejšie informácie z iných zdrojov. Týmto zdrojom môže byť okrem iného aj YouTube kanál Chernobylite, na ktorom zverejnili autori množstvo videí, ktoré dopĺňajú informácie z hry o širší kontext zaujímavou formou. Význam hry *Chernobylite* je ďalej umocnený transparentnou dokumentáciou vývoja hry, vrátane procesu fotogrametrie počas návštev zóny a následnej rekonštrukcie.

ZÁVER

Hlavným cieľom práce bolo zhodnotiť potenciál interaktívnych digitálnych prostredí pre zachovanie a prezentáciu kultúrneho dedičstva na príklade rekonštrukcie Černobyľskej zakázanej zóny v hre *Chernobylite*. Vzhľadom na špecifickú situáciu v zóne, ktorá je pre verejnosť uzatvorená už šesť rokov kvôli predošlej pandémii a aktuálnemu vojenskému konfliktu a zároveň podlieha nezvratnej degradácii architekúry vplyvom prírodných procesov, sa stáva otázka digitálnej archivácie tejto oblasti a jej pamiatok čoraz viac dôležitejšou. Prostredníctvom komparatívnej analýzy sme sa zamerali na herné zobrazenie vybraných lokalít s reálnou fotodokumentáciou s cieľom overiť mieru ich autenticity a dokumentárnu hodnotu.

Výsledky analýzy preukázali, že technológia fotogrametrie umožňuje vývojárom dosiahnuť mimoriadne presné a kvalitné rekonštrukcie pamiatok vhodné pre digitálnu archiváciu. Analýza dôležitých pamiatok v meste Pripiať akými sú komplex budov na hlavnom námestí, zábavný park, plaváreň alebo kaviareň potvrdili vysokú úroveň zobrazenia nielen v základných architektonických parametroch, ale aj v drobných detailoch textúr a nástenných malieb.

Práca zároveň pomenovala limity komerčného herného média, ktoré vyplývajú z potrieb hrateľnosti a naratívu. Rozdiely v zobrazení interiéru atómovej elektrárne, geografický presun pamätníkov alebo osídlenie v skutočnosti prázdnych budov naznačujú, že herný priestor nemožno vnímať ako perfektnú vedeckú repliku skutočnosti. Tieto úpravy sú však pre médium digitálnej hry nevyhnutné a pri správnej príprave výrazne neznižujú archivačnú hodnotu zobrazenia.

Najvýznamnejším zistením práce je skutočnosť, že digitálne hry dokážu zachovať lokácie, ktoré v reálnom svete už definitívne zanikli. Príklad letného tábora Emerald, ktorý bol v roku 2020 zničený v rozsiahlom lesnom požiari dokazuje, že *Chernobylite* sa z čistého zdroja zábavy transformuje na archív už neexistujúcej architektúry. V kombinácii s režimom voľného prieskumu a vzdelávacími prvkami hra *Chernobylite* vykazuje potenciál napĺňať potreby inovatívneho edukačného nástroja, ktorý je schopný sprostredkovať kultúrne dedičstvo pútavou a imerzívnou formou. V aktuálnej podobe sa je to však skorej doplnkový zdroj informácii, a pre edukačné potreby by boli nutné ďalšie úpravy. Celkovo však analýza dospieva k záveru, že pri dodržaní korektných postupov interaktívne digitálne prostredia predstavujú relevantnú a vizuálne presvedčivú alternatívu k tradičným formám ochrany a archivácie kultúrneho dedičstva, pričom disponujú aj edukačným potenciálom.

Poďakovanie: Príspevok vznikol v rámci výskumného projektu podporovaného Vedeckou grantovou agentúrou Ministerstva školstva, výskumu, vývoja a mládeže Slovenskej republiky a Slovenskej akadémie vied (VEGA) č. 1/0542/26 s názvom „Globalizácia východoázijskej mediálnej produkcie v kontexte súčasnej mediálnej kultúry“.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH REFERENCIÍ

BBC. (9 marec 2022). *Ukraine war: Chernobyl power supply cut off, says energy operator.* https://www.bbc.com/news/world-europe-60678598

Calder, S. (4. marca 2024). Ukraine starts planning for post-war tourism: ‘We welcome our guests if they don’t come with guns’. *Independent.* https://www.independent.co.uk/travel/news-and-advice/ukraine-war-tourism-kyiv-lviv-b2506399.html

Černobyľ. (11. decembra 2023). *V útrobách starého sarkofágu.* [Fotografia]. Facebook. https://www.facebook.com/photo/?fbid=851336716790111

Dobraszczyk, P. (2010). Petrified ruin: Chernobyl, Pripyat and the death of the city. *City: analysis of urban trends, culture, theory, policy, action, 14*(4), 370-389, http://dx.doi.org/10.1080/13604813.2010.496190

Dobraszczyk, P. (2016). Chernobyl diaries: Monuments, ruins, memories. In K. Pizzi, & M. Hietala (Eds.), *Cold War cities: History, culture and memory* (pp. 1-16). Peter Lang AG, Internationaler Verlag der Wissenschaften.

Forgotten Chernobyl A. (10. apríla 2020). *Emerald children’s summer camp on Chernobyl – autumn*. https://www.forgottenchernobyl.net/emerald-childrens-summer-camp-in-chernobyl

Forgotten Chernobyl A. (24. január 2017). *Chernobyl cooling towers.* https://www.forgottenchernobyl.net/chernobyl-cooling-towers

Forgotten Chernobyl B. (24. mája 2017). *Palace of culture “energetik” and Pripyat amusement park.* https://www.forgottenchernobyl.net/palace-of-culture-energetik-and-pripyat-amusement-park

Forgotten Chernobyl B. (4. júna 2020). *Comparing Chernobylite game to real world Chernobyl.* https://www.forgottenchernobyl.net/comparing-chernobylite-game-to-real-world-chernobyl

GSC Game World. (2007 – súčasnosť). *S.T.A.L.K.E.R* [Herná séria]. GSC World Publishing

GSC Game World. (2024). *S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl* [Digitálna hra]. GSC Game World

Chernobyl One A. (b.d.) *Emerald summer camp.* Prevzaté 10. apríla 2026, z https://tinyurl.com/mtsvkuzm

Chernobyl One B. (b.d.). *Pripyat swimming pool azure.* Prevzaté 10. apríla 2026, z https://www.chernobyl.one/pripyat-swimming-pool-azure/

Chernobylite A. (26. júla 2024). *Chernobyl disaster: Pripyat Cafe is slowly falling apart ||| facts and fiction part 3.* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=3utLdY8mL58

Chernobylite B. (1. september 2024). *Chernobyl's unfinished reactors: cooling towers 5 & 6 ||| fact and fiction pt 10.* [Video]. https://www.youtube.com/watch?v=0NK1QhKzuWk

Chernobylite C. (21. augusta 2024). *The Emerald Camp: A forgotten legacy of the Chernobyl ||| fact and fiction part 6.* [Video]. https://www.youtube.com/watch?v=1OPrVtiYwsk

Chernobylite. (14. februára 2019). *Chernobylite: Making Of 1 – Chernobyl Scanning Introduction* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=D3KM_Rd1ReE

Chornobyl Family 🇺🇦. (27. augusta 2022). *INSIDE CHERNOBYL REACTOR 4 CONTROL ROOM. Power Plant Tour.* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=niBGqW3QWY4

Infinity Ward. (2007). *Call of Duty 4: Modern Warfare* [Digitálna hra]. Activision.

Joosse, A A. (b.d.). *Hotel Polyssya Pripyat.* [Fotografia]. Chernobyl One. https://www.chernobyl.one/hotel-polissya-pripyat/

Joosse, A B. (b.d.). *Pripyat City Park.* [Fotografia]. Chernobyl One. https://www.chernobyl.one/pripyat-city-park/

Kasperski, T. (2012). Chernobyl's Aftermath in Political Symbols, Monuments and Rituals: Remembering the Disaster in Belarus. *Anthropology of East Europe, 30*(1), 82-99.

Kay, A. (ca. 2014-2019). *Chernobyl nuclear power plant, Ukraine.* [Fotografia] Behind closed doors urban exploration. https://www.bcd-urbex.com/chernobyl-nuclear-power-plant-ukraine/

Kupny, A. (ca. 2007-2009). *Central hall of the ruined reactor.* [Fotografia]. https://www.atlasobscura.com/articles/the-illicit-spelunker-capturing-underground-scenes-at-chernobyl

Nagarathinam, D. (2020). New Safe Confinement (Sarcophagus and Arch) for Chernobyl Nuclear Power Plant. *International Journal Of Recent Trends in Engineering & Research, 6*(5), 86-91. https://doi.org/10.23883/ijrter.2020.6038.djsa2

Padaya, A., & Chbaklo, H. (2022). Innovation & integration of video games in education. In *Innovation & integration of video games in education.* Bournemouth University.

Pastorek, A. (2025). [Pohľad na strechu hotela Polesie] [Fotografia]. Facebook. https://www.facebook.com/cernobyl.info/posts/pfbid02FVgRoi4oSRnmXxA41vD8Pnuv1WeNevkHq3xb9nevt7Jg3dcbpyRpejKbrbLTqprol?rdid=pCHiygSLQ1njsxp5#

Rusu, D. (2018). Socialist Modernism Map. In *ICOMOS 19th General Assembly and Scientific Symposium 'Heritage and Democracy'* (pp. 34-76). Bournemouth.

Shargorodsky, S. (15. decembra 2000) Chernobyl shuts down for good. *ABC News.* https://abcnews.com/International/story?id=81920&page=1

Schenk, T. (2005). *Introduction to Photogrammetry.* The Ohio State University, Columbus. https://www.mat.uc.pt/~gil/downloads/IntroPhoto.pdf

Soloviev, Q. (2022). *The Swimming pool in 2022.* [Fotografia]. Wikipedia Commons. https://en.wikipedia.org/wiki/Azure_Swimming_Pool#/media/File:Azure_Swimming_Pool_in_Pripyat,_Ukraine.jpg

The Farm 51. (2016). *Chernobyl VR Project* [Digitálna hra].

The Farm 51. (2021). *Chernobylite* [Digitálna hra]. All in! Games.

TheZicky (31. október 2022). *How was the Chernobylite built?* [Komentár na fóre]. Reddit. https://www.reddit.com/r/ChernobyliteGame/comments/yicaia/how_was_the_chernobylite_world_built/

Urban Seekers. (8. mája 2020). *Cafe Pripyat.* [Fotografia]. https://www.facebook.com/photo.php?fbid=918703318584373&type=3

ADAPTÁCIA PRINT AND PLAY HRY DO DIGITÁLNEJ FORMY

Šimon Rabatin – Magdaléna Švecová

ABSTRAKT
Práca sa zaoberá digitálnou adaptáciou print-and-play série Teleporťáci do podoby edukačnej digitálnej hry. Jej cieľom je na základe ananlýzy pôvodnej série identifikovať prenosné a neprenosné prvky predlohy a využiť ich pri návrhu novej časti s názvom Teleporťáci: Záchrana v bani. Práca prepája stručné teoretické východiská problematiky print-and-play hier, edukačných hier a digitálnej adaptácie s aplikačnou časťou zameranou na herný, naratívny dizajn a level dizajn, tvorbu prototypu a jeho playtesting. Výsledkom je návrh a realizovaný vertical slice digitálnej hry.

Kľúčové slová: *Digitálna adaptácia. Edukačná hra. Herný dizajn. Print-and-play hra. Teleporťáci.*

ABSTRACT
The paper deals with the digital adaptation of the print-and-play series Teleporťáci into an educational digital game. Its aim is to identify the transferable and non-transferable elements of the original series on the basis of its analysis and to apply them in the design of a new installment entitled Teleporťáci: Rescue in the Mine. The paper combines concise theoretical background on print-and-play games, educational games, and digital adaptation with an applicational part focused on game design, narrative design, level design, prototype development, and its playtesting. The result is a designed and implemented vertical slice of a digital game.

Keywords: *Digital adaptation. Educational game. Game design. Print-and-play game. Teleporťáci.*

ÚVOD

Táto práca sa venuje digitálnej adaptácii print-and-play série Teleporťáci do podoby edukačnej digitálnej hry. Téma vychádza z aktuálnej potreby prepájať vzdelávanie s interaktívnymi formami učenia a zároveň reaguje na limity print-and-play formátu, najmä potrebu tlače, manuálnu kontrolu úloh a nižšiu mieru interaktivity. Digitálne spracovanie preto predstavuje možnosť, ako zachovať edukačný charakter pôvodnej série a zároveň ho rozšíriť o plynulejší herný postup, okamžitú spätnú väzbu a atraktívnejší hráčsky zážitok.

K téme mám zároveň osobné aj profesijné prepojenie. Počas pôsobenia v štúdiu Impact Games som sa podieľal na tvorbe viacerých print-and-play hier série Teleporťáci, vďaka čomu som mal možnosť detailnejšie spoznať ich princípy, cieľovú skupinu aj spôsob prepájania edukácie s herným dizajnom. Táto skúsenosť sa stala dôležitým východiskom pri uvažovaní o tom, ako možno sériu rozvíjať v digitálnom prostredí a zároveň zachovať jej pôvodnú identitu. Realizáciu projektu zároveň podporil z verejných zdrojov Fond na podporu umenia, čo potvrdzuje relevanciu a rozvojový potenciál navrhovaného riešenia.

Cieľom práce je na základe stručnej analýzy pôvodnej série navrhnúť digitálnu adaptáciu vo forme novej časti Teleporťáci: Záchrana v bani. Práca sa sústreďuje na výber a úpravu kľúčových prvkov predlohy, ich prenesenie do digitálneho média a na predstavenie výsledného návrhu hry. Výstupom je návrh a realizovaný prototyp vo forme vertical slice, doplnený o playtesting a stručné zhodnotenie aktuálneho stavu projektu. Práca tak prepája autorský návrh, praktický výstup a reflexiu možností ďalšieho rozvoja série Teleporťáci v digitálnom prostredí.

Na projekte som nepracoval samostatne. Na jeho realizácii pracovali aj Bc. Michal Opatera, Bc. Tadeáš Kormančík a Bc. Jakub Janovčík, ktorí sa podieľali na programátorskej, grafickej a zvukovej stránke hry. Do projektu bol zároveň zapojený aj Jakub Žaludek z Impact Games a pôvodný grafik série Teleporťáci Tomáš Galajda, ktorý poskytol ikony

postáv. Mojím autorským prínosom v projekte bol najmä návrh herného konceptu, mechaník, štruktúry herných situácií a ich prepojenie s edukačným zámerom digitálnej adaptácie. Práca zároveň vznikala pod odborným vedením Mgr. Magdalény Švecovej, PhD. Zároveň práca mierne presahuje odporúčaný rozsah z dôvodu snahy stručne zachytiť analytickú aj aplikačnú rovinu riešenej zložitej problematiky.

1 CIEĽ PRÁCE A METODICKÝ POSTUP

1.1 Cieľ práce

Cieľom práce je na základe analýzy print-and-play (PNP) série Teleporťáci navrhnúť jej digitálnu adaptáciu vo forme novej edukačnej hry Teleporťáci: Záchrana v bani. Práca sa sústreďuje na identifikáciu kľúčových herných, edukačných a naratívnych prvkov pôvodnej série a na posúdenie toho, ktoré z nich sú prenosné do digitálneho prostredia, ktoré si vyžadujú úpravu a ktoré je potrebné nanovo navrhnúť. Výsledkom práce je návrh a realizovaný prototyp vo forme vertical slice, ktorý overuje základný koncept hry, jej mechaniky a spôsob prepojenia edukácie s herným zážitkom.

1.2 Metodický postup

Práca má teoreticko-aplikačný charakter. V úvodnej fáze vychádza zo stručného spracovania súčasného stavu problematiky PNP hier, edukačných hier a digitálnej adaptácie z dôvodu limitácie rozsahu práce. Následne sa opiera o analýzu série Teleporťáci, zameraný na cieľovú skupinu, hernú štruktúru, typy úloh, spôsob sprostredkovania edukácie, naratívnu časť a limity PNP formátu. Táto časť slúži ako východisko pre návrh digitálnej verzie.

V aplikačnej časti práca využíva návrhový postup založený na prepojení analýzy a tvorby. Na základe zistení z analýzy je spracovaný koncept hry Teleporťáci: Záchrana v bani, jej herný a naratívny rámec, návrh mechaník, úloh a základnej štruktúry levelov. Súčasťou výstupu je prototyp vo forme vertical slice, ktorý predstavuje funkčné overenie navrhovaného riešenia.

Na overenie funkčnosti návrhu práca využíva aj playtesting, doplnený o pozorovanie reakcií hráčov a následné zhodnotenie získaných zistení. Cieľom testovania je overiť zrozumiteľnosť úloh, funkčnosť mechaník a vhodnosť navrhnutého riešenia pre detského hráča. Metodický postup tak prepája stručné teoretické východiská, analýza existujúcej série, autorský návrh digitálnej adaptácie a jeho praktické overenie.

2 SÚČASNÝ STAV PROBLEMATIKY A VÝCHODISKÁ PRÁCE

Táto kapitola stručne predstavuje teoretické východiská práce, ktoré slúžia ako základ pre následnú analýzu série Teleporťáci a návrh jej digitálnej adaptácie. Pozornosť sa sústreďuje na PNP formát, digitálnu adaptáciu, edukačné hry a vybrané hernodizajnové princípy relevantné pre spracovanie navrhovaného riešenia.

2.1 Print-and-play formát a digitálna adaptácia

Print-and-play hry predstavujú špecifický formát stolových hier, ktorý kombinuje digitálnu distribúciu s fyzickou realizáciou u používateľa. Ich výhodou je dostupnosť, ekonomická nenáročnosť a možnosť jednoduchého šírenia, no zároveň sú spojené s potrebou tlače, manuálnou prípravou komponentov a nižšou trvácnosťou materiálov. V edukačnom prostredí tieto limity znižujú plynulosť práce s hrou a zvyšujú závislosť od externej kontroly správnosti riešení. Práve preto sa digitálna adaptácia javí ako spôsob, ako zachovať edukačný zámer pôvodnej hry a zároveň odstrániť praktické obmedzenia PNP formátu. (Jugar, 2024; Kantorski et al., 2025).

Digitálna adaptácia analógovej hry nepredstavuje iba technický prevod z jedného média do druhého, ale zásah do spôsobu fungovania herného systému. Jej prínos spočíva

najmä v automatizácii rutinných úloh, okamžitej spätnej väzbe, znížení kognitívnej záťaže a možnosti rozšíriť pôvodnú hru o audiovizuálne a interaktívne prvky. Na druhej strane však môže oslabiť transparentnosť pravidiel alebo niektoré sociálne aspekty analógového hrania. Pri návrhu digitálnej verzie preto treba vyvažovať zachovanie identity pôvodnej hry s využitím možností digitálneho média. (Rogerson et al., 2015; Gladh, 2023; Adams & Dormans, 2012).

2.2 Edukačné hry ako rámec navrhovaného riešenia

Z hľadiska zamerania práce je dôležitý aj koncept serióznych a edukačných hier. Seriózne hry sú navrhované s cieľom presahujúcim samotnú zábavu, pričom vo vzdelávacej oblasti slúžia na sprostredkovanie poznatkov, tréning alebo rozvoj konkrétnych zručností. Edukačné hry predstavujú ich špecifickú podobu, v ktorej je učivo integrované priamo do herných mechaník a hráč si vedomosti osvojuje prostredníctvom aktívneho riešenia úloh. Takýto prístup je relevantný aj pre sériu Teleporťáci, ktorá prepája príbeh, logické myslenie a školský obsah. (Damaševičius et al., 2023; Ullah et al., 2022; Baigi et al., 2022).

Efektívny dizajn edukačnej hry si vyžaduje jasné ciele, primeranú náročnosť úloh, zrozumiteľné ovládanie a motivačné zapojenie hráča. Dôležité je, aby vzdelávací obsah nepôsobil oddelene od herného zážitku, ale bol prirodzenou súčasťou postupu hrou. Významnú úlohu pritom zohráva aj kvalitná a okamžitá spätná väzba, ktorá pomáha hráčovi pochopiť chybu, sledovať pokrok a udržať motiváciu. Tieto princípy tvoria jedno zo základných východísk pri návrhu digitálnej adaptácie série Teleporťáci. (Laine & Lindberg, 2020; Gladh, 2023; Damaševičius et al., 2023).

2.3 Herné dizajnové východiská

Pre návrh digitálnej adaptácie je užitočný aj model MDA, ktorý rozlišuje mechaniky, dynamiky a estetiku hry. Mechaniky predstavujú pravidlá a operácie, dynamiky správanie systému počas hrania a estetika výsledný hráčsky zážitok. V kontexte tejto práce je tento model dôležitý preto, že umožňuje uvažovať o tom, ako preniesť pôvodné edukačné princípy série Teleporťáci do digitálneho prostredia tak, aby sa zachovala ich funkcia, no zároveň sa zmenila forma interakcie. Pri digitálnej adaptácii preto nejde len o zachovanie úloh, ale aj o nové usporiadanie herného postupu, spätnej väzby a motivácie hráča. (Adams & Dormans, 2012; Sousa et al., 2021).

3 ANALÝZA SÉRIE TELEPORŤÁCI

Séria Teleporťáci od štúdia Impact Games predstavuje PNP edukačný formát určený predovšetkým deťom mladšieho školského veku. Jednotlivé časti série tematicky pokrývajú rôzne oblasti kurikula, napríklad matematiku, slovenský jazyk či vlastivedu. Pre potreby tejto práce je ako referenčný základ najdôležitejšia matematicky orientovaná epizóda Teleporťáci Nezastaviteľní, ktorá umožňuje sledovať spôsob prepájania príbehu, úloh a edukácie v pôvodnej sérii. Z hľadiska cieľovej skupiny sú Teleporťáci navrhnutí najmä pre žiakov 4. ročníka základnej školy. Pôvodná PNP verzia podporuje samostatnú aktivitu dieťaťa, no zároveň implicitne predpokladá prítomnosť dospelej osoby, ktorá kontroluje správnosť riešení a usmerňuje ďalší postup. Takéto nastavenie je funkčné v školskom prostredí, kde túto rolu plní učiteľ, ale aj v domácom prostredí pri zapojení rodiča. Edukačný cieľ je pritom prítomný ako primárna zložka hry a herná motivácia slúži na udržanie pozornosti a angažovanosti hráča.

3.1 Herná štruktúra a typy úloh v sérii

Pôvodná hra je distribuovaná digitálne, no realizuje sa prostredníctvom tlačených strán, ktoré dieťa postupne číta, dopĺňa a vyhodnocuje. Z formálneho hľadiska ide o lineárnu sekvenciu naratívnych pasáží a úloh, doplnenú o podkladové materiály, ktoré podporujú

riešenie problémov v príbehu. Hráč postupuje od jednej situácie k druhej a naratívna progresia je priamo podmienená úspešným splnením zadania. Tento princíp je pre sériu kľúčový, pretože vzdelávací obsah nie je oddelený od hry, ale tvorí podmienku ďalšieho postupu. Preto tento princíp zachováme.

Z pohľadu obsahu séria stavia najmä na úlohách rozvíjajúcich logické myslenie, čítanie s porozumením a prácu s konkrétnym učivom. V matematicky orientovaných častiach sa edukácia opiera o riešenie zadania zasadeného do príbehového rámca, čím sa učivo prepája s motiváciou pokračovať v hre. Takéto riešenie zodpovedá princípom edukačných hier, v ktorých má byť vzdelávací obsah prirodzenou súčasťou herného zážitku, nie iba doplnkom pripojeným k samostatnej úlohe. Čo súhlasí s teóriou z časti 2.2.

3.2 Edukačné prvky a limity print-and-play formátu

Analýza série ukazuje, že jej silnou stránkou je prepojenie príbehu, úloh a vekovo primeraného edukačného obsahu. Značka Teleporťáci je zároveň už etablovaná, čo posilňuje jej dôveryhodnosť u detí, učiteľov aj rodičov. Výhodou série je aj jej využiteľnosť v školskom aj domácom prostredí, čo zvyšuje praktický potenciál pre ďalšie rozvíjanie formátu. Moje vlastné prepojenie s projektom, získané počas pôsobenia v štúdiu Impact Games pri tvorbe viacerých častí série, mi zároveň umožnilo sledovať nielen finálnu podobu hier, ale aj ich dizajnové princípy a spôsob ich pedagogického uplatnenia.

Na druhej strane sa pri analýze ukázali aj limity PNP formátu. Pri školskom použití potrebuje každý žiak vlastnú vytlačenú verziu materiálov, čo zvyšuje náklady na tlač a organizačnú záťaž. Problémom je aj nižšia interaktivita, manuálne vyhodnocovanie správnosti riešení a závislosť od dospelej osoby, ktorá musí overovať odpovede a usmerňovať ďalší postup. Tieto limity zodpovedajú širším charakteristikám PNP formátu, pri ktorom manuálna príprava materiálov a fyzická práca s nimi zvyšujú kognitívnu aj organizačnú záťaž používateľa. Tieto limity zodpovedajú širším charakteristikám PNP formátu uvedeným v časti 2.1.

3.3 Zhrnutie zistení pre digitálnu adaptáciu

Na základe analýzy možno za prenosné prvky série považovať najmä edukačný charakter hry, príbehový rámec série, orientáciu na detského hráča, lineárny postup a integráciu úloh priamo do deja. Tieto prvky tvoria jadro identity Teleporťákov a zároveň predstavujú dôvod, prečo je séria vhodná na ďalší rozvoj v digitálnom prostredí. Za neprenosné alebo problematické prvky možno označiť najmä závislosť od tlačených materiálov, manuálne overovanie odpovedí a statickejší spôsob interakcie. Práve tu sa otvára priestor na digitálnu adaptáciu, ktorá môže zachovať pôvodný edukačný zámer série, no zároveň ho rozšíriť o automatizované vyhodnocovanie, okamžitú spätnú väzbu a vyššiu mieru interaktivity. Tieto zistenia korešpondujú s východiskami edukačných hier uvedenými v časti 2.2 a s herne dizajnovými princípmi načrtnutými v časti 2.3.

Takto spracovaná analýza série preto neplní iba opisnú funkciu, ale slúži ako analytické východisko pre návrh novej digitálnej časti Teleporťáci: Záchrana v bani.

4 NÁVRH A TVORBA DIGITÁLNEJ ADAPTÁCIE

Na základe zistení z analýzy série bola digitálna adaptácia navrhnutá ako nová časť s názvom Teleporťáci: Záchrana v bani. Zachováva pôvodné zameranie série na detského hráča a edukačný charakter hry, no zároveň rozvíja v novom médiu. Koncept stojí na prepojení príbehu, matematických úloh a interaktívneho postupu, pričom cieľom nie je iba preniesť pôvodnú hru do digitálnej podoby, ale vytvoriť samostatný herný zážitok rešpektujúci identitu série. Projekt zároveň nadväzuje na predchádzajúce časti Teleporťákov a rozširuje ich o nové prostredie, nový príbeh, nové typy interakcie a mechanik.

4.1 Herný a naratívny rámec

Hra je koncipovaná ako edukačná point-and-click adventúra, v ktorej hráč vystupuje v úlohe dvojčiat Táni a Ota. Dej sa odohráva v bani Železná Hlbina, kde sa súrodenci snažia zachrániť strýka Binga a ďalších zavalených ľudí. Príbehový rámec plní motivačnú funkciu a zároveň vytvára prirodzený kontext pre riešenie úloh. Matematické a logické zadania nie sú od príbehu oddelené, ale tvoria podmienku ďalšieho postupu, čím sa edukácia stáva jadrom herného zážitku. Tento princíp nadväzuje na pôvodnú sériu, no v digitálnom prostredí umožňuje plynulejšie prepájanie naratívu a interakcie.

Komunikácia v hre prebieha prostredníctvom dialógového systému inšpirovaného správami na sociálnych sieťach, kde sa text zobrazuje v bublinách pri ikonách jednotlivých postáv. Takéto riešenie zjednodušuje orientáciu dieťaťa v príbehu, podporuje čítanie s porozumením a zároveň pomáha udržať moderný, vekovo primeraný charakter hry. Naratív tak nefunguje iba ako dekoratívna vrstva, ale ako aktívny nositeľ zadania, motivácie a spätnej väzby.

4.2 Návrh mechaník, úloh a levelov

Z pohľadu herného dizajnu je hra postavená na lineárnom postupe cez jednotlivé scény, ktoré predstavujú samostatné problémové situácie. Hráč postupne rieši úlohy ako výber správneho výstroja, voľbu správneho tunela, vyvažovanie mosta či odomykanie kladkového mechanizmu. Všetky tieto situácie sú navrhnuté tak, aby rozvíjali najmä základné matematické operácie, logické myslenie a čítanie s porozumením. Zároveň sú priamo zasadené do záchrannej misie, čo posilňuje motiváciu hráča pokračovať ďalej. Dôležitou súčasťou návrhu je aj level dizajn, ktorý pracuje so sekvenčným odkrývaním nových scén a s postupným stupňovaním náročnosti. Jednotlivé levely fungujú ako samostatné uzly príbehu, no zároveň sú previazané do jedného celku. Tento prístup umožňuje jasne dávkovať informácie, úlohy aj spätnú väzbu a je vhodný pre cieľovú skupinu detí mladšieho školského veku. Návrh preto kombinuje jednoduchosť orientácie s dostatočnou variabilitou úloh, aby hra nepôsobila monotónne.

4.3 Aktuálny stav prototypu

Výstupom práce je návrh a realizovaný prototyp vo forme vertical slice, ktorý slúži na overenie základného konceptu digitálnej adaptácie. Prototyp obsahuje funkčné mechaniky, základnú štruktúru herného postupu, dialógový systém a vybrané úlohy zasadené do prostredia bane. Nejde o finálnu verziu hry, ale o reprezentatívny výsek diela, na ktorom možno testovať hrateľnosť, pochopiteľnosť úloh a vhodnosť navrhnutého riešenia pre cieľového hráča. Aktuálny stav projektu zároveň ukazuje, že digitálna adaptácia série Teleporťáci má potenciál rozvíjať sa aj nad rámec predloženého prototypu. Už v súčasnej podobe však umožňuje overiť základný herný koncept a ukazuje, akým spôsobom možno pôvodný PNP formát transformovať do interaktívneho digitálneho prostredia bez straty jeho edukačného charakteru.

4.4 Odkaz na prílohy a doplňujúce materiály

Podrobnejšie informácie o projekte, najmä kompletný opis herných mechaník, štruktúry levelov, dialógov, vývojových plánov a ďalších dizajnových riešení, sú uvedené v priloženom Game Design Dokumente. Súčasťou príloh je zároveň aj video zachytávajúce prejdenie aktuálnej verzie hry a odkaz na stiahnutie hrateľného prototypu, ktoré umožňujú detailnejšie oboznámenie sa s navrhovaným riešením a jeho súčasným stavom. Tieto prílohy sú na konci práce za zoznamom bibliografických referencií.

5 PLAYTESTING

Súčasťou aplikačnej časti práce bolo aj testovanie hrateľného prototypu hry Teleporťáci: Záchrana v bani s cieľovou skupinou detských hráčov. Testovanie bolo realizované na štyroch hráčoch oddelene, aby sa navzájom neovplyvňovali. Cieľom playtestingu bolo overiť zrozumiteľnosť úloh, funkčnosť herných mechaník, intuitívnosť ovládania a celkovú atraktivitu navrhnutého riešenia pre detského hráča. V metodickej rovine tak testovanie nadväzovalo na návrhový charakter práce a slúžilo ako praktické overenie funkčnosti prototypu.

5.1 Hlavné zistenia z testovania

Playtesting ukázal, že prototyp dokázal testerov zaujať najmä vizuálnym spracovaním, interaktívnymi prvkami a samotným konceptom úloh. Pozitívne bola vnímaná aj kombinácia príbehu a riešenia matematických zadaní, vďaka čomu hra nepôsobila ako izolovaný vzdelávací nástroj, ale ako ucelený herný zážitok. Testovanie tak potvrdilo, že navrhnutý koncept má potenciál osloviť cieľovú skupinu a rozvíjať pôvodnú sériu Teleporťáci v digitálnom prostredí.

Zároveň sa však ukázali aj viaceré problematické miesta. Najvýraznejšie sa prejavili v oblasti dĺžky textov, zrozumiteľnosti niektorých zadaní a intuitívnosti vybraných mechaník. Problematická bola aj čitateľnosť niektorých častí príbehu a používateľská orientácia v určitých interakciách. Tieto zistenia naznačili, že napriek funkčnosti základného konceptu si prototyp vyžaduje ďalšie dolaďovanie najmä z pohľadu používateľskej zrozumiteľnosti a plynulosti herného postupu.

5.2 Interpretácia zistení a navrhované úpravy

Za dôležitý podnet možno považovať aj zistenie, že testeri, ktorý mali predošlú skúsenosť s analógovou verziou hry tak vnímala digitálnu verziu ako zaujímavejšiu a zábavnejšiu na interakciu než pôvodnú PNP formu. Súčasne sa však objavil aj prípad hráča, ktorý mal problém s ovládaním myši, keďže je zvyknutý skôr na tabletové prostredie. Tento moment ukázal, že pri ďalšom vývoji bude potrebné uvažovať aj nad technickou dostupnosťou hry a nad možným prispôsobením ovládania pre dotykové zariadenia. Digitálna verzia sa teda javí ako atraktívnejšia z hľadiska interaktivity, no zároveň kladie vyššie nároky na vhodne zvolenú platformu, dĺžku textov a spôsob ovládania.

Na základe spätnej väzby z testovania budú v ďalšej iterácii prototypu zapracované najmä tieto úpravy: skrátenie a zjednodušenie dialógov, doplnenie dabingu, spresnenie nejednoznačných textových zadaní, doplnenie vizuálnych nápovedí pri ovládaní, zväčšenie aktívnych zón interakčných prvkov a precizovanie manipulácie s objektmi v minihrách. Playtesting tak neplnil iba kontrolnú funkciu, ale stal sa dôležitým zdrojom konkrétnych podnetov pre ďalší rozvoj projektu. Zároveň potvrdil, že digitálna adaptácia série Teleporťáci má funkčný základ, no jej výsledná kvalita bude závisieť od ďalšieho používateľského dolaďovania.

ZÁVER

Práca sa venovala digitálnej adaptácii PNP série Teleporťáci do podoby edukačnej digitálnej hry. Cieľom práce bolo na základe analýzy pôvodnej série identifikovať jej kľúčové herné, edukačné a naratívne prvky a využiť ich pri návrhu novej digitálnej časti Teleporťáci: Záchrana v bani. Práca zároveň sledovala, do akej miery je možné zachovať pôvodný edukačný charakter série a zároveň rozšíriť herný zážitok o výhody digitálneho prostredia. Ananlýza série Teleporťáci ukázal, že jej silnou stránkou je najmä prepojenie príbehu, vekovo primeraných úloh a vzdelávacieho obsahu. Zároveň však odhalil aj limity PNP formátu, predovšetkým potrebu tlače, manuálneho vyhodnocovania úloh a nižšiu mieru

interaktivity. Práve tieto zistenia sa stali východiskom pre návrh digitálnej adaptácie, ktorá zachováva identitu pôvodnej série, no zároveň reaguje na potreby súčasného detského hráča.

Výsledkom práce je návrh a realizovaný prototyp vo forme vertical slice, ktorý predstavuje základné funkčné overenie navrhovaného riešenia. Playtesting potvrdil, že navrhnutý koncept má potenciál zaujať cieľovú skupinu, pričom pozitívne boli hodnotené najmä vizuálne spracovanie, interaktivita a prepojenie príbehu s riešením úloh. Kladným zistením bolo aj to, že testeri so skúsenosťou s pôvodnou papierovou verziou vnímala digitálnu podobu hry ako atraktívnejšiu a pútavejšiu. Zároveň sa ukázali aj oblasti, ktoré si vyžadujú ďalšie úpravy, najmä v oblasti zrozumiteľnosti niektorých zadaní, dĺžky textov a intuitívnosti ovládania.

Prínos práce možno vidieť v spojení analytickej a aplikačnej roviny. Na jednej strane prináša stručná analýza série Teleporťáci ako východisko pre digitálnu adaptáciu, na druhej strane predstavuje konkrétny návrh a funkčný prototyp novej hry. Význam projektu potvrdzuje aj skutočnosť, že jeho realizácia bola podporená z verejných zdrojov Fondu na podporu umenia. Práca tak ukazuje, že digitálna adaptácia edukačnej PNP hry môže byť funkčnou cestou k rozšíreniu jej využiteľnosti, atraktivity a ďalšieho rozvoja v prostredí digitálnych hier.

Poďakovanie: Príspevok vznikol v rámci výskumného projektu podporovaného Vedeckou grantovou agentúrou Ministerstva školstva, výskumu, vývoja a mládeže Slovenskej republiky a Slovenskej akadémie vied (VEGA) č. 1/0489/25 s názvom „Aktivizácia potenciálu predstaviteľov Generácie Z prostredníctvom využitia mindless hier na zvýšenie efektivity ich rozvoja “.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH REFERENCIÍ

Adams, E., & Dormans, J. (2012). *Game mechanics: Advanced game design.* New Riders.

Baigi, S. F. M., Aval, R. N., Sarbaz, M., & Kimiafar, K. (2022). Evaluation tools for digital educational games: A Systematic review. *Acta Medica Iranica*, *6*(5), 56-72. https://doi.org/10.18502/acta.v60i8.10835

Damaševičius, R., Maskeliūnas, R., & Blažauskas, T. (2023). Serious games and gamification in healthcare: A meta-review. *Information*, *14*(2), 105. https://doi.org/10.3390/info14020105

Gladh, J. (2023). Converting a tabletop serious game into a digital version. *DIVA.* https://mau.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1808461&dswid=-9874

Jugar, I. Y. (21. apríla 2024). *What is a printandplay game.* https://printandgame.com/what-is-a-printandplay-game-pnp/

Kantorski, B., Bruzdewicz, K., Will, S., & Pollock, J. A. (2025). Cards, cubes, and collaboration: A case study of the development of an educational board game. *Discover Education*, *4*(1), 79-90. https://doi.org/10.1007/s44217-025-00472-z

Laine, T. H., & Lindberg, R. S. N. (2020). Designing engaging games for education: A systematic literature review on game motivators and design principles. *IEEE Transactions on Learning Technologies*, *13*(4), 804-821. https://doi.org/10.1109/tlt.2020.3018503

Rogerson, M. J., Gibbs, M., & Smith, W. (2015). *Digitising boardgames: Issues and tensions.* https://doi.org/10.26503/dl.v2015i1.725

Sousa, M., Zagalo, N., & Oliveira, A. P. (2021). Mechanics or mechanisms: Defining differences in analog games to support game design. *IEEE Conference on Games (CoG)*, 1-8. https://doi.org/10.1109/cog52621.2021.9619055

Ullah, M., Amin, S. U., Munsif, M., Yamin, M. M., Safaev, U., Khan, H., Khan, S., & Ullah, H. (2022). Serious games in science education: a systematic literature. *Virtual Reality & Intelligent Hardware*, *4*(3), 189-209. https://doi.org/10.1016/j.vrih.2022.02.001

PRÍLOHY

- Príloha A Link na hru a video: https://drive.google.com/file/d/1nMu7ybDRsXieqCT-ZL4NoMBcmmB91feZ/view?usp=sharing
- Príloha B Link na GDD dokument: https://drive.google.com/file/d/1uP2EainQiwy7zNgyTCtDxlyw9r85T7kx/view?usp=drive_link
- Príloha C Link na video gameplay: https://drive.google.com/file/d/1nrdajVqjgZUPhdbm24-cZvPvbyyzQqBd/view

MARGINALIZÁCIA V DIGITÁLNYCH HRÁCH AKO SYSTÉMOVÝ JAV

Vanessa Šugárová – Veronika Šašalová

ABSTRAKT
Príspevok sa zaoberá problematikou marginalizácie žien a LGBT komunity v prostredí hry *League of Legends*, pričom analyzuje jej prejavy na úrovni dizajnu hry a správania hráčskej komunity. V teoretickej časti práce sú vymedzené základné koncepty reprezentácie LGBT postáv, rodových stereotypov, toxicity a misogýnie v digitálnych hrách. Empirická časť vychádza z dvoch výskumov: analýzy reprezentácie LGBT postáv v hre a kvázi-experimentu sledujúceho rozdiely v miere toxického správania voči hráčkam a hráčom.

Kľúčové slová: *Marginalizácia. Misogýnia. Rodová identita. Sexizmus. Toxicita v online hrách. LGBT reprezentácia.*

ABSTRACT
This paper addresses the issue of the marginalization of women and the LGBT community within the *League of Legends* gaming environment, analyzing its manifestations in terms of game design and player community behavior. The theoretical section of the paper defines the basic concepts of LGBT character representation, gender stereotypes, toxicity, and misogyny in digital games. The empirical section is based on two studies: an analysis of LGBT character representation in the game and a quasi-experiment examining differences in the level of toxic behavior toward female and male players.

Key words: *Gender identity. LGBTQ representation. Marginalization. Misogyny. Online game toxicity. Sexism.*

ÚVOD

Digitálne hry predstavujú významnú súčasť súčasnej mediálnej kultúry a zároveň špecifické sociálne prostredie. Popri svojom zábavnom charaktere však tieto prostredia zároveň odrážajú a reprodukujú širšie spoločenské normy, vrátane nerovností a foriem marginalizácie na základe rodovej identity či sexuálnej orientácie. Problematika reprezentácie a správania v online hrách sa preto stáva čoraz významnejšou témou akademického výskumu.

Hra *League of Legends* ako jeden z najpopulárnejších online multiplayerových titulov poskytuje vhodný priestor na skúmanie týchto javov. V jej prostredí sa stretáva komplexný herný svet s rozsiahlymi sociálnymi interakciami, čo umožňuje analyzovať marginalizáciu na viacerých úrovniach súčasne. Osobitne relevantné je pritom skúmanie vzťahu medzi tým, ako sú identity reprezentované v dizajne hry, a tým, ako sa tieto identity premietajú do správania hráčov.

Predkladaný príspevok sa zameriava na prepojenie týchto dvoch rovín, teda na analýzu reprezentácie marginalizovaných skupín v hernom dizajne a na prejavy správania hráčskej komunity v online prostredí. Vychádza pritom z dvoch výskumných prístupov, ktoré umožňujú zachytiť jednak charakter a viditeľnosť identity na úrovni postáv, a jednak konkrétne prejavy interakcie medzi hráčmi. Takéto prepojenie perspektív vytvára priestor pre komplexnejšie pochopenie mechanizmov, prostredníctvom ktorých sa marginalizácia v digitálnych hrách formuje a reprodukuje.

1 SÚČASNÝ STAV PROBLEMATIKY DOMA A V ZAHRANIČÍ

Herný priemysel predstavuje dynamicky sa rozvíjajúci sektor, ktorý dlhodobo presahuje rámec tradičnej zábavy a vytvára komplexný ekosystém zahŕňajúci vývojárov,

hráčov, technológie aj kultúrne praktiky. Tento priemysel bol historicky charakteristický prevahou mužských hráčov a vývojárov (Yıldırım, 2022), čo sa odráža nielen v samotnom dizajne hier, ale aj v dynamike herných komunít. Digitálne hry tak nie sú hodnotovo neutrálnym médiom, ale odrážajú širšie kultúrne normy, mocenské vzťahy a rodové hierarchie prítomné v spoločnosti. Práve táto previazanosť herného priestoru so spoločenskými štruktúrami vytvára podmienky, v ktorých dochádza k marginalizácii určitých skupín (žien, LGBT, ľudí z rasových a etnických menšín, atď.) a to na dvoch vzájomne prepojených úrovniach: na úrovni dizajnu hier a na úrovni správania herných komunít. Predkladaný príspevok sa zameriava na obe tieto úrovne v kontexte hry *League of Legends* (Riot Games, 2009). Z toho dôvodu je nevyhnutné vymedziť dva tematické okruhy: reprezentáciu v digitálnych hrách a rodovo podmienenú toxicitu v online hernom prostredí. Hoci ide o odlišné javy, ich spoločným menovateľom je systematická marginalizácia skupín, ktoré sa odchyľujú od dominantnej normy heterosexuálneho, mužského hráča.

1.1 LGBT komunita a jej reprezentácia v digitálnych

Inicializmus LGBT označuje spektrum sexuálnych a rodových menšín, konkrétne lesby, gejov, bisexuálov a transrodové osoby (Fanel, 2000). Queer komunita ako taká je však širšia a termín queer, pôvodne používaný ako urážka, si komunita sama prisvojila ako vlastné označenie. Zmena jeho významu prišla oficiálne v roku 1990, kedy ho použila americká organizácia Queer Nation ako nástroj boja proti útlaku (Browne, 2009).

Historicky bola LGBT komunita výrazne stigmatizovaná. Členovia komunity čelili diskriminácii, ktorá ich zaháňala do úzadia, a preto sa mnohokrát rozhodli verejne nestotožňovať s komunitou, do ktorej patrili (Červenková & Bianchi, 2003). Zlomovým momentom boli protesty pri Stonewall Inn v roku 1969, ktoré sa považujú za prelomové v boji za práva LGBT v USA (Carter, 2010). O dva roky neskôr, v roku 1973, Americká psychiatrická asociácia hlasovaním rozhodla, že homosexualita nebude naďalej klasifikovaná ako duševná porucha (Kościuszko, 2022). Tieto míľniky postupne menili spoločenské vnímanie LGBT komunity, čo sa nevyhnutne premietlo aj do kultúrnej produkcie vrátane digitálnych hier.

Americká vedkyňa A. Shawová (2016) tvrdí, že queer obsah sa nachádzal v digitálnych hrách odkedy existujú digitálne hry samotné. Prvou dohľadateľnou hrou s LGBT postavou je francúzska textová adventúra *Le crime du parking* z roku 1985, kde bol homosexuálny charakter zobrazený ako zločinec – čo zodpovedalo dobovým predsudkom (Le Crime Du Parking, b.d.). Vo väčšine raných hier s LGBT charaktermi bol queer charakter zápornou postavou, čo posilňovalo obraz LGBT ľudí ako spoločensky nebezpečných.

Postupne však pribúdali hry, ktoré LGBT postavy nevykresľovali v zlom svetle. Hra *Gay Blade* (RJ Best, Inc., 1992) dáva hráčom možnosť bojovať proti homofóbii priamo prostredníctvom herných mechaník (GCN, 2022). Odvtedy prešlo vyobrazenie queer postáv v hrách výrazným vývojom od ich úplnej absencie, cez karikatúrne zobrazenia, až po komplexnejšiu a inkluzívnejšiu reprezentáciu v súčasných tituloch. Napriek tomuto vývoju zostáva queer obsah v hrách problematický. Heterosexualita je v hernom prostredí stále vnímaná ako štandard, a aby boli ostatné sexuálne orientácie a rodové identity reprezentované, treba ich existenciu aktívne obhajovať (Shawová, 2009). V praxi to vedie k fenoménom ako *queer-baiting*, a teda naznačovanie LGBT obsahu bez jeho skutočného potvrdenia, alebo k takzvanému *gay button* efektu, ktorý herná dizajnérka Anna Anthropyová opisuje ako mechaniku umožňujúcu queer obsah v hre ľubovoľne vypínať alebo zapínať (Anthropy, citovaná v Krampe, 2018). Queer postavy sa tak často objavujú len vo vedľajších úlohách alebo v obsahu, ku ktorému sa hráč nemusí vôbec dostať.

Ďalším problematickým javom je sexualizácia LGBT postáv, najmä lesbických ženských charakterov, ktoré sú navrhovane tak, aby boli príťažlivé pre mužské publikum, nie aby autenticky reprezentovali queer ženy. Vizuálny dizajn týchto postáv tak môže slúžiť skôr fetišizácii než skutočnej inkluzívnej reprezentácii.

1.2 Rodové stereotypy a toxicita v hernom prostredí

Digitálne hry sú odrazom spoločenských hodnôt a noriem. Keďže boli historicky navrhované mužmi pre mužov (Belmoussi, 2023), sú rodové stereotypy prítomné nielen v hrách samotných, ale aj v herných komunitách. Rodové stereotypy predstavujú generalizované predstavy o tom, ako by sa mali správať muži a ženy, a tieto predstavy sú v kultúrnom prostredí hlboko zakorenené, mnohokrát až nevedome (Baltezarević et al., 2021).

V kontexte digitálnych hier sa stereotypy prejavujú na viacerých úrovniach. Vizuálne sú ženské postavy hypersexualizované a zobrazované s nerealistickými telesnými proporciami. Vykresľujú ich s veľkými prsiami, dlhými nohami a štíhlym pásom, pričom ich oblečenie je disproporčne odhaľujúce v porovnaní s mužskými ekvivalentmi a nezodpovedá kontextu herného sveta (Baltezarević et al., 2021). Historicky bolo v časopisoch o videohrách viac ako 80% ženských postáv zobrazovaných v sexualizovaných pózach alebo oblečení (Bègue et al., 2017). Na naratívnej úrovni sú ženské postavy výrazne podreprezentované a často vystupujú v pasívnych rolách či už ako objekty záchrany alebo motivácia pre mužského hrdinu, tzv. *damsel in distress* (Baltezarević et al., 2021).

Stereotypy sa prenášajú aj do herných mechaník. V kompetitívnych hrách typu MOBA (*multiplayer online battle arena*) sú mužské postavy štatisticky častejšie navrhované ako sebestačné a útočné, zatiaľ čo ženské postavy sú výraznejšie spájané s podpornými mechanikami orientovanými na liečenie a posilňovanie spoluhráčov (Davies et al., 2020). Tento dizajnový prístup ich robí výraznejšie závislými od tímu a obmedzuje ich hernú autonómiu. Zaujímavé však je, že pri postavách vydaných po roku 2015 sa tieto rozdiely stávajú menej výraznými, čo naznačuje postupný posun v dizajnových praktikách (Davies et al., 2020).

V hernej komunite sa rodové stereotypy prejavujú napríklad v očakávaní, že hráčky budú hrať jednoduchšie, podporné roly. Ak žena preukáže vysoké zručnosti, stretne sa s dvojzmyselnými komplimentami, ktoré ju síce pochvália, ale zároveň zdôrazňujú jej výnimočnosť ako ženy (Crothers et al., 2024). Takéto reakcie sú pre hráčky frustrujúce a demotivujúce, pričom nepriamo normalizujú rodové predsudky.

1.2.1 Toxické správanie v digitálnych hrách

Toxické správanie predstavuje súbor negatívnych a škodlivých praktík v herných prostrediach, ktorých cieľom je narušiť herný zážitok alebo výkon iných hráčov. Výskumy poukazujú na to, že tieto javy sú neúmerne často namierené proti marginalizovaným skupinám, najmä ženám (Belmoussi, 2023). Vysokú úroveň toxicity potvrdzujú aj medzinárodné prieskumy. Až 74 % opýtaných dospelých hráčov uviedlo, že zažili alebo spozorovali určitý typ toxicity počas hrania online hier (Belmoussi, 2023).

Toxicita sa prejavuje v rôznych formách. Verbálne a komunikačné útoky zahŕňajú *flaming*, *rage*, nenávistné prejavy a sexuálne obťažovanie vrátane nežiadúcich sexuálnych návrhov, invazívnych otázok a *rape jokes* (Tang et al., 2020). Netextové formy toxicity sa realizujú prostredníctvom herných mechaník, ako napríklad nadmerné *spamovanie pingov*, ironické používanie herných nástrojov alebo *griefing*, teda úmyselné sabotovanie vlastného tímu. Najzávažnejšie formy zahŕňajú *doxing* a priame vyhrážky násilím, ktoré presahujú hranice herného prostredia (Chou, 2023).

Vznik a pretrvávanie toxického správania je výsledkom kombinácie viacerých faktorov. Anonymita online prostredia oslabuje morálne zábrany hráčov a podporuje pocit nepostihnuteľnosti (Wee et al., 2023). Toxicita je zároveň v herných komunitách často

normalizovaná postojom „je to len hra", čo vedie k pasivite svedkov a reprodukcii nevhodného správania (Belmoussi, 2023). Nedostatočná moderácia zo strany platforiem tento stav ďalej umocňuje (Kou & Gui, 2021).

Dôsledky toxicity pre hráčky sú závažné: úzkosť, znížené sebavedomie, sociálna izolácia a v krajných prípadoch úplné opustenie herného prostredia (Souza et al., 2021). Ako adaptačnú stratégiu si mnohé hráčky osvojujú maskovanie rodu tým, že používajú rodovo neutrálne prezývky, vyhýbajú sa hlasovému chatu alebo hrajú mužské postavy (Fox & Tang, 2017). Hoci táto stratégia môže krátkodobo znížiť mieru obťažovania, vedie k javu označovanému ako symbolická anihilácia, čiže systematickému vymazávaniu žien z viditeľnej reprezentácie v hernom priestore.

1.2.2 Sexizmus a misogýnia v digitálnych hrách

Sexizmus a misogýnia predstavujú špecifické, vzájomne prepojené, no odlišné mechanizmy rodovej nerovnosti v hernom prostredí. Sexizmus predstavuje negatívny stereotyp, predsudok alebo formu diskriminácie zameranú na jedno pohlavie, vnímané ako menejcenné (Baltezarević et al., 2021). Dôležitým teoretickým rámcom je koncept ambivalentného sexizmu, ktorý rozlišuje medzi nepriateľským sexizmom (otvorenou antipatiou a pocitom nadradenosti nad ženami) a benevolentným sexizmom, ktorý sa navonok prejavuje ochranárskymi postojmi, no zároveň fixuje ženy v submisívnych rolách (Davies et al., 2020). Misogýnia je definovaná ako hlboko zakorenená nenávisť alebo opovrhnutie voči ženám, ktorá funguje ako mechanizmus sociálnej kontroly (Gilmore, 2001). V hernom prostredí sa prejavuje prostredníctvom verbálnej agresie a dehumanizujúceho jazyka. Výroky ako „vráť sa do kuchyne" alebo rodovo špecifické nadávky slúžia na symbolické umlčanie hráčok a pripomínanie ich podradeného postavenia (Lamphere-Englund, 2024). Tieto verbálne útoky fungujú ako performatívne akty, prostredníctvom ktorých sa muži v anonymnom online prostredí snažia reafirmovať svoju pozíciu moci (Moloney & Love, 2018).

Kľúčovým zistením výskumov je prepojenie medzi herným obsahom a správaním komunity. Hranie hier so sexualizovanými ženskými postavami bolo identifikované ako faktor zvyšujúci mieru online sexuálneho obťažovania voči ženám, pričom tento efekt pretrváva aj po ukončení hrania (Burnay et al., 2019). U dospievajúcich môže expozícia sexualizovaným postavám zvyšovať toleranciu voči sexuálnemu obťažovaniu a akceptáciu vtipov o znásilnení (Driesmans et al., 2015). Toto zistenie je kľúčové pre pochopenie vzťahu medzi dizajnom hry a kultúrou jej komunity a predstavuje jeden z ústredných teoretických predpokladov tohto príspevku.

1.3 Marginalizácia ako systémový jav v League of Legends

Z uvedeného prehľadu vyplýva, že marginalizácia v hernom prostredí nie je náhodným alebo izolovaným javom. Ide o systémový problém, ktorý sa prejavuje súčasne na úrovni dizajnu hier aj na úrovni správania komunít. Digitálne hry môžu reprodukovať a normalizovať vylučovanie určitých skupín a to prostredníctvom toho, čo zobrazujú, ako aj prostredníctvom toho, čo tolerujú.

League of Legends predstavuje v tomto kontexte obzvlášť relevantný prípad. Ide o jednu z najhrávanejších online hier na svete s rozsiahlu hráčskou základňou, čo zvyšuje spoločenský dosah akýchkoľvek vzorcov marginalizácie v nej prítomných. Hoci ženy tvoria približne 46 % hráčskej populácie vo všeobecnosti (Crothers et al., 2024), ich zastúpenie v komunite LoL je výrazne nižšie. Podľa výskumov dokonca miera sexistického správania v tejto hre narastá so zvyšujúcou sa úrovňou zručnosti (Souza et al., 2021). Zároveň spoločnosť *Riot Games* postupne integruje LGBT postavy do herného sveta, avšak ich reprezentácia je sprevádzaná rôznymi formami zastierania identity alebo sexualizácie. Práve tieto dve roviny – reprezentácia LGBT postáv v dizajne hry a rodovo podmienená toxicita v

hráčskej komunite – sú predmetom výskumov, ktorých výsledky tento príspevok analyzuje a vzájomne prepája.

2 METODIKA PRÁCE

2.1 Cieľ a výskumné otázky

Predkladaný príspevok vychádza z dvoch samostatných výskumov realizovaných v prostredí hry *League of Legends*, ktoré sa zameriavajú na odlišné, no tematicky prepojené aspekty marginalizácie v hernom ekosystéme. Prvý výskum skúmal reprezentáciu LGBT postáv v dizajne hry, druhý sa zameriaval na rodovo podmienené správanie hráčskej komunity voči hráčkam. Spoločným cieľom príspevku je analyzovať, ako sa marginalizácia žien a LGBT komunity prejavuje na rôznych úrovniach herného ekosystému *League of Legends*, a na základe zistení navrhnúť smer ďalšieho výskumu.

Z tohto cieľa vychádzajú nasledujúce výskumné otázky:

VO1: Akým spôsobom je LGBT komunita reprezentovaná v dizajne postáv hry *League of Legends*?

VO2: Dochádza k rozdielom v miere toxického správania hráčov v závislosti od prezentovanej rodovej identity herného účtu v hre *League of Legends*?

VO3: Ako sa marginalizácia žien a LGBT komunity vzájomne prepája na úrovni dizajnu hry a správania hráčskej komunity v prostredí *League of Legends*?

2.2 Výskumný dizajn

Oba výskumy využívajú kvalitatívno-kvantitatívny prístup (mixed-methods), pričom každý z nich kladie dôraz na odlišné metódy zodpovedajúce povahe skúmaného javu.

Prvý výskum bol realizovaný formou obsahovej a diskurzívnej analýzy herného obsahu. Kvantitatívna obsahová analýza slúžila na systematickú identifikáciu LGBT postáv v rámci všetkých 167 hrateľných postáv hry, pričom zahŕňala aj širší ekosystém franšízy *Riot Games* (najmä kartovú hru *Legends of Runeterra* (Riot Games, 2020) a seriál *Arcane* (Riot Games, 2021)). Kvalitatívna obsahová analýza sa následne zamerala na detailné skúmanie dvoch vybraných postáv, konkrétne Neeko a Varusa, z hľadiska ich vizuálnej reprezentácie, herných interakcií a hlasového prejavu. Doplnkovým nástrojom bola diskurzívna analýza, ktorá umožnila skúmať jazyk, symboly a vizuálne prvky využívané na konštrukciu LGBT identity postáv, ako aj reakcie hráčskej komunity na platforme *Reddit*.

Druhý výskum bol realizovaný ako kvázi-experimentálny komparatívny terénny výskum v prirodzenom digitálnom prostredí s prvkami skrytého pozorovania. Výskum prebiehal v období od februára 2026 do marca 2026 odohraním 100 hier v hernom móde *Ranked solo/duo* na serveri EUNE. Pričom 50 hier bolo odohraných na účte s prezentovanou ženskou rodovou identitou (*itsVanessa*) a 50 hier na účte s prezentovanou mužskou rodovou identitou (*itsMax*). Oba účty boli udržiavané na rovnakej úrovni ranku (gold - platinum) s cieľom zabezpečiť porovnateľné herné podmienky. Na začiatku každého zápasu bola do globálneho chatu odoslaná fráza „*gl hf*" (*good luck, have fun* – veľa šťastia, bavte sa), ktorej cieľom bolo zvýšiť pravdepodobnosť, že si ostatní hráči všimnú používateľské meno a identifikujú rodovú konotáciu účtu. Výskumu sa nepriamo zúčastnilo celkovo 827 hráčov, ktorí neboli informovaní o jeho realizácii.

Nezávislou premennou výskumu bola prezentovaná rodová identita herného účtu (mužská/ženská). Závislými premennými boli frekvencia toxických správ, výskyt sexistických alebo misogýnnych prejavov, intenzita toxického správania, počet a charakter pingov smerovaných na výskumný účet a zmena komunikácie po identifikácii rodu.

Zvolený experimentálny prístup nadväzuje na existujúcu výskumnú tradíciu, napríklad Kasumovic a Kuznekoff (2015) preukázali v hre *Halo 3* (Bungie, 2007), že hráčky

boli vystavené výrazne vyššej miere negatívnych komentárov v porovnaní s mužskými hráčmi. Blackburn a Kwak (2014) zasa analyzovali toxické správanie priamo v *League of Legends* a potvrdili jeho kolektívny charakter.

2.3 Analytické kategórie

Prvý výskum:

Kategória A – Identifikácia LGBT postáv: kvantitatívna identifikácia postáv patriacich do LGBT komunity na základe ich správania, dialógov, vizuálneho prejavu a oficiálnych vyjadrení vývojárov, vrátane postáv s nejednoznačnou alebo neoficiálne naznačenou identitou.

Kategória B – Interakcie a vizuálna reprezentácia: kvalitatívna analýza toho, ako vybrané LGBT postavy interagujú s ostatnými postavami v hernom svete a ako sú vizuálne zobrazené, so zameraním na to, či ich zobrazenie je stereotypné, inovatívne, alebo zastierané.

Kategória C – Diskusie v hráčskej komunite: diskurzívna a kvalitatívna analýza reakcií hráčov na platforme Reddit, hodnotenie postojov k LGBT postavám a miera ich stotožnenia sa s týmito postavami.

Druhý výskum:

Kategória A – Typ prejavu: neutrálna komunikácia/herná kritika bez rodového kontextu/sexistický komentár/misogýnny útok.

Kategória B – Intenzita prejavu: jednorazová poznámka/opakované komentáre/eskalujúce správanie. Intenzita toxicity bola hodnotená na päťstupňovej škále: 1 = bez toxicity, 2 = mierna frustrácia, 3 = opakovaná kritika, 4 = vulgarizmy/osobné útoky, 5 = explicitný sexizmus/misogýnia/extrémna agresia.

Kategória C – Neverbálne prejavy: neutrálne/strategické pingy/nadmerné alebo útočné pingovanie/cielené pingovanie konkrétneho hráča.

Kategória D – Zmena správania po identifikácii rodu: bez zmeny/zhoršenie komunikácie/zlepšenie komunikácie/zvýšený počet útokov.

2.4 Limity výskumov

Oba výskumy majú špecifické obmedzenia, ktoré je pri interpretácii výsledkov nevyhnutné zohľadniť. Prvý výskum sa opiera o verejne dostupné informácie a hráčske diskusie, čo môže obmedziť úplnosť obrazu o zámeroch vývojárov. Druhý výskum je limitovaný tým, že skúma len jeden herný titul a jeden herný mód, preto výsledky nie je možné plne generalizovať na všetky online hry. Zároveň skryté pozorovanie prináša etické otázky týkajúce sa informovaného súhlasu participantov, ktoré sú však v metodologickej tradícii terénnych výskumov v digitálnom prostredí bežne diskutované.

Osobitným limitom druhého výskumu je skutočnosť, že výskum sledoval výlučne vplyv prezentovanej rodovej identity hráča, nie sexuálnej orientácie. Teoreticky by bolo možné skúmať, či výber LGBT postavy počas hry vyvoláva odlišné reakcie komunity, a teda či si hráči vôbec všímajú LGBT identitu postáv a či na ňu reagujú. Takýto prístup bol však v rámci výskumu vedome nevyužitý, a to z metodologického dôvodu: keďže LGBT identita väčšiny postáv nie je v samotnej hre viditeľná ani jednoznačná, výber konkrétnej postavy by nebol spoľahlivým signálom sexuálnej orientácie hráča pre ostatných účastníkov zápasu. Skúmanie reakcií komunity na úrovni sexuality hráča by tak narazilo na zásadný problém. Absencia viditeľného signálu by znemožnila odlíšiť, či hráči na LGBT identitu postavy vôbec reagujú. Táto otázka napriek tomu zostáva výskumne zaujímavá a otvára priestor pre ďalšie skúmanie, napríklad prostredníctvom explicitne queer pomenovaných účtov alebo prieskumov sledujúcich povedomie hráčov o LGBT identite postáv, ktoré používajú.

Napriek týmto limitom zabezpečuje kombinácia pevne stanovených analytických kategórií a systematického zberu dát reliabilitu výskumu a umožňuje jeho potenciálnu replikáciu.

3 VÝSLEDKY PRÁCE

3.1 Reprezentácia LGBT postáv v hre League of Legends

Z celkového počtu 167 hrateľných postáv hry *League of Legends* je len 7 oficiálne potvrdených ako LGBT: Diana, Leona, Graves, Nami, Neeko, Twisted Fate a K'Sante. Ide teda o necelých 5% všetkých postáv, čo poukazuje na výraznú podreprezentáciu LGBT komunity v hernom *roster-i* napriek jeho rozsahu.

Spomedzi týchto postáv má šesť bisexuálnu orientáciu a dve postavy – Diana spolu s Leonou – tvoria homosexuálny pár. Osobitným prípadom je postava K'Sante, ktorá predstavuje prvú černošskú homosexuálnu postavu v hre. Neeko zasa zaujíma historicky prelomové postavenie ako prvá postava, ktorej LGBT identita bola potvrdená už pri vydaní, čím rozbila dovtedajší vzorec neskoršieho odhaľovania sexuality.

Okrem oficiálne potvrdených postáv existuje skupina šiestich postáv, pri ktorých sú prítomné náznaky príslušnosti k LGBT komunite, no *Riot Games* sa k nim oficiálne nevyjadril: Caitlyn, Vi, Rell, Taliyah, Taric a Varus. Prípad Taliyah je osobitne pozoruhodný. Postava bola pôvodne navrhnutá ako transrodová, avšak táto identita bola pred vydaním odstránená, podľa dostupných informácií z obáv pred cenzúrou v niektorých krajinách, kde je LoL dostupné. Charakteristickým vzorcom je, že sexuálna alebo rodová identita väčšiny LGBT postáv nebola súčasťou ich pôvodného dizajnu, ale bola odhalená až neskôr. V niektorých prípadoch roky po vydaní postavy, a to prostredníctvom krátkych príbehov, iných herných titulov *Riot Games* alebo vyjadrení vývojárov na sociálnych médiách. To znamená, že hráč, ktorý sa pohybuje výlučne v prostredí samotnej hry, nemusí o LGBT identite postáv vôbec vedieť.

3.1.1 Vizuálna reprezentácia a herné interakcie

Analýza vizuálnej reprezentácie a herných interakcií bola realizovaná na dvoch vybraných postavách – Neeko a Varus – ktoré reprezentujú odlišné prístupy k zobrazeniu LGBT identity. V prípade Neeko je jej lesbická identita v samotnom vizuálnom dizajne nerozpoznateľná. Postava nevykazuje žiadne stereotypné ani inovatívne znaky naznačujúce jej sexuálnu orientáciu. Naopak, jej oblečenie je výrazne odhaľujúce a sexualizujúce, čo je v kontraste s jej hravým charakterom a neposkytuje žiadnu väzbu na jej LGBT identitu. Táto sexualizácia je pritom kombinovaná s jej mladistvým vzhľadom, čo vyvoláva otázky o zámernosti takéhoto dizajnového rozhodnutia. V hlasovom prejave sa však identita Neeko čiastočne prejavuje. Vedie výrazne priateľskejšie a homosexuálnejšie dialógy so ženskými postavami, niektoré pozýva na rande a otvorene vyjadruje obdiv. S mužskými postavami komunikuje s dištancom až odporom. Tieto prejavy sú však podmienené prítomnosťou konkrétnych postáv v hre, čo znamená, že k nim nemusí dôjsť v každom zápase.

Postava Varus predstavuje ešte komplexnejší prípad. V jednom tele sú spojené tri duše: démon Varus a dvaja milenci Valmar a Kai, ktorí tvoria homosexuálny pár. Vizuálne ani naratívne nie je tento LGBT obsah bez čítania rozšírených príbehových materiálov rozpoznateľný. V rámci vizuálu je podobne ako Neeko, aj Varus odhalený. Nemá zaodetú vrchnú časť tela a taktiež oplýva zbytočnou nahotou, čo nás opäť privádza k sexualizácii. V herných dialógoch sa milenci Valmar a Kai ozývajú len za špecifických podmienok a ich vzájomná náklonnosť je naznačená len v dvoch dialógoch, ktoré môžu byť interpretované aj inak než ako romantický vzťah. Táto konštrukcia vytvára paradox: queer hráči môžu oceniť prítomnosť homosexuálneho páru, no homofóbni hráči sa s touto skutočnosťou nemusia nikdy stretnúť, čo možno vnímať ako formu zámerného zastierania LGBT obsahu.

3.1.2 Reakcie hráčskej komunity

Reakcie hráčskej komunity na LGBT postavy boli v oboch analyzovaných prípadoch prevažne pozitívne, no s významnými výhradami. Pri postave Neeko prevládali pozitívne reakcie, najmä zo strany queer hráčov, ktorí sa s postavou dokázali stotožniť. Zaznamenané boli však aj obavy z fetišizácie lesbickej postavy zo strany časti mužského publika, čo priamo súvisí s jej sexualizovaným vizuálnym dizajnom.

Pri postave Varus boli reakcie rozpoltenejšie. Časť hráčov ocenila originálny prístup k začleneniu LGBT obsahu, iní vrátane queer hráčov, prejavili sklamanie z nedostatočného a zastieraného spracovania. Objavili sa aj homofóbne reakcie zo strany fanúšikov pôvodného príbehu, ktorí prerobenie naratívu vnímali ako neoprávnený zásah. Celkovo možno konštatovať, že čím viditeľnejší a explicitnejší je LGBT obsah, tým vyššia je polarizácia hráčskych reakcií. Z analýzy reakcií zároveň vyplýva rozdiel v miere prijatia jednotlivých foriem reprezentácie, pričom lesbický obsah bol komunitou prijímaný prevažne pozitívne, zatiaľ čo gay obsah vyvolával častejšie negatívne a odmietavé reakcie. Tento rozdiel môže súvisieť s tendenciou časti hráčskej základne vnímať lesbické postavy prostredníctvom sexualizovaného alebo fetišizovaného pohľadu, čo znižuje mieru odporu voči ich prítomnosti. Naopak, reprezentácia homosexuálnych mužov môže výraznejšie narúšať očakávanú heteronormatívnu predstavu herného prostredia, a preto častejšie vyvoláva negatívne reakcie.

3.2 Rodovo podmienená toxicita v hre League of Legends

Výsledky kvázi-experimentálneho výskumu odhalili výrazné rozdiely v miere toxického správania medzi účtom s prezentovanou ženskou rodovou identitou (itsVanessa) a účtom s prezentovanou mužskou rodovou identitou (itsMax).

Pri ženskom účte bolo toxické správanie zaznamenané v 29 z 50 hier, čo predstavuje 58% všetkých zápasov. Pri mužskom účte sa toxicita vyskytla len v 10 z 50 hier, teda v 20% prípadov. Celkový počet zaznamenaných toxických správ bol pri ženskom účte 103 (priemerne 2,06 na hru), zatiaľ čo pri mužskom účte len 40 (priemerne 0,8 na hru).

Výrazné rozdiely sa prejavili aj v intenzite toxicity. Pri ženskom účte bola zaznamenaná priemerná úroveň toxicity 1,26 na hru a vyskytli sa všetky úrovne vrátane najvyšších. Úroveň 4 a 5 bola zaznamenaná v piatich prípadoch. Pri mužskom účte dosiahla priemerná úroveň toxicity hodnotu 0,44 na hru a najvyššie úrovne (4 a 5) sa nevyskytli vôbec. Osobitne výrazný bol vzťah medzi výsledkom zápasu a toxicitou pri ženskom účte. Pri prehrách bola toxicita zaznamenaná v 88,9% hier, zatiaľ čo pri výhrach v 40,6% hier. Pri mužskom účte bol tento rozdiel minimálny. Toxicita pri prehrách 22,2% a pri výhrach 18,8%, čo naznačuje, že výsledok zápasu ako spúšťač toxicity sa výrazne líši v závislosti od vnímanej rodovej identity hráča.

3.2.1 Charakter toxických prejavov

Kvantitatívne rozdiely sa premietli aj do kvalitatívne odlišného charakteru komunikácie. Pri mužskom účte mala negatívna komunikácia výlučne charakter hernej kritiky a frustrácie z priebehu hry, bez akéhokoľvek rodového kontextu. Nebola zaznamenaná žiadna zmienka o rodovej identite ani zmena správania po prípadnej identifikácii rodu.

Pri ženskom účte nadobúdala komunikácia okrem hernej kritiky aj osobný, sexistický a misogýnny charakter. Reakcia na používateľské meno bola zaznamenaná v 10 prípadoch, z čoho v 8 išlo o explicitnú zmienku o rode. Štyri z týchto zmienok mali charakter sexistických poznámok a dve boli klasifikované ako misogýnne prejavy. V dvoch prípadoch viedla identifikácia rodu k eskalácii správania, teda k prechodu od neutrálnej komunikácie k osobným alebo rodovo podmieneným útokom.

Osobitnou kategóriou boli invazívne reakcie na iniciálnu správu „*gl hf*". Pri ženskom účte reagovalo 14 hráčov, z toho 7 pozitívne, 4 negatívne a 3 invazívne, pričom invazívne reakcie zahŕňali požiadavky na osobné informácie, sociálne siete alebo fotografie. Pri mužskom účte reagovali len 4 hráči a invazívne reakcie sa nevyskytli vôbec. V troch prípadoch pokračovalo obťažovanie aj mimo herného priestoru, keď si hráči pridali výskumný účet do priateľov a kontaktovali hráčku aj po skončení zápasu.

3.2.2 Neverbálne prejavy toxicity

Toxicita sa prejavovala aj na neverbálnej úrovni prostredníctvom pingov. Pri ženskom účte bolo zaznamenaných 59 pingov smerovaných na výskumný účet (priemerne 1,18 na hru), pričom nadmerné alebo spamové pingovanie sa vyskytlo v 12 prípadoch. Pri mužskom účte bolo zaznamenaných 38 pingov (priemerne 0,76 na hru) a spamové pingovanie len v 5 prípadoch. Neverbálna toxicita pri ženskom účte mala navyše personalizovanejší charakter. V niektorých prípadoch bolo pingovanie cielené výhradne na výskumný účet.

4 DISKUSIA

Výsledky oboch výskumov analyzovaných v tomto príspevku poukazujú na to, že marginalizácia v prostredí *League of Legends* nie je náhodným ani izolovaným javom. Naopak, prejavuje sa súčasne na dvoch odlišných, no vzájomne prepojených úrovniach herného ekosystému a to na úrovni dizajnu hry a na úrovni správania hráčskej komunity. V nasledujúcej časti interpretujeme tieto zistenia v troch tematických rovinách.

4.1 Sexualizácia ako spoločný mechanizmus

Jedným z najvýraznejších prepojení medzi oboma výskumami je prítomnosť sexualizácie na oboch skúmaných úrovniach. V dizajne hry sa sexualizácia prejavuje vo vizuálnom spracovaní LGBT postáv, konkrétne Neeko, ktorej odhaľujúce oblečenie a mladistvý vzhľad nezodpovedajú ani jej charakteru, ani hernému prostrediu, z ktorého pochádza. Namiesto toho, aby vizuálny dizajn reflektoval jej lesbickú identitu, slúži primárne estetickým a marketingovým účelom. Táto forma sexualizácie pritom, podľa reakcií hráčskej komunity, skutočne vedie k fetišizácii postavy zo strany časti mužského publika. Na úrovni komunity sa sexualizácia prejavuje v misogýnnych útokoch voči ženským hráčkam, v podobe sexuálne podmienených urážok, požiadaviek na fotografie tela alebo invazívnych správ pokračujúcich aj mimo herného priestoru. Oba tieto javy, sexualizácia postáv v dizajne a sexualizácia hráčok v komunikácii, vychádzajú zo spoločnej kultúrnej logiky, ktorá redukuje ženy a ich identitu na telesnosť a sexuálnu príťažlivosť. Herný dizajn tak môže nepriamo normalizovať postoje, ktoré sa následne prejavujú v správaní komunity.

4.2 Viditeľnosť ako spúšťač negatívnych reakcií

Druhým výrazným prepojením je vzorec, v ktorom viditeľnosť odlišnej identity, či už LGBT, alebo ženskej, funguje ako spúšťač negatívnych reakcií. V prípade LGBT postáv je ich identita v hre systematicky zastieraná: odhaľovaná až roky po vydaní, skrytá v rozšírených príbehových materiáloch alebo naznačená len za špecifických podmienok. Prípad Varusa je v tomto smere obzvlášť ilustratívny. Homosexuálny pár je prítomný v postave, no konštrukcia príbehu zabezpečuje, že homofóbni hráči sa s touto skutočnosťou nemusia nikdy stretnúť. Plánované vydanie Taliyah ako transrodovej postavy bolo dokonca zastavené z obáv pred negatívnymi reakciami.

Výsledky výskumu ukazujú analogický vzorec na úrovni komunity: akonáhle sa ženská identita hráčky stala viditeľnou, prostredníctvom používateľského mena itsVanessa, výrazne vzrástla miera toxicity, sexistických komentárov a invazívnych prejavov. V dvoch

prípadoch došlo k priamej eskalácii správania bezprostredne po identifikácii rodu. Naopak, pri mužskom účte nebola rodová identita vôbec tematizovaná. Oba výskumy teda naznačujú rovnaký mechanizmus: odchýlka od mužskej heterosexuálnej normy je v prostredí *League of Legends* buď aktívne skrývaná, alebo sankcionovaná.

4.3 Kolektívny charakter vylučovania

Tretím prepojením je kolektívny charakter negatívnych reakcií v oboch skúmaných kontextoch. Vo výskume bolo zaznamenané, že toxické správanie voči ženskému účtu malo tendenciu eskalovať a šíriť sa. K negatívnej komunikácii sa pridávali ďalší hráči, a to aj z opačného tímu. Toxicita tak nadobúdala skupinový charakter, ktorý presahoval individuálnu frustráciu z priebehu hry.

Podobný vzorec sa prejavil aj v hráčskych reakciách na LGBT obsah analyzovaných vo výskume. Homofóbne reakcie na zmenu Varusovho príbehu neboli len individuálnymi prejavmi, ale organizovanými skupinovými odmietnutiami, v ktorých hráči kolektívne vyjadrovali nesúhlas s prítomnosťou LGBT obsahu v hre. Táto paralela naznačuje, že nejde o náhodné individuálne správanie, ale o komunitné normy, ktoré aktívne reprodukujú vylučovanie marginalizovaných skupín.

4.4 Systémový charakter marginalizácie

Súhrn zistení oboch výskumov poukazuje na to, že marginalizácia žien a LGBT komunity v prostredí *League of Legends* má systémový charakter. Hra samotná prostredníctvom svojho dizajnu vysiela signály o tom, komu je herný priestor určený a čia identita si zaslúži viditeľnosť. Komunita tieto signály odráža a zosilňuje vo svojom správaní.

Na základe zistení oboch výskumov možno konštatovať, že marginalizácia žien a LGBT komunity v prostredí *League of Legends* nie sú nezávislé javy. Oba výskumy odhalili spoločné mechanizmy, sexualizáciu, zastieranie viditeľnosti a kolektívne vylučovanie, ktoré fungujú súčasne na úrovni herného dizajnu aj na úrovni správania komunity. *League of Legends* tak možno charakterizovať ako prostredie, v ktorom sa systémová marginalizácia reprodukuje na viacerých vrstvách naraz.

Zároveň však výsledky otvárajú dôležitú otázku kauzality: je sexistický a zastierajúci dizajn príčinou toxickej kultúry komunity, alebo oba javy nezávisle odrážajú širšie spoločenské normy? Odpoveď na túto otázku presahuje možnosti oboch realizovaných výskumov a vyžaduje si systematické porovnanie naprieč viacerými hernými titulmi s odlišnou mierou inkluzívnej reprezentácie. Práve tento smer predstavuje kľúčový potenciál pre ďalší výskum, ktorému sa venuje nasledujúca kapitola.

5 SMEROVANIE ĎALŠIEHO VÝSKUMU

Na základe zistení prezentovaných v tomto príspevku sa otvára niekoľko perspektívnych smerov ďalšieho výskumu, ktoré by mohli prispieť k hlbšiemu pochopeniu mechanizmov marginalizácie v digitálnych herných prostrediach.

Jedným z kľúčových smerov je podrobnejšie skúmanie vzájomného prepojenia medzi herným dizajnom, voľbou postavy a správaním hráčov. Výsledky naznačujú, že miera toxicity nemusí byť ovplyvnená len prezentovanou identitou hráča, ale aj konkrétnou postavou, ktorú si hráč zvolí, a významami, ktoré sú s touto postavou spojené. Budúci výskum by preto mohol analyzovať, či sa toxicita líši v závislosti od charakteru postavy (napr. jej vizuálneho spracovania, rodovej prezentácie alebo stereotypov, ktoré reprezentuje) a ako sa tieto faktory kombinujú s vnímanou identitou hráča.

S tým súvisí aj potreba skúmania vzájomného posilňovania toxicity medzi herným dizajnom a komunitou. Zistenia naznačujú, že nejde o jednostranný vzťah, ale o dynamický

proces, v ktorom dizajn postáv a herné prostredie môžu ovplyvňovať správanie hráčov, zatiaľ čo správanie komunity spätne formuje normy a očakávania v hre.

Vzhľadom na existujúce výskumy realizované v rôznych online hrách, ktoré poukazujú na podobné vzorce toxického správania, sa ukazuje, že identifikované javy pravdepodobne nie sú špecifické pre jeden herný titul. Namiesto širokej komparácie naprieč hrami by preto bolo prínosnejšie zamerať sa na analýzu konkrétnych herných prvkov a mechanizmov, ktoré môžu mieru toxicity ovplyvňovať. Ide napríklad o systémy komunikácie, spôsob moderácie, dizajn postáv alebo matchmakingové mechanizmy. Takýto prístup by umožnil presnejšie identifikovať, či rozdiely medzi hrami vyplývajú z ich vnútorného nastavenia, alebo z charakteru hráčskej základne, ktorú priťahujú.

Ďalším významným smerom je rozšírenie výskumu o perspektívu samotných hráčov a hráčok. Kvalitatívne metódy, ako sú hĺbkové rozhovory alebo fokusové skupiny, by mohli poskytnúť detailnejší pohľad na to, ako marginalizované skupiny vnímajú reprezentáciu v hrách a ako interpretujú a prežívajú toxické správanie. Osobitne prínosné je skúmanie stratégií, ktoré hráčky a queer hráči využívajú na zvládanie nepriateľského prostredia.

Výskum by sa mal ďalej zamerať aj na mechanizmy moderácie a regulácie správania v online hrách. Analýza efektivity existujúcich nástrojov, ako sú reportovacie systémy, automatizované filtre alebo sankčné mechanizmy, by mohla odhaliť, do akej miery dokážu zmierňovať rodovo podmienenú a homofóbnu toxicitu. Súčasne by bolo vhodné skúmať, či a ako herné spoločnosti reflektujú otázky diverzity a inklúzie vo svojich komunitných politikách. Realizácia uvedených výskumných smerov by umožnila nielen lepšie porozumieť dynamike marginalizácie v online hrách, ale aj identifikovať konkrétne mechanizmy, ktoré prispievajú k vytváraniu viac alebo menej toxického herného prostredia.

ZÁVER

Cieľom predkladaného príspevku bolo preskúmať mechanizmy marginalizácie žien a LGBT komunity v prostredí hry *League of Legends*, a to prostredníctvom analýzy herného dizajnu a správania hráčskej komunity. Na základe dvoch realizovaných výskumov bolo možné identifikovať viaceré vzorce, ktoré poukazujú na systematický charakter týchto javov. Analýza reprezentácie LGBT postáv ukázala ich výraznú podreprezentáciu, ako aj tendenciu k zastieraniu ich identity v rámci samotnej hry. LGBT identita postáv je často komunikovaná nepriamo alebo mimo hlavného herného prostredia, čo znižuje jej viditeľnosť pre bežného hráča. V prípadoch, kde je identita explicitnejšia, dochádza k vyššej miere polarizácie hráčskych reakcií. Zároveň sa ukázali rozdiely v prijímaní jednotlivých foriem reprezentácie, pričom lesbický obsah bol komunitou prijímaný tolerantnejšie než reprezentácia homosexuálnych mužov.

Výsledky kvázi-experimentálneho výskumu poukázali na výrazné rozdiely v miere a charaktere toxicity v závislosti od vnímanej rodovej identity hráča. Ženská identita bola spojená nielen s vyššou frekvenciou toxického správania, ale aj s jeho odlišnou, personalizovanejšou a často sexistickou formou. Identifikácia rodu fungovala ako spúšťač eskalácie negatívnych reakcií, pričom toxicita mala v mnohých prípadoch kolektívny charakter. Prepojením zistení oboch výskumov bolo možné identifikovať spoločné mechanizmy, konkrétne sexualizáciu, selektívnu viditeľnosť identity a kolektívne vylučovanie, ktoré sa prejavujú súčasne na úrovni herného dizajnu aj na úrovni komunity. Tieto mechanizmy naznačujú, že marginalizácia v prostredí *League of Legends* nie je náhodná, ale je reprodukovaná prostredníctvom interakcie medzi dizajnom hry a správaním hráčov. Predkladaný príspevok prispieva k lepšiemu pochopeniu fungovania marginalizácie v online hrách a zároveň poukazuje na význam herného dizajnu a komunitných noriem pri formovaní hráčskej skúsenosti. Identifikované zistenia môžu slúžiť ako východisko pre ďalší

výskum, ale aj ako podnet pre diskusiu o zodpovednosti herných vývojárov pri vytváraní inkluzívnejšieho herného prostredia.

Poďakovanie: Príspevok vznikol v rámci výskumného projektu podporovaného Vedeckou grantovou agentúrou Ministerstva školstva, výskumu, vývoja a mládeže Slovenskej republiky a Slovenskej akadémie vied (VEGA) č. 1/0542/26 s názvom „Globalizácia východoázijskej mediálnej produkcie v kontexte súčasnej mediálnej kultúry“.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH REFERENCIÍ

Baltezarević, B., Baltezarević, R., Baltezarević, V., Baltezarević, I., & Kwiatek, P. (2021). Stereotypical negative female gender roles in digital games. *Acta Ludologica*, *4*(2), 53-68.

Bégue, L., Sarda, E., Gentile, D. A., Bry, C., & Roché, S. (2017). Video games exposure and sexism in a representative sample of adolescents. *Frontiers in Psychology*, *8*, 1-7. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00466

Belmoussi, O. (2023). *Game over: Gamer needs in a toxic online gaming landscape* [výskumná správa]. Offlimits.

Browne, K. (2009). Queer theory/Queer geographies. In R. Kitchin, & N. Thrift (Eds.), *International encyclopedia of human geography* (pp. 39-45). Elsevier. https://doi.org/10.1016/B978-008044910-4.00991-3

Burnay, J., Bushman, B. J., & Laroi, F. (2019). Effects of sexualized video games on online sexual harassment. *Aggressive Behavior*, *45*(2), 214-223. https://doi.org/10.1002/ab.21811

Carter, D. (2010). *Stonewall: The riots that sparked the gay revolution*. Macmillan.

Chou, D. (2023). Countering toxicity in online competitive games. *Highlights in Science, Engineering and Technology*, *44*, 341-348. https://doi.org/10.54097/hset.v44i.7372

Červenková, I., & Bianchi, G. (2003). Diskurzy homosexuality a vývin sexuálnej identity. *Československá psychologie*, *47*(2), 122-134. https://is.muni.cz/el/1423/jaro2007/PSY485/um/3196496/diskurzy_homosexuality.pdf

Crothers, H., Scott-Brown, K. C., & Cunningham, S. J. (2024). ‘It’s just not safe’: Gender based harassment and toxicity experiences of women in esports. *Games and Culture, 0*(0). https://doi.org/10.1177/15554120241273358

Davies, B., Headleand, C. J., & Hicks, K. (2020). Exploring the impact of gender on character mechanics in multiplayer online battle arena (MOBA) games. *International Conference on Cyberworlds (CW)*, 71-78. https://doi.org/10.1109/CW49994.2020.00018

Driesmans, K., Vandenbosch, L., & Eggermont, S. (2015). Playing a videogame with a sexualized female character increases adolescents’ rape myth acceptance and tolerance toward sexual harassment. *Games for Health Journal*, *4*(2), 91-94. https://doi.org/10.1089/g4h.2014.0055

Fanel, J. (2000). *Gay historie*. Dauphin.

Fox, J., & Tang, W. Y. (2017). Women’s experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping. *New Media & Society, 19*(8), 1290-1307. https://doi.org/10.1177/1461444816635778

GCN. (2022). *13 video games with outstanding LGBTQ+ representation*. https://gcn.ie/lgbtq-video-games-characters/

Gilmore, D. D. (2001). *Misogyny: The male malady*. University of Pennsylvania Press.

Kou, Y., & Gui, X. (2021). Flag and flaggability in automated moderation: The case of reporting toxic behavior in an online game community. *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1-12. https://doi.org/10.1145/3411764.3445279

Kościuzsko, M. (8. júna 2022). *Homosexualita nie je choroba, zhodujú sa na tom psychiatri už desaťročia*. https://queerslovakia.sk/text/historia/homosexualita-nie-je-choroba-zhoduju-sa-na-tom-psychiatri-uz-desatrocia/

Krampe, T. (2018). No straight answers: queering hegemonic masculinity in bioware's mass effect. *Game Studies, 18*(2).

Lamphere-Englund, G. (2024). Theories of digital games and radicalization. In L. Schlegel, & R. Kowert (Eds.), *Gaming and extremism* (pp. 32-56). Routledge. https://doi.org/10.4324/9781003388371-3

Moloney, M. E., & Love, T. P. (2018). Assessing online misogyny: Perspectives from sociology and feminist media studies. *Sociology Compass, 12*(5). https://doi.org/10.1111/soc4.12577

Shaw, A. (2009). Putting the Gay in Games. *Games and Culture, 4*(3), 228-253. https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412009339729

Shaw, A., & Friesem, E. (2016). Where is the queerness in games? Types of lesbian, gay, bisexual, transgender, and queer content in digital games. *International Journal of Communication, 10*, 3877-3889. https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/viewFile/5449/1743

Souza, A. C. C., Pegorini, J. I., Yada, N. T., Costa, L. M., & Souza, F. C. M. (2021). *Exploring toxic behavior in multiplayer online games: Perceptions of different genders*. https://www.sbgames.org/proceedings2021/CulturaFull/218223.pdf

Tang, W. Y., Reer, F., & Quandt, T. (2020). Investigating sexual harassment in online video games: How personality and context factors are related to toxic sexual behaviors against fellow players. *Aggressive Behavior, 46*(1), 127-135. https://doi.org/10.1002/ab.21873

Wee, R., & Tan, B. (3. marca 2023). *Toxicity in the streaming world: Causes, effects and solutions*. https://www.richardweechambers.com/toxicity-in-the-streaming-world-causes-effects-and-solutions/

Yildrim, N. a kol. (2022). The bullying game: Sexism based toxic language analysis on online games chat logs by text mining. *Journal of International Women's Studies, 24*(3). https://vc.bridgew.edu/jiws/vol24/iss3/7

HEAVY METALOVÁ KULTÚRA V HRE BRÜTAL LEGEND

Sabína Danišová – Veronika Šašalová

ABSTRAKT
Táto štúdia sa zaoberá reprezentáciou heavy metalovej kultúry v digitálnej hre *Brütal Legend*. Cieľom práce je preskúmať, akým spôsobom hra využíva estetiku, ikonografiu a symboliku heavy metalu a akým spôsobom tieto prvky integruje do herného prostredia. Teoretická časť predstavuje heavy metal ako subkultúrny fenomén. Zameriava sa na jeho historické pozadie, najvplyvnejšie kapely a vybrané subžánre. Analytická časť pristupuje k samotnej komparácii týchto prvkov s postavami, frakciami a prostredím hry. Súčasťou analýzy je aj aplikácia herných princípov podľa Rogera Cailloisa, ktoré sa napájajú na kultúrne prvky v hre a toho ako hra zobrazuje heavy metalovú subkultúru. Výsledky ukazujú, že hra pracuje s metalovou estetikou systematicky a vytvára jej hyperbolizovanú, no zároveň pomerne autentickú interpretáciu v rámci digitálneho herného média.

Kľúčové slová: *Brütal Legend. Digitálne hry. Heavy metal. Herná estetika. Subkultúra.*

ABSTRACT
This study examines the representation of heavy metal culture in the video game *Brütal Legend*. The aim of this paper is to explore how the game utilizes the aesthetics, iconography, and symbolism of heavy metal and how it integrates these elements into the game environment. The theoretical section presents heavy metal as a subcultural phenomenon. It focuses on its historical background, the most influential bands, and selected subgenres. The analytical section compares these elements with the game's characters, factions, and environment. The analysis also includes an application of Roger Caillois's game principles, which relate to the cultural elements in the game and how the game depicts the heavy metal subculture. The results show that the game works with metal aesthetics systematically and creates a hyperbolized yet relatively authentic interpretation of them within the digital gaming medium.

Key words: *Brütal Legend. Digital games. Game aesthetic. Heavy metal. Subculture.*

ÚVOD

Žáner heavy metal sa až v roku 2015 zaviedol ako téma štúdia na univerzitách v Anglicku a Fínsku (Bourhis, 2020). Aj z toho dôvodu nie je príliš veľa akademických poznatkov ohľadom samotnej témy, o to menej ešte v hernom prostredí. Napriek tomu sa nám podarilo nájsť niekoľko relevantných zdrojov na vytvorenie tejto práce. Vybrané štúdia zdôrazňujú heavy metal ako subkultúru s vlastnou estetikou a ideológiou.

Výber témy bol ovplyvnený mojím dlhoročným záujmom o žáner a kultúru heavy metalu. Môj záujem ako autora pramení z účastí na koncertoch, zbieraní rôznych zberateľských predmetov, či už len samotné počúvanie hudby spomenutého žánru a aj práve hraním skúmanej hry, ktorá patrí medzi moje najobľúbenejšie hry.

Táto práca sa zaoberá ako sa prejavujú kultúrne aspekty heavy metalu, najmä z obdobia sedemdesiatych a osemdesiatych rokov. Primárnym cieľom tejto práce je poukázať, akým spôsobom hra *Brütal Legend* využíva ikonografiu heavy metalu a transformuje ju do herného formátu.

Analýza sa sústredí najmä na vizuálne a symbolické prvky, a to hlavne oblečenie, dizajn postáv, prostredie, celkovú estetiku a na to, aký kultúrny a umelecký význam tieto prvky nadobúdajú v hernom kontexte. Práca bude skúmať, či ide o autentickú reprezentáciu metalovej subkultúry alebo o hyperbolizovanú reinterpretáciu, ktorá ironicky či oslavujúco prijíma stereotypy žánru. Štúdia sa rozdeľuje na viaceré časti – teoretická časť vysvetľuje ikonografiu heavy metalu, ktorú vysvetľuje cez kapely vybraných rokov a priradenie špecifickej ikonografie podľa hudobného žánru. Rozoberieme si aj aké herné princípy podľa

Rogera Cailloisa (Caillois, 1961) sa nachádzajú v hre a ako majú nadväznosť na metalovú kultúru.

Ústredná otázka je, ako digitálna hra slúži ako prejav metalovej ideológie, čiže priestor, kde sa estetické, naratívne a ludické prvky spájajú do jednotného zážitku fanúšika heavy metalu. V ére digitálnych médií hry ako *Brütal Legend* revitalizujú metalovú subkultúru pre novú generáciu. Hra *Brütal Legend* (Double Fine, 2009) je akčná adventúra s prvkami stratégie, ktorá sa odohráva v otvorenom svete inšpirovanom hudobným žánrom heavy metalu. Dej sa zameriava na hlavnú postavu Eddieho Riggsa, ktorý sa za magických okolností ocitne vo fantazijnom heavy metalovom svete, kde bojuje vo vojne medzi monštrami a ľuďmi, ktorá tento svet postihuje. Hra vznikla pod vedením producenta Tima Schafera, ktorý mal za sebou už niekoľko úspešných herných titulov v spoločnosti Double Fine. Práca sa preto usiluje ukázať, ako digitálna hra *Brütal Legend* využíva estetiku a symboliku heavy metalu na vytvorenie interaktívneho priestoru, ktorý reflektuje a zároveň reinterpretuje túto subkultúru.

1 TEORETICKÉ VÝCHODISKÁ

V nasledujúcom texte rozoberáme kultúrny kontext, z ktorého hra *Brütal Legend* vychádza, a to prostredníctvom autorovho rozhľadu v kombinácii s relevantnými akademickými prácami.

Heavy metal ako žáner patrí medzi najuznávanejšie antikultúry, najviac viditeľný znak toho je práve neskutočná vitalita tohto hnutia, kde behom dekád vznikali a vyvíjali sa ďalšie žánre, aby sa v dnešnej dobe rozbehli takmer exponenciálne (Bourhis, 2020). K vzniku tejto subkultúry prispeli mnohí priekopníci, ktorí ukotvili určité charakteristiky, ale aj hodnoty reprezentujúce žáner heavy metalu. Tieto znaky sa stali tým, čo robí túto komunitu celistvú a čo ju oddeľuje od iných kultúr. Neskôr sa z jednej celistvej subkultúry začali vyvíjať menšie celky určitých subžánrov s ich vlastnými estetickými konvenciami systémami hodnôt. Nešlo len o hudbu samotnú, ktorá nemala podliehať spoločenským štandardom, ale aj o určitú filozofiu s ňou spojenú.

Preto táto kapitola skúma odkiaľ tento žáner vychádza, aké sú jeho spoločné znaky, aké osobnosti za ním stáli a ako sa diferencuje, či už od populárnej kultúry alebo iných žánrov medzi sebou.

1.1 Heavy metal ako subkultúrny fenomén

Heavy metal už od svojho vzniku nepredstavoval iba hudobný žáner, ale komplexnú subkultúru s vlastným hodnotovým systémom, normami a estetickými konvenciami. Ak by sa dalo povedať, že metal vznikol na jednom mieste, bolo by to anglické priemyselné mesto Birmingham a z robotníckej triedy tohto mesta vzišli Ozzy Osbourne, Black Sabbath a Judas Priest na konci 60. a začiatku 70. rokov (Walser, 1993). Heavy metal je tým pádom hlboko spätý s prostredím pracujúcej triedy, a preto sa v ňom od počiatku zdôrazňovali témy odporu, autenticity, vzdoru voči autoritám či spoločenskému mainstreamu. Kontroverzia nie je vedľajším javom, ale priamo konštitutívnou súčasťou heavy metalovej kultúry až do tej miery, že sa stáva jej očakávaným, ba priam žiaducim prvkom (Hjelm et al., 2012). Táto prirodzená konfliktnosť vyplýva z histórie hnutia.

Súčasťou tohto odporu je aj výrazná vizuálna a symbolická komunikácia. Ikonografia heavy metalu sa formovala najmä prostredníctvom obalov albumov, módnych trendov, ktoré určovali kapely a ich fanúšikovia, a celkovej koncertnej estetiky. Najviditeľnejšími znakmi sú kožené a denimové odevy, nitované doplnky, dlhé vlasy a prehnane maskulínny vzhľad.

Tieto prvky nie sú náhodné, ale predstavujú „uniformu" subkultúry alebo kód, ktorý umožňuje fanúšikom navzájom sa rozpoznať a vytvoriť spoločenstvo. Temná, okultná, náboženská či démonická estetika nie je len efektným vizuálnym prvkom, ale predstavuje

spôsob, akým metal tematizuje morálne, náboženské a spoločenské obavy a pretavuje ich do symbolických obrazov. Títo umelci čerpajú inšpiráciu pre svoje piesne z obrazov a dojmov zo stredoveku, ktoré sú sprostredkované najčastejšie prostredníctvom moderných historických kníh a fiktívnych príbehov zasadených do stredovekých spoločností (Barratt-Peacock & Hagen, 2019). Práve tieto symboly umožňujú fanúšikom a hudobníkom komunikovať svoje hodnoty bez potreby verbálneho vysvetľovania.

Estetika heavy metalu je zároveň výrazne teatrálna, často prehnaná až hyperbolická. Pracuje s motívmi fantázie, heroizmu, mytológie a mýtických bojov. Metalový koncert nie je iba hudobným predstavením, ale tzv. "rituálom" a predstavením s kostýmami, dekoráciami a dramatickým naratívom. Práve táto estetická hyperbola umožňuje metalu fungovať ako kultúrny priestor eskapizmu. Celý zážitok je postavený na úniku z monotónnosti pracovného sveta do ríše mocných bohov, nebezpečí a mýtickej slávy. Heavy metal často stvárňuje fantázie o mužskej virtuozite a kontrole (Walser, 1993). Zároveň ide o prostriedok vyjadrenia kritiky spoločenských konvencií a spoločenského mainstreamu. Metalová subkultúra tak predstavuje paradoxný priestor. Je to zároveň únik a odpor, eskapizmus a sociálna kritika, teatrálnosť a autentickosť.

1.2 Najvplyvnejšie kapely heavy metalu

V tejto podkapitole si uvedieme jedny z najvplyvnejších kapiel heavy metalovej scény, ktoré zásadným spôsobom formovali estetiku tohto žánru a zároveň úzko súvisia s vizuálnymi a hudobnými odkazmi prítomnými v hre *Brütal Legend*. Ich tvorba, ikonografia a pódiová prezentácia predstavujú základné zdroje, z ktorých hra čerpá pri budovaní svojho sveta a pri charakterizovaní jednotlivých frakcií či postáv.

Medzi úplne prvé heavy metalové kapely sa zaraďuje Black Sabbath so svojím ikonickým frontmanom Ozzym Osbourneom. Už na ich raných albumoch možno pozorovať výrazný nádych okultizmu a temnej symboliky, ktorá mala zásadný vplyv na formovanie vizuálnej aj tematickej estetiky celého žánru. Napríklad na ich prvom albume Black Sabbath (1970) je vyobrazená mystická postava zahalená v čiernej róbe v temnom anglickom prostredí, ktoré pôsobí okultne (viď. v Obrázok 1). Alebo na ich ďalšom albume Sabbath Bloody Sabbath (Black Sabbath, 1973) sú priamo vyobrazený démoni aj s číslom 666. Heavy metalová estetika sa vďaka nim začala spájať s náboženskými, mystickými či démonickými výjavmi ako spôsob symbolického odporu voči spoločenským a náboženským autoritám. Celá náboženská ideológia sa tým prevracia naruby a oslavujú sa temné ikony démonov. Persona Ozzyho Osbourna zohrala v tejto estetike temnoty kľúčovú úlohu. Jeho prezývka „Princ temnoty" odrážala konštrukciu tajomného a kontroverzného imidžu, ktorý posilňovali aj jeho módne voľby: dlhé vlasy, okrúhle okuliare skrývajúce oči a dlhé róby či kabáty. Tento štýl obliekania prispel k vytvoreniu takmer rituálnej, až kultovo pôsobiacej postavy, ktorej vizuálny jazyk sa stal predobrazom mnohých metalových interpretov. Ozzy sa stal symbolom metalovej teatrálnosti a mystickosti.



Obrázok 1 Album Black Sabbath (Black Sabbath, 1970, Wikipedia, b.d.)

Ďalšou z najvplyvnejších a zároveň formujúcich kapiel heavy metalového žánru je Motörhead, vedená frontmanom Lemmym Kilmisterom (viď v Obrázok 2). Na rozdiel od okultnej a temnej estetiky Black Sabbathu sa Motörhead vyznačoval drsným a priamočiarym vizuálnym prejavom, ktorý bol úzko spätý s motorkárskou kultúrou, ktorá bola jedným zo zdrojov pre oblečenie v heavy metalovej komunite (Weinstein, 2009) a vojenskou symbolikou. Lemmy Kilmister sa prezentoval autenticky, bez snahy o gýčovitosť. Neprejavoval záujem o konvenčné štandardy krásy (Bourhis, 2020). Jeho imidž staval na nekompromisnej úprimnosti, alkohole, hlučnosti a surovej energii. Dalo by sa povedať, že opäť na prejavoch maskulinity, ktorá je agresívna a drsná. Estetický štýl Motörheadu pozostával najmä z kože a denimu, z motorkárskych klobúkov, opaskov s nábojmi a kovových doplnkov. Často sa objavovali symboly ako železné kríže, lebky (ktoré môžu mať taktiež prepojenie na náboženskú a vojenskú estetiku) či listové esá, ktoré sa stali súčasťou ich vizuálnej identity. K formovaniu metalovej ikonografie výrazne prispel aj ich maskot „Snaggletooth“, ktorý bol kombináciou lebiek, šeliem a militaristických prvkov. Pri jeho tvorbe boli skombinované lebky psa, vlka a gorily obohatené veľkými diviačími zubami a pridala sa k tomu reťaz s lebkou, železný kríž ako znak odvahy a nakoniec aj ostne (DiVita, 2023). Špecifická estetika Motörheadu tak reprezentuje inú líniu metalovej vizuálnej stránky než tú, ktorú vytvoril Black Sabbath, menej okultnú, viac agresívnu, mechanickú a spätú s kultúrou rýchlosti, sily a surovej autenticity. Táto ikonografia má určitú nadväznosť spätne k robotníckej triede, továrňam, či celkovo technickej a motorovej estetike a obdiv k motorovým vozidlám pre túto špecifickú časť metalu.



Obrázok 2 Lemmy Kilmister z kapely Motörhead (Wikipedia, b.d.)

Medzi ďalšie vplyvné kapely heavy metalového žánru sedemdesiatych rokov patrí Judas Priest pod vedením frontmana Roba Halforda. Rovnako ako Motörhead aj Judas Priest čerpali estetickú inšpiráciu z motorkárskeho hnutia (viď. v Obrázok 3). Kože, reťaze, chróm a vybíjané doplnky tvorili základ ich vizuálnej identity. Členovia kapely často nosili práve kožené vybíjané súpravy pozostávajúce z bundy, nohavíc, opasku čižiem a niekedy aj z motorkárskej čiapky so šiltom. Ako doplnky mávali na sebe aj reťaze, niekedy aj s príveskami napríklad krížov. Rob Halford však posunul tento štýl do ešte výraznejšej, viac teatrálnej a dramatickej roviny. Na rozdiel od autentického a skôr „bežného" Lemmyho Kilmistera bola Halfordova prezentácia výrazne štylizovaná, čím sa priblížila k dramatickosti. Dramatické vstupy na pódiu, ikonické príchody na motorke a používanie bičov, reťazí a cirkusových setov ako súčasti živých predstavení (Bourhis, 2020). Halford tak reprezentuje most medzi autenticitou Motörheadu a teatrálnosťou Black Sabbathu. Môžeme diskutovať o tom, že Halfordova ritualizácia na pódiu zavrhla kresťansko-okultný rozmer a bol nahradený práve uctievaním motorových vozidiel. Jeho metalový štýl je intenzívny, dramatický a vizuálne pôsobivý.



Obrázok 3 Členovia kapely Judas Priest (Wilkinson, 2010)

1.3 Žánre a subžánre heavy metalu

V tejto podkapitole sa zameriame na špecifické metalové žánre, ktoré sa postupne vyformovali z pôvodného heavy metalu, a ktoré zároveň rezonujú vo vizuálnej a hudobnej estetike hry *Brütal Legend*. Tieto subžánre sa neodlišujú iba zvukom, ale aj charakteristickými prejavmi, hodnotami a ikonografiou. Každý si vytvoril vlastnú podobu estetického jazyka zahŕňajúceho módne prvky, symboly, gestá a celkový spôsob prezentácie. Glam metal, často označovaný aj ako hair metal, predstavuje subžáner heavy metalu, ktorý sa vyznačuje okázalou, farebnou a výrazne teatrálnou estetikou. Tento štýl čerpal inšpiráciu z populárnej hudby osemdesiatych rokov a vizuálne sa prikláňal skôr k extravagantnému, až gýčovitému prejavu než k temnej a drsnej ikonografii pôvodného heavy metalu. Pre glam metal sú typické prehnane natupírované alebo fénované vlasy, výrazné líčenie, trblietky, kožené či denimové kostýmy doplnené leopardími alebo tigrovanými vzormi a pestrými farbami vrátane ružovej, tyrkysovej či fialovej. Táto estetika a farebná schéma sa veľmi odlišuje od tradičnej maskulínnej estetiky pôvodného heavy metalu. Často mali oblečené aj odhaľujúce, provokatívne outfity, ktoré mali na pódiu pôsobiť sebavedomo a sexuálne. K najznámejším predstaviteľom patria Mötley Crüe, W.A.S.P. a Twisted Sister (viď. v Obrázok 4).

Napriek komerčnému úspechu bol glam metal vnímaný kontroverzne. Tradičná metalová komunita videla glam metal ako subžáner, ktorý popiera hodnoty autenticity a boja proti autoritám. Glam metaloví umelci sa stali neslávne známymi svojím zhýralým životným štýlom plným návykových látok a nočných večierkov, o ktorých často písali bulvárne médiá (Batchelor & Stoddart, 2007). Glam metal tak pôsobil ako estetická a ideová antitéza pôvodného metalu. Presadzoval hedonizmus a komerčný úspech v očiach fanúšikov pôvodného heavy metalu.



Obrázok 4 Členovia skupiny Twisted Sister (Discogs, b.d.)

Black metal sa považuje za jeden z najextrémnejších a najkontroverznejších subžánrov heavy metalu. Medzi najznámejšie kapely patrí napríklad Mayhem alebo Venom, ktorá prezentovala viac okultnú estetiku než ostatné metalové kapely ako reakciu na narastajúcu zábavnejšiu stránku metalu (Khan-Harris, 2007). Vyznačuje sa temnou, melancholickou a často agresívnou atmosférou, ktorá sa prejavuje nie len v hudbe, ale aj v estetike, symbolike a celkovom vystupovaní kapiel. Tematické okruhy zahŕňajú pocit odcudzenia, nihilizmus, protináboženské postoje či fascináciu smrťou a prírodou. K najvýraznejším vizuálnym prvkom patrí „corpse paint“ (viď. v Obrázok 5), charakteristické

čiernobiele líčenie tváre, ktoré má evokovať vzhľad mŕtvoly alebo démonickej bytosti. Slúži nielen ako estetický prostriedok, ale aj ako symbolické odcudzenie od bežnej spoločnosti a vytvorenie extrémnej, neľudskej persony. Black metalová vizuálna stránka zahŕňa dlhé čierne oblečenie, vysoké čierne čižmy, klince, reťaze, obrátené kríže, pentagramy a ikonografiu spojenú s temnotou či prírodou. Celkový prejav pôsobí surovo, rituálne a až asketicky.



Obrázok 5 Typickí členovia Black metalovej kapely (Mayhem) (Wikipedia, b.d.)

Industriálny metal je subžáner, ktorý hlboko čerpá z mechanickej estetiky. Vyznačuje sa mechanickým, chladným a často monotónnym zvukovým výrazom, ktorý čerpá z elektroniky, syntetizátorov a hlučných kovových úderov. Táto kombinácia vytvára atmosféru odcudzenia, technickej sterility a dystopického prostredia. Na rozdiel od black metalu, ktorý je viac spojený s prírodnými prvkami, estetika industriálneho metalu je pevne prepojená s obrazom industrializovaného a často futuristického sveta. Typickými vizuálnymi prvkami sú tmavé uniformné oblečenie, latex, koža, kovové doplnky, plynové masky, vojenské či robotické prvky a strojová ikonografia. Niektoré kapely napríklad využívajú aj pyrotechniku na svojich koncertoch (Bourhis, 2020). Táto estetika pôsobí surovo, neosobne a často agresívne, nie ako black metal svojím odmietaním bežnej spoločnosti a návratu k prírode, ale skôr kvôli jej chladnej mechanickej stránke. Za známe kapely z tohto subžánru môžeme považovať napríklad Rammstein (viď. v Obrázok 6) alebo KMFDM.



Obrázok 6 Koncert kapely Rammstein (Wikipedia, b.d.)

2 METODOLÓGIA

Cieľom je ukázať, ako hra pracuje s metalovou vizuálnou stránkou a transformuje ju na herný jazyk. Pre túto prácu sme si teda stanovili otázky: Akým spôsobom hra využíva estetiku, ikonografiu a symboliku heavy metalu vzhľadom na ich autenticitu? Akým spôsobom tieto prvky integruje do herného prostredia? Na analýzu našej práce sme použili metódu komparácie, čiže porovnávanie reálnych prvkov žánru heavy metalu s tými, čo sú vyobrazené v skúmanej digitálnej hre *Brütal Legend*. Pri komparácii sme využili niekoľko akademických kníh a článkov zaoberajúcich sa ohľadom estetiky, ikonografie a aj životného štýlu vybranej subkultúry. Zároveň sme čerpali zdroje aj z relevantnej literatúry zaoberajúcou sa populárnou kultúrou a aj od heavy metalových kapiel samotných, napríklad z ich hudobných albumov alebo štýlom obliekania.

Vo vybranom hernom diele sme svoju analýzu najmä zamerali na najviac viditeľné aspekty hry a rozdelili sme ju do troch analytických kategórii:

1. Postavy a ich väzba na metalové osobnosti – skúmame vizuálny dizajn postáv, ich ikonografiu a možné inšpirácie reálnymi hudobníkmi metalovej scény.
2. Herné prostredie - analyzujeme vizuálne spracovanie sveta hry a jeho prepojenie s estetikou heavy metalovej kultúry.
3. Herné princípy a ich prepojenie na heavy metalovú subkultúru - skúmajú sa herné mechaniky a naratívne prvky, ktoré odkazujú na hodnoty, symboliku a praktiky metalovej subkultúry.

Podľa tohto porovnávania skutočných vizuálnych prvkov viditeľných v reálnom svete s tým ako sú reinterpretované a vyobrazené v hre sme mohli úspešne dokončiť cieľ našej práce.

3 VÝSLEDKY PRÁCE

V tejto kapitole budeme porovnávať spôsoby, akými je ikonografia a estetika heavy metalovej kultúry prezentovaná v reálnom svete, s tým, ako sú tieto prvky reinterpretované, štylizované či hyperbolizované v digitálnej hre *Brütal Legend*. Cieľom je ukázať, ako hra pracuje s metalovou vizuálnou stránkou a transformuje ju na herný jazyk.

V prvom rade porovnáme hlavné a aj vedľajšie postavy v tejto hre, ktoré reprezentujú vizuálnu aj hodnotovú estetiku prezentovanú heavy metalovými osobnosťami, kapelami aj subžánrami. Medzi nimi budú zaradené aj určité frakcie alebo skupiny postáv.

Následne si preberieme ako je vyobrazené herné prostredie v skúmanej hre *Brütal Legend* pomocou estetických a symbolických prvkov žánru heavy metalu a jeho subžánrov. Okrem prostredia samotného budeme skúmať aj farebné schémy týchto svetov, ktoré hra obsahuje a sú špecifické pre určité postavy a frakcie.

3.1 Postavy a ich väzba na metalové osobnosti

Najprv sa zameriame na postavy digitálnej hry *Brütal Legend*, ktoré svojimi charakterovými vlastnosťami, vizuálnym štýlom či celkovým spracovaním reprezentujú rôzne prvky, symboly alebo osobnosti heavy metalovej scény. Každá z výraznejších postáv v hre je navrhnutá tak, aby stelesňovala určitý metalový subžáner, ikonografiu alebo typickú osobnosť, aká sa v metalovej kultúre vyskytuje. Týmto spôsobom hra nielen odkazuje na skutočné hudobné vzory, ale zároveň tvorí vlastnú symboliku, ktorá prepája reálne estetické princípy metalovej scény s fantazijným herným svetom.

Hlavný hrdina digitálnej hry *Brütal Legend* Eddie Riggs (viď. v Obrázok 7) predstavuje syntézu viacerých ikonických prvkov metalovej kultúry a možno ho považovať za „typického metalového hrdinu", ktorý zosobňuje stereotypné, ale kultúrne ukotvené predstavy o metalovej identite. Vizuálne aj charakterovo čerpá z viacerých subžánrov a

osobností metalovej scény. V prvom rade Eddie disponuje prehnane nerealistickými maskulínnymi črtami, čiže širokými ramenami, výraznými svalmi a celkovo robustnou postavou. Tento prehnane maskulínny ideál je typický pre raný heavy metal, ktorý často pracoval s obrazom silného bojovníka či hrdinu. Ide o hyperbolizáciu ideálu sily a nezávislosti. Jeho vizuálny imidž reprezentuje kombináciu najikonickejších prvkov metalovej módy: dlhé vlasy, kožená vesta s kovovými doplnkami, kovový náhrdelník, čierne tričko s motívom heavy metalovej kapely, masívny opasok s vyobrazením beštie a reťaz visiaca z nohavíc. Ide o estetiku pevne zakorenenú v metalovej tradícii.

Dôležitým aspektom Eddieho identity je jeho pôvodné povolanie. Pracoval ako „kulisár" technický pracovník zodpovedný za prípravu koncertných pódií, ladenie nástrojov a produkciu koncertov. Táto profesia priamo odkazuje na robotnícky pôvod metalovej kultúry. Heavy metal historicky vznikal v prostredí pracujúcej triedy, v industriálnych oblastiach, kde mali kapely aj fanúšikovia blízko k manuálnej práci a technike. Samozrejme v hre je to modernizované na súčasne pomery, ale jeho práca sa spája ťažkou manuálnou prácou, nosenia vecí a vyčlenenie prítomnosť triedy, ktorá je prominentnejšia, má väčšiu prestíž aj viac peňazí. Eddieho pracovná minulosť tak posilňuje jeho autenticitu v koreňoch žánru. Je to človek, ktorý pracuje rukami a pozná realitu výroby a fyzickej námahy. Eddie sa vo fantazijnom hernom svete ukazuje ako prirodzený líder, ktorý vedie svoju armádu Ironheade ku slobode.

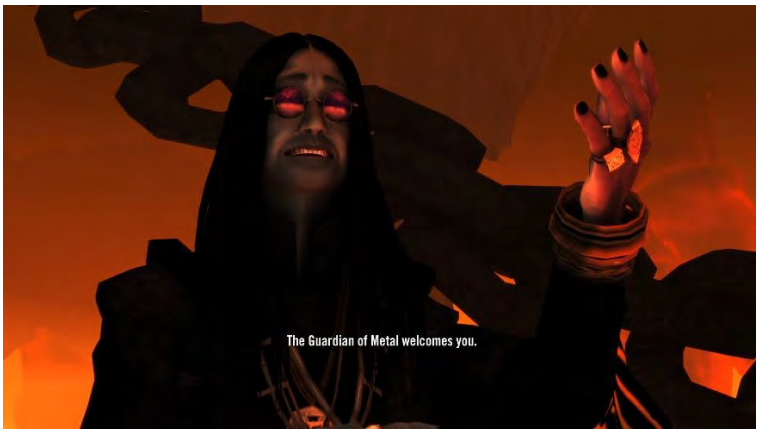
Ďalším významným prvkom je Eddieho úprimnosť, priamočiarosť a lojalita. Tieto črty zreteľne odkazujú na osobnosť Lemmyho Kilmistera z kapely Motörhead, ktorý bol známy svojou nefalšovanou autenticitou a odmietaním pretvárky. Eddie tak v mnohom napodobňuje túto ikonickú osobnosť. Medzi jeho ikonické momenty zaraďujeme napríklad ako ešte predtým než sa dostal do metalového sveta, tak si želal vrátiť sa naspäť do čias „pravého metalu“, čiže do skorých sedemdesiatych rokov. Ďalší zapamätateľný moment zahŕňa to ako Eddie vníma fanúšikovské veci ako napríklad oblečenie. Prirovnáva ich k snubnému prsteňu, vraví, že napriek tomu, že sú to materiálne veci, tak sú znakom hlbokého záväzku.



Obrázok 7 Hlavná postava Eddie Riggs (Double Fine, 2009; vlastné spracovanie, 2026)

Ako ďalej pokračujeme skúmaním herného sveta, tak po čase narazíme na tajomnú garáž, ktorá vedie do jaskyne. V tej jaskyni narazíme na záhadnú postavu zahalenú v róbe, jeho meno je strážca metalu (viď. v Obrázok 8). Strážca metalu je postava hlboko inšpirovaná a dabovaná Ozzym Osbourneom z kapely Black Sabbath. Táto postava dáva hráčom expozíciu na pôvod a históriu sveta hry a pomáha im získavať rôzne vylepšenia. Vplyv Ozzyho Osbourna sa odráža aj na jeho módnom imidži: dlhé vlasy, okrúhle okuliare zakrývajúce oči, dlhá tmavá róba a kovové náhrdelníky s príveskami krížov. Táto postava

nám dáva expozíciu na pôvod a históriu sveta, v ktorom sa v hre nachádzame a pomáha nám získavať rôzne vylepšenia a kozmetické na našu hlavnú postavy, jeho auto, jeho zbraň a aj jeho gitaru. Strážca metalu rovnako ako Ozzy Osbourne pôsobí ako mystická a okultná postava. Tajomne sa skrýva v tieňoch a pomáha viac z úzadia, ale zároveň je jeho charakter sarkastický a teatrálny, najmä v jeho prednese, čo si môžeme všimnúť v jeho interakciách. Vplyv Ozzyho Osbourna sa odráža aj na jeho módnom imidži. Môžeme si to všimnúť napríklad na jeho dlhých vlasoch, okrúhlych okuliaroch zakrývajúcich oči, dlhá tmavá róba a rôzne kovové náhrdelníky s príveskami krížov. Prítomnosť tejto metalovej celebrity sa dá považovať za nezameniteľnú kvôli ikonickosti a obľúbenosti v komunite a postava tak pôsobí ako servis pre fanúšikov heavy metalu.



Obrázok 8 Postava Strážcu metalu (Double Fine, 2009; vlastné spracovanie, 2026)

Postupom času v príbehu budeme potrebovať pomoc pre záchranu našej kamarátky. Pre túto pomoc sa budeme musieť dostaviť do pevnosti liečiteľa a vodcu motorkárov Kill mastera (viď. v Obrázok 9). Kill master je postava inšpirovaná a dabovaná frontmanom a hráčom na basu kapely Motörhead Lemmym Kilmisterom. V hre pôsobí ako spojenec, ktorý vedie armádu motorkárov a taktiež ako liečiteľ, ktorý svojím hraním na struny basy lieči. Vplyv Lemmyho Kilmistera na túto postavu je viditeľný najmä na jeho vzhľade, to znamená motorkárska a vojenská estetika, motorkárske klobúky, opasok s nábojmi a náhrdelníky so železnými krížmi. Povahovo má podobnosti s jeho reálnym vzorom, najmä v autenticite, „surovej“ energii a lojalite. Kill master sa so svojou armádou motorkárov prezentujú ako ležérni, pijani piva, ktorí sú však vždy na mieste, keď ich niekto potrebuje. Ich armáda reprezentuje metalový svet motorkárov a robotníkov, ktorí tvoria kultúrnu základňu metalovej komunity. Rovnako ako postava Kill mastera dokáže v scénach hry liečiť svojimi basovými strunami, tak mnohí fanúšikovia môžu považovať hudbu Lemmyho Kilmistera za „liek“ proti tomu, čo ich trápi. Mnohí fanúšikovia opisujú ako napríklad hudba Motörheadu a Lemmyho texty piesní ich dostali skrz zlé časy (Peter Knowles, 2023).



Obrázok 9 Postava Kill mastera (Double Fine, 2009; vlastné spracovanie, 2026)

O niekoľko misii neskôr, naša armáda bude potrebovať ďalších spojencov kvôli novej hrozbe. Zrazu sa na pódiu objaví nová armáda motorkárov (viď. v Obrázok 10), iných ako od Kill mastera. Ich velitel je nám predstavený ako Baron a chce byť našim spojencom. Je to postava inšpirovaná Robom Halfordom z kapely Judas Priest a aj ním dabovaná. Ako Kill master aj Baron je veliteľom armády motorkárov, no jeho estetika je dramatickejšia a teatrálnejšia. Táto prehnaná estetika je najmä viditeľná skrz jeho celkové vystupovanie keď sa objaví na scéne a všetka pozornosť sa strhne na neho a jeho oblečenie. Oblečenie jeho armády pozostáva z kože, reťazí a vybíjaných doplnkov – metalová teatralita v jej najintenzívnejšej podobe. Zaujímavá je aj jeho prvá scéna, v ktorej príde na motorke na pódium, to je priama referencia na Halfordove ikonické vstupy na koncerty. Baron ako postava reprezentuje dramatizáciu a teatrálnosť metalovej estetiky. Je to metal ako predstavenie a veľkoleposť.



Obrázok 10 Baron a jeho armáda motorkárov (Double Fine, 2009; vlastné spracovanie, 2026)

Ďalšia z postáv, ktorú dabuje frontman kapely Judas Priest sa nazýva Generál Lionwhyte (viď. v Obrázok 11). V hre sa táto postava predstavuje ako jeden z našich nepriateľov spolu so svojou armádou prívržencov. Vzhľadom na estetiku je postava generála Lionwhytea typickou reprezentáciou glam metalového subžánru a kultúry. Najviac očividné znaky si môžeme všimnúť na jeho celkovom vzhľade, napríklad jeho fénované natupírované vlasy, prehnané líčenie, rúžová šatka okolo krku, potítka na zápästiach s leopardím vzorom, denimová bunda s hviezdovým vzorom, rúžové nohavice s tigrovaným vzorom a ako zbraň používa mikrofón, na ktorom je šatka s leopardím vzorom. Tieto znaky sa prenášajú aj na jeho armádu prívržencov a niektorí z nich sa dokonca vyznačujú aj trblietkami. Toto je

výrazná glam metalová estetika, ktorá sa veľmi líšila od drsnej a temnej estetiky pôvodného heavy metalu. Môžeme tvrdiť, že aj jeho povahové črty reprezentujú subžáner glam metalu.

V tejto hre je generál Lionwhyte prezentovaný ako ten, kto zapredal ľudstvo pre svoj vlastný benefit. Tento aspekt súvisí s kritikou glam metalového subžánru zo strany fanúšikov pôvodného heavy metalu, ktorý umelcov z tohto subžánru považovali za "zapredancov", ktorým ide len o komerčný zisk. Ďalšia z reprezentatívnych vlastností generála Lionwhyta je jeho pôžitkárstvo. Môžeme si tento aspekt najmä všimnúť na jeho pevnosti nazývanej Pleasure tower alebo "veža uspokojenia", v ktorej si užíva život prepychu a dekadencie. Mnoho glam metalových osobností prežívali tento životný štýl plný hedonizmu a rozkoší, týmto sa taktiež odlišovali od predstaviteľov pôvodného heavy metalu, u ktorých bol ich pôvod zakorenený v tvrdej práci, keďže pochádzali z pracujúcej triedy. Celá postava pôsobí ako paródia na osobnosti v tomto hudobnom žánri, už len s tým faktom, že postava je dabovaná Halfordom a nie frontmanom z glam metalovej kapely. Môžeme to pochopiť aj ako o snahu o vyzdvihnutie určitého žánru ako „správneho" na úkor ostatných žánrov.



Obrázok 11 Postava generála Lionwhyta (Double Fine, 2009; vlastné spracovanie, 2026)

V tejto digitálnej hre sa nachádzajú systémy bojových jednotiek nazývané frakcie. Môžeme sa s nimi stretnúť napríklad keď nás len tak napadnú vo svete alebo v strategických sekciách hry, kde musíme dobyť pevnosť nepriateľskej frakcie a chrániť tu našu. Jedna z frakcií v hre, nazývaná Drowning Doom (viď. v Obrázok 12) s nepriateľmi Tear Drinkers, reprezentuje black metalovú estetiku. Títo ľudia boli transformovaní po tom, čo pili z mora čiernych sĺz, sú posadnutí temnotou a zúfalstvom a chcú zničiť Ironheade kvôli tomu, že ich veliteľke „zlomil srdce" Eddie. Tento aspekt súvisí s depresívnou a melancholickou estetikou black metalu. Najvýraznejší ikonografický prvok je corpse paint, charakteristické čiernobiele líčenie, ktoré evokuje vzhľad mŕtvoly alebo démonickej bytosti. Okrem toho sa vyznačujú modrou farbou pokožky, ktorá ešte viac pôsobí depresívne a mŕtvolne. Ich oblečenie pozostáva z tmavých odtieňov, hlavne čiernej. Veľa z nich nosí aj čierne platformové čižmy alebo majú aj lopaty ako vykopávači hrobov. Symbolom tejto frakcie je obrátený egyptský kríž života, podobný obrátenému kresťanskému krížu, ktorý sa používa v black metalovej estetike ako odpor voči kresťanstvu. Tieto postavy sú v príbehu antagonistické, ich negatívna reputácia v hre odráža kontroverznosť, ktorou sa black metal v realite vyznačuje. Táto frakcia pôsobí ako prehnaná reinterpretácia žánru black metalu, či už farebnou schémou, ktorá vyzerá extrémnejšie a viac melancholicky, ale aj ich šialenstvom spojeným so smútkom.



Obrázok 12 Frakcia Drowning Doom s Tear Drinkers (Double Fine, 2009; vlastné spracovanie, 2026)

Už od začiatku príbehu počúvame o určitej frakcii, ktorá ovládla herný svet. Dozvedáme sa, že jej veliteľom je cisár Doviculus a musíme ho poraziť aj z jeho frakciou Tainted Coil (viď. v Obrázok 13). Je to skupina nepriateľských bojovníkov, ktorí sa estetikou najviac podobajú industriálnemu metalu. Ich oblečenie pozostáva z kože, latexu a vojenských oblekov. V hre sú vyobrazený ako monštrá, ktoré zotročili ľudí a robia experimenty na živých stvoreniach. Ich celková estetika je charakterizovaná chladnosťou a mechanickosťou. Je to dystopická frakcia plné strojov a technických prvkov, podobne ako býva pri vizuáloch kapiel spadajúcich pod industriálny subžáner heavy metalu. Na rozdiel od glam metalovej a Drowning Doom frakcie Tainted Coil nemá žiadnu ľudskosť. Tento aspekt môže súvisieť s určitou strojovosťou alebo robotickosťou žánru industriálneho metalu.



Obrázok 13 Jednotky frakcie Tainted Coil (Double Fine, 2009; vlastné spracovanie, 2026)

3.2 Herné prostredie

Celý herný svet *Brütal Legend* je vytvorený na mieru podľa estetiky a ikonografie heavy metalu. Krajiny pozostávajú z veľkolepých monumentov v podobe obrovských mečov, gitár, lebiek, reproduktorov, železných krížov podľa kapely Motörhead alebo metalových hrdinov vytesaných do pohorí. Prostredie tak akoby „preukazuje úctu“ voči žánru heavy metalu tým, že ukazuje jeho vizuálne a symbolické aspekty (viď. v Obrázok 14).

Územie Lionwhyta sa podobá tropickému rezortu s palmami s tigrovými vzormi, bazénmi, fontánami, pompéznymi stavbami a hviezdovitými tvarmi. Toto vyobrazenie súvisí so skutočnými aspektmi glam metalu, ktorý je známy svojou okázalou estetikou a dekadentným životom, ktorý je s ním spájaný.

V zóne Drowning Doom sú močariská, temné lesy, katedrály a sviečky popri ceste. Oblasť tejto frakcie je charakterizovaná temnotou, bahniskami a hrobkami, je to viac organická estetika na rozdiel od mechanickej strojovosti iných frakcií. Rovnako ako pri skutočnom žánri black metalu, pri ktorom sa často dbá viac na spojenie s prírodou a temnotou.

Farebná schéma sveta sa líši podľa frakcií a subžánrov. V heavy metalovom svete, v ktorom začíname sa nachádzajú viac svetlé a vyvážené farby. Lionwhyteov svet je farebný, kontrastný s iným zónami, vyznačuje sa ružovými, zlatými a jasne nasýtenými farbami, čo ostro kontrastuje s temnou a surovou estetikou ostatných frakcií. Black metalová zóna Drowning Doom je chladná, tmavá a pochmúrna schéma zložená najmä z odtieňov čiernej. Toto farebné rozdelenie je zámerné, vizuálne rozdeľuje subžánre a vytvára zreteľnú mapu metalovej kultúry.

Celkové vyobrazenie herného sveta môže pôsobiť stereotypne, no zároveň čerpá inšpiráciu zo skutočných vlastností, ktorými sa tieto žánre vyznačujú. Nie je ťažké pre neznalého človeka pochopiť niektoré estetické prvky, ale práve zainteresovaný fanúšik je viac schopný oceniť určité detaily, ktoré sú viac známe čisto pre heavy metalovú komunitu. Napríklad aplikovanie ikonografie žánru black metalu, ktorý často nespadá pod mainstream a ani na neho necieli.



Obrázok 14 Ukážka prostredia hry (Double Fine, 2009; vlastné spracovanie, 2026)

3.3 Herné princípy

V tejto časti budeme skúmame, ako sa hra *Brütal Legend* prepája s hernými princípmi definovanými teoretikom hier Rogerom Cailloisom, ktorý rozdelil herné princípy na štyri kategórie: agón, alea, mimikry a ilinx. Preberáme aj ako sa tieto princípy napájajú na ikonografiu vyobrazenú v skúmanej digitálnej hre.

Herný princíp agónu je v tejto digitálnej hre zastúpený najviac. Jednou z primárnych herných mechaník je bojovanie, ktoré samo o sebe predstavuje súťaživosť. V tejto hre sa nachádzajú aj strategické sekcie, v ktorých hráč musí so svojimi jednotkami chrániť svoju pevnosť a zároveň poraziť pevnosť protivníka. V hlavnej príbehovej linke bojuje v úlohe Ironheade proti glam metalovej frakcii, Drowning Doom a Tainted Coil, ale v multiplayer móde si môže vybrať za akú frakciu chce bojovať proti ktorej, má na výber Ironheade, Drowning Doom a Tainted Coil. Prvok dobývania pevnosti a jej ochrany môže mať

nadväznosť na fantazijnú stránku heavy metalu, ktorá často čerpá zo stredovekých výjavov o bojoch proti zlu. Vo vedľajších misiách sa taktiež nachádzajú prvky agónu. Niektoré vedľajšie misie vyžadujú, aby hráči vykonali útok na nepriateľov a vyhrali nad nimi a v iných misiách zase musia závodiť na našom aute. Tento aspekt herného princípu môže súvisieť s bojovou povahou žánru heavy metalu, v ktorom sú často rozoberané témy konfliktu a rebelskej povahy a taktiež aj s motorovou kultúrou, ktorá je veľmi populárna v metalovej komunite.

Ďalší z najviac zastúpených herných princípov je mimikry. Najviac ho hráč môže vnímať už len v tom, že sa ocitáme v roli hlavného hrdinu Eddieho Riggsa a prežívame jeho príbeh. Cez jeho pohľad nazerá na vyobrazené hodnoty a posolstvá v príbehu, ako napríklad autenticita. Priamo vidí jeho akcie a motivácie za nimi. Neskôr v hre môže využívať aj kozmetické prvky, v ktorých môže upravovať vzhľad našej hlavnej postavy v rámci make-upu alebo oblečenia. Na oblečenie si môže zvoliť vzory typické pre skutočné metalové kapely ako napríklad železný kríž, listové eso alebo beštia podobná Snaggletoothovi, ktoré sú typické pre kapelu Motörhead. Niektoré z týchto prvkov porušujú Eddieho zaradenie do estetiky žánru tradičného heavy metalu. Napríklad black metalová výstroj, ktorej súčasťou je „corpse paint“ a aj obrátený kríž. Kozmetické prvky sa vzťahujú aj na hráčovo auto, na ktoré si môžeme vybrať lak, aký sa mu páči. Okrem kozmetických úprav môže využívať rôzne vylepšenia (upgrady) na útoky na hlavnú postavu, sekeru, gitaru (ktorá funguje ako zbraň a dáva na nepriateľov elektrické šoky) alebo auto. Na jeho auto si môže vybrať aj napríklad lak, ktorý je referenciou na pieseň „Ace of Spades“ od kapely Motörhead (1980). Rovnako si môže vybrať aj laky reprezentujúce glam metalovú estetiku, ktorá je v rozpore s Eddieho tradičnou heavy metalovou estetikou. Herný svet, v ktorom sa hráči nachádzajú taktiež nie je nemenný. Môžu napríklad na jedno z pohorí v hre stavať sochy postáv, ktoré si obľúbili. V žánri heavy metalu môžeme tento aspekt aplikovať na to, ako fanúšikovia prispôsobujú svoju módu podľa ich obľúbených kapiel alebo aj subžánrov. Herný princíp mimikry pôsobí celkovo uveriteľne a autenticky a napriek mnohým hyperbolickým vyobrazeniam nikdy to nevyzerá prehnane.

Nasledujúci zastúpený princíp je Ilinx, čiže závrat. Prostredie tejto digitálnej hry je priamo stavané na vytváranie závrate. Pokiaľ týmto prostredím hráč prechádza svojim autom, môže sa odrážať od rôznych kopcov a ramp a tak vie robiť rôzne kaskadérske kúsky, ktoré sú odmeňované hernou menou. Je vidieť, že odvaha podujať sa robiť kaskadérske kúsky, vytvárať si náročnejšie a nebezpečné situácie v rámci hry je odmeňované a obdivované. Bojovanie v hre má taktiež prvky ilinxu. Ak sa hráčovi podarí, tak vieme urobiť veľmi silný útok, ktorý mu dá vizuálnu (aj haptickú na ovládači) odozvu. Pokiaľ jeho postava má málo života, tak preblikne červená farba a obrazovka sa zatmaví, tým dá hra hráčovi pocit nebezpečenstva a pohotovosti. Aj samotná hudba v pozadí hry môže vyvolať pocit ilinxu. Hudba žánru heavy metal môže pôsobiť na hráčov energicky a vyvolať u nich závrat, rovnako ako aj v skutočnom svete. Hra obsahuje vyše 100 licencovaných skladieb od rôznych metalových interpretov. Skladby sa môžu prehrávať pri jazde autom alebo aj pri rôznych súbojoch. Vedia navodiť náladu a atmosféru svojim „tvrdým“ bojovým zvukom.

Herný princíp alea je v tejto digitálnej hre zastúpený najmenej, ale hráči si ho môžu stále všimnúť v niektorých aspektoch. Napríklad pri prechádzaní sa herným svetom sa náhodne môžu objaviť nepriatelia a zaútočiť na nich. Môžeme diskutovať o tom, že zastúpenie tohto herného princípu nemá takmer žiadne prepojenie na žáner heavy metalu.

4 ZHODNOTENIE VÝSLEDKOV

Hra *Brütal Legend* predstavuje jednu z najkomplexnejších reprezentácii heavy metalovej kultúry v digitálnom médiu. Hra nie je iba zbierkou stereotypov alebo paródiou metalovej kultúry, ale naopak, je to autentická reinterpretácia metalovej estetiky, ikonografie

a filozofie v hernom formáte skrz postavy, prostredie aj herné princípy. Môžeme to najmä vidieť aj v porovnaní s tým ako sú v realite vyobrazené osobnosti aj žánre heavy metalu. Určite môžeme hovoriť o určitej stereotypizácii skrz hyperbolické až satirické vyobrazenie, ale autentickosť v hre stále pretrváva vďaka hlbokej symbolike vyobrazenú cez ikonografiu a filozofické postoje dôverné voči heavy metalovej komunite. Mohli sme to vidieť napríklad v tom, ako sa prezentujú hodnoty presadzované postavami reprezentujúce dané žánre, či ich vizuálne odlíšenie.

Hra efektívne transformuje viaceré aspekty metalovej kultúry do herného jazyka. Jednotlivé frakcie reprezentujú špecifické metalové subžánre a vizuálne identifikujú ich estetiku. Postavy sú priamo inšpirované ikonickými metalovými osobnosťami a zachovávajú si podstatu ich autenticity a teatrálnosti. Tento prístup je do určitej miery originálny najmä v spôsobe, akým prepája hudobnú subkultúru s mechanikami herného sveta a umožňuje hráčovi interagovať s jej symbolikou prostredníctvom hrania. Príťažlivosť takéhoto spracovania spočíva najmä v rozpoznateľnosti referencií pre fanúšikov metalovej hudby a v estetickej výraznosti jednotlivých frakcií, ktorá vychádza z charakteristických vizuálnych a tematických prvkov subžánrov. Na druhej strane však môže byť problematické zjednodušenie alebo stereotypizácia jednotlivých subžánrov a ich reprezentantov, keďže komplexná kultúrna scéna je redukovaná na niekoľko vizuálnych a charakterových znakov. Hra tiež demonštruje, ako sa metalová estetika, ktorá je primárne vizuálna a hudobná, dá prispôsobiť interaktívnemu médiu hier.

Mechaniky hier (bojovanie, prispôsobenie, dramatické efekty) pracujú v harmónii s metalovou estetikou, čím vytvárajú zážitok, ktorý je zároveň herný a kultúrny. V prípade hry *Brütal Legend* vieme uvažovať o tom, či sa hrateľnosť podriaďuje metalu alebo naopak. Dá sa povedať, že ide o obojstranný vzťah, ale ak by sme si mali vybrať, ktoré prevažuje viac, tak by to bola hrateľnosť. Napriek tomu, že vidíme postavy aj herný svet inšpirované heavy metalovou estetikou a ikonografiou, tak stále tieto prvky podliehajú herným mechanikám. Viaceré prvky metalovej kultúry sú priamo preložené do herných mechaník. Hudba sa stáva zdrojom sily a motivácie jednotiek, koncertné pódiá fungujú ako strategické centrá produkcie armády a gitarové sóla predstavujú magické schopnosti, ktoré ovplyvňujú priebeh bitiek. Aj dizajn frakcií vychádza zo subžánrov metalu a premieňa ich estetické charakteristiky na rozdielne herné štýly a schopnosti. Zároveň hra efektívne komunikuje niektoré kľúčové hodnoty spojené s metalovou kultúrou, ako sú dôraz na slobodu, rebéliu voči autoritám alebo prehnanú teatralitu. Tieto hodnoty sa prejavujú nielen v naratíve, ale aj v samotnej hrateľnosti, napríklad v centrálnosti hudobného vystúpenia alebo v prezentácii hudobníka ako bojovníka. Napriek tomu však možno konštatovať, že metalová estetika je v konečnom dôsledku prispôsobená požiadavkám herného dizajnu, čo vedie k určitému zjednodušeniu a štylizácii komplexnej subkultúry.

Zo širšej perspektívy *Brütal Legend* možno vidieť ako meta komentár na metalovú subkultúru. Hyperbola a dramatizácia metalovej estetiky nie je výsmechom, ale poctou (resp. oslavou) metalovej estetiky. Hra berie metalovú ideológiu vážne a rozširuje ju do extrému.

ZÁVER

Táto práca sa najmä zameriavala na spôsob, akým hra *Brütal Legend* využíva estetické a ikonografické prvky heavy metalovej subkultúry prostredníctvom interaktívneho média. Cieľom práce bolo poukázať na to, akými spôsobmi hra transformuje kultúrne prvky heavy metalu do herného prostredia a či ide o autentickú reprezentáciu tejto subkultúry.

V prvej časti práce bol predstavený kultúrny kontext heavy metalu ako subkultúrneho fenoménu. Zamerali sme sa na jeho historické korene, hodnoty, estetiku a vizuálnu symboliku, ktorá sa formovala najmä prostredníctvom hudobných kapiel, koncertnej estetiky a fanúšikovskej komunity. Následne boli predstavené niektoré z najvplyvnejších

kapiel heavy metalu a vybrané subžánre, ktorých estetika zohráva dôležitú úlohu aj vo vizuálnom svete analyzovanej hry.

Druhá časť práce ukázala, že jednotlivé postavy, frakcie a prostredia v hre priamo odkazujú na konkrétne subžánre heavy metalu a na ikonické osobnosti metalovej scény. Ukázali sme priame prepojenie metalových celebrít ako sú Ozzy Osbourne, Lemmy Kilmister a Rob Halford na postavy vyobrazené v hre skrz ich vizuálnu podobnosť, správanie, či ich akcie. Zároveň sme si ustanovili typické vlastnosti frakcii, prirovnali ich ku skutočným subžánrom podľa ktorých boli inšpirované a poprípade sme si ukázali určité stereotypy. Rozobrali sme aj prvky herného prostredia a usúdili sme, že sa jedná o detailnú inšpiráciu podľa určitých žánrov.

V ďalšej kapitole boli predstavené herné princípy podľa Rogera Cailloisa, prostredníctvom ktorých sme ukázali, akým spôsobom hra pracuje s princípmi súťaživosti, napodobňovania, závrate a náhody a ako sú prepojené na herné mechaniky a estetiku heavy metalu.

Vlastné zhodnotenie práce poukázalo na to, že hra *Brütal Legend* skúma, transformuje a oslavuje estetiku a ideológiu heavy metalovej subkultúry prostredníctvom interaktívneho herného média. Nie len využíva rôzne estetiky jednotlivých skupín a ich manierizmy, ale dokonca zakomponováva známe vplyvné osobnosti do jej príbehu. V práci sme zhodnotili presnosť a autentickosť týchto vyobrazení, a usúdili sme že sa jedná o veľmi dobré dielo v tom ako odráža heavy metalovú kultúru, a kontextualizuje ostatné žánre a subžánre v nej pre umelecké účely. Vo svojom fantazijnom svete bola schopná odizolovať alebo vyzdvihnúť isté aspekty každej kultúry.

Digitálna hra *Brütal Legend* je tak veľmi autentickým a presným dielom vo svojom svete heavy metal kultúry, a veľmi dobre stojí ako samostatná hra so svojimi mechanikami a celkovým ponúknutým zážitkom. Prostredníctvom svojho média digitálnej hry tak dokáže neobyčajným spôsobom priblížiť kultúru a estetiku heavy metalu hráčom prostredníctvom svojej interaktívnej funkcie.

Poďakovanie: Príspevok vznikol v rámci výskumného projektu podporovaného Vedeckou grantovou agentúrou Ministerstva školstva, výskumu, vývoja a mládeže Slovenskej republiky a Slovenskej akadémie vied (VEGA) č. 1/0542/26 s názvom „Globalizácia východoázijskej mediálnej produkcie v kontexte súčasnej mediálnej kultúry“.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH REFERENCIÍ

Barratt-Peacock, R., & Hagen, R. (Eds.). (2019). *Medievalism and metal music studies: Throwing down the gauntlet.* Emerald Publishing.

Batchelor, B. & Stoddart, S. F. (2007). *The 1980s.* Bloomsbury Academic.

Black Sabbath. (1970). *Black Sabbath* [album]. Vertigo Records.

Black Sabbath. (1973). *Sabbath Bloody Sabbath* [album]. Vertigo Records.

Bourhis, H. (2020). *Heavy Metal* [E-kniha]. Cooboo.

Caillois, R. (1961). *Man, play and games.* University of Illinois Press.

DiVita, J. (13. septembra 2023). *Where did Motörhead's mascot Snaggletooth come from?*. https://loudwire.com/where-did-motorhead-mascot-snaggletooth-come-from/

Discogs. (b.d.). *Twisted Sister.* https://www.discogs.com/artist/253057-Twisted-Sister

Double Fine Productions. (2009). *Brütal Legend* [Digitálna hra]. Electronic Arts.

Hjelm, T., Kahn-Harris, K., & LeVine, M. (2012). Heavy metal as controversy and counterculture. *Popular Music History, 6*(1/2), 5–18. doi:10.1558/pomh.v6i1/2.5

Kahn-Harris, K. (2007). *Extreme metal: Music and culture on the edge.* Berg.

Motörhead. (1980). *Ace of Spades* [Pieseň]. Bronze Records.

Peter Knowles. [@Peter Knowles]. (10. októbra 2023). *„Definitely! Motorhead and Lemmy's lyrics got me through some bad times, and I quoted many a lemmy lyric in business settings and meetings."* [Odpoveď na Facebooku]. Prevzaté z https://www.facebook.com/groups/CompleteMotorheadFanGroup/posts/1016134861221 23 63/

Walser, R. (1993). *Running with the devil: Power, gender, and madness in heavy metal music.* Wesleyan University Press.

Weinstein, D. (2009). *Heavy metal: The music and its culture* (Rev. Ed.). Da Capo.

Wikipedia contributors. (b.d.). *Black Sabbath (album).* https://en.wikipedia.org/wiki/Black_Sabbath_(album)

Wikipedia contributors. (b.d.). *Euronymous*. https://en.wikipedia.org/wiki/Euronymous

Wikipedia contributors. (b.d.). *Lemmy Kilmister.* https://sk.wikipedia.org/wiki/Lemmy_Kilmister

Wikipedia contributors. (b.d.). *Rammstein.* https://en.wikipedia.org/wiki/Rammstein

Wilkinson, R. (20. mája 2010). How Judas Priest invented heavy metal. *The Guardian.* https://www.theguardian.com/music/2010/may/20/judas-priest-rob-halford-british-steel

PROFESIJNÉ NORMY ČISTIČOV MIEST ČINOV A ICH ZOBRAZENIE V HRE SERIAL CLEANERS

Miloš Neuvirth – Adam Kysler

ABSTRAKT
Príspevok sa zameriava na profesijné normy čističov miest činu v Spojených štátoch amerických a ich zobrazenie v digitálnej hre Serial Cleaners. Skúmame, ako hra inkorporuje štandardy OSHA HAZCOM, HAZWOPER a BBP a či môže fungovať ako návod na zakrývanie trestnej činnosti. V teoretickej časti pomocou obsahovej analýzy približujeme kľúčové bezpečnostné a etické požiadavky spojené s prácou v kontaminovanom prostredí. V empirickej časti porovnávame jednotlivé kroky štandardizovaného postupu čistenia miesta činu s hernými mechanikami Serial Cleaners a analyzujeme, ktoré prvky reálnych noriem sú zachované, zjednodušené alebo vynechané. Z komparácie vyplýva, že hra síce zobrazuje hlavné činnosti čistenia miesta činu, no systematicky ignoruje bezpečnostné a administratívne požiadavky OSHA, preto ju nemožno považovať za plnohodnotnú tréningovú hru.

Kľúčové slová: *Čističi miest činu. Digitálne hry. Herné mechaniky. Profesijné normy. Serial Cleaners. Serious Games. Training Games.*

ABSTRACT
This paper focuses on the professional standards of crime scene cleaners in the United States and their representation in the digital game Serial Cleaners. We examine how the game incorporates OSHA standards HAZCOM, HAZWOPER and BBP and whether it can serve as a guide for covering up criminal activity. Through content analysis, the theoretical part outlines key safety and ethical requirements related to work in contaminated environments. In the empirical part, we compare the standardized crime scene cleaning procedure with the game's mechanics and analyse which elements of real-world norms are preserved, simplified or omitted. The comparison shows that although the game depicts the main activities of crime scene cleaning, it systematically ignores OSHA safety and administrative requirements and therefore cannot be considered a full-fledged training game.

Key words: *Crime scene cleaners. Digital games. Game mechanics. Professional standards. Serial Cleaners. Serious games. Training games.*

ÚVOD

Vo väčšine krajín sveta z práv a povinností zásahových zložiek vyplýva, že nemusia po vyšetrení uviesť miesto činu do pôvodného stavu. Miesta činu tak po ich odchode zostávajú kontaminované biologickým materiálom a predstavujú zdravotné riziko. O čistenie miesta činu sa následne starajú špecializované súkromné firmy. Táto profesia je často prehliadaná a na poli digitálnych hier nie je dostatočne reprezentovaná.

Viacero digitálnoherných titulov sa pokúšalo o zobrazenie práce čističov miest činov, pre ilustráciu môžeme spomenúť hru *Viscera Cleanup Detail* (Far Beyond Ltd., 2015), ktorá by ale kvôli svojmu vedecko-fantastickému zasadeniu nebola vhodná na komparáciu. Najvhodnejším kandidátom pre výskum sa stala hra *Serial Cleaners* (Draw Distance, 2022). Príbeh hry sa začína v roku 1990 a odohráva sa v New Yorku. Toto zasadenie časovo korešponduje s obdobím, v ktorom sa do platnosti v Spojených štátoch amerických dostali kľúčové štandardy OSHA.

Hlavným cieľom práce je zistiť, ako sú profesijné normy čističov miest činu v Spojených štátoch amerických inkorporované a transformované v digitálnej hre Serial Cleaners. V teoretickej časti práce sa zameriavame na kľúčové štandardy OSHA upravujúce prácu s nebezpečným a biologickým materiálom, ktoré rámcujú profesiu čističov miest činu v Spojených štátoch amerických.

Ďalším parciálnym cieľom teoretických východísk je vysvetliť základné princípy herného dizajnu, ktoré neskôr využijeme pri komparácii a analýze samotného skúmaného digitálnoherného titulu.

Pre vytvorenie kompletného obrazu o profesijných normách, ale aj o dôsledkoch tejto práce na ostatné aspekty života čističov miest činov poslúžia zdroje ako dokumentárne filmy napr. *Crime scene cleaners* (Walker, 2011) a knihy napr. *Mop men: Inside the world of crime scene cleaners* (Emmins, 2009). Množstvo informácií je tiež možné nájsť na blogu jednej zo spoločností zaoberajúcich sa čistením miest činov sídliacej v Spojených štátoch amerických Aftermath Services (Aftermath Services, n.d.).

V empirickej časti práce si kladieme za cieľ obsahovou analýzou zistiť, v čom spočíva hra *Serial Cleaners*. Ďalším parciálnym cieľom empirickej časti je na základe teoretických východísk zistiť, ako digitálna hra, alebo jej tvorcovia inkorporovali profesijné normy v oblasti čistenia miest činov.

V práci rozvíjame aj etický rozmer takéhoto zobrazenia – najmä otázku, či hra môže fungovať ako návod na páchanie alebo zakrývanie trestnej činnosti, alebo či práve odchýlky od reálnych postupov bránia použitiu v tomto zmysle. Práca sa zároveň venuje tomu, ako hra prostredníctvom naratívu a herných mechaník komunikuje psychické a sociálne dôsledky tejto profesie.Na základe spomenutých cieľov formulujeme tri výskumné otázky:

VO1 – Ako digitálna hra *Serial Cleaners* inkorporuje profesijné normy vzťahujúce sa na čistenie miest činov?
VO2 – Môže digitálna hra *Serial Cleaners* slúžiť ako návod pre páchateľov trestnej činnosti na zakrývanie ich stôp?
VO3 – Ako hra komunikuje psychické a sociálne dôsledky tejto profesie?

1 TEORETICKÉ VÝCHODISKÁ

Kapitola vymedzuje teoretický rámec, na základe ktorého komparujeme reálnu profesiu čističov miest činu s jej zobrazením v digitálnej hre *Serial Cleaners.* Najskôr sa zameriavame na profesijné normy a bezpečnostné štandardy, ktoré v Spojených štátoch amerických regulujú manipulovanie s biologicky nebezpečným materiálom, a ktoré predstavujú nevyhnutný kontext pre pochopenie reálnej podoby tejto profesie.

Tieto normy nedefinujú len presné technické postupy čistenia, ale aj základný etický rámec povolania. Určujú, čo je prípustné z hľadiska ochrany zdravia pracovníkov ale aj pri práci s klientmi alebo širšou verejnosťou. Rovnako určujú kde sa nachádza hranica medzi legálnou odbornou činnosťou a nelegálnou manipuláciou s telami či dôkazmi.
Následne sa venujeme princípom herného dizajnu a spôsobe, akým sa reálne profesie a procesy transformujú do podoby herných mechaník. Tento rámec nám umožňuje analyzovať, ktoré aspekty profesie čističov miest činu hra Serial Cleaners preberá, ktoré naopak zjednodušuje alebo úplne vynecháva a ako tieto rozhodnutia budujú herný zážitok.

1.1 Normy upravujúce vykonávanie profesie čističov miesta činu

Profesionálni čističi miesta činov musia byť trénovaní na prácu v nebezpečnom prostredí, prechádzajú štandardizovaným testovaním ich metód a postupov (Aftermath Services, n.d.). Práve na tento proces dohliada OSHA, keďže práve dodržiavanie jej štandardov je absolútnou povinnosťou pri akejkoľvek práci. Štandardy zabezpečujú ochranu nie len samotných pracovníkov, ale aj verejnosti. Tri najdôležitejšie sú HAZCOM (Hazard Communication, 29 CFR 1910.1200), HAZWOPER (Hazardous Waste Operations and Emergency Response, 29 CFR 1910.120) a BBP (Bloodborne Pathogens Standards, 29 CFR, 1910.1030).

HAZCOM (Hazard Communication) zabezpečuje správnu komunikáciu nebezpečenstva pracovníkom. Ide o všeobecný štandard, ktorý je uplatňovaný v každom zamestnaní a je rozoberaný napríklad aj na školeniach BOZP (Bezpečnosť a ochrana zdravia pri práci). Obsahuje prehľad piktogramov označujúcich nebezpečné substancie a tiež zabezpečuje aby pracovníci boli trénovaní v rozoznávaní chemického nebezpečenstva. Tomuto dopomáha aj unifikovaný systém MSDS (Material Safety Data Sheets). Ide o dokumenty obsahujúce detailné informácie o bezpečnostných rizikách jednotlivých látok a o bezpečnej manipulácií s nimi. MSDS pritom musia byť dostupné všetkým zamestnancom (OSHA, 1994).

So štandardom HAZCOM úzko súvisí aj HAZMAT. Ten sa zaoberá už konkrétnymi nebezpečnými materiálmi a prácou s nimi. Obsahuje informácie o správnom manipulovaní, uskladnení a likvidácií nebezpečného materiálu. Medzi nebezpečný materiál patria podľa štandardu okrem biologického materiálu a chemikálií, ktoré sú pre nás hlavné, aj napríklad rádioaktívne prvky. Kvôli dopadu na životné prostredie je tento štandard regulovaný aj agentúrou EPA (Environmental Protection Agency). Používanie ochranných prostriedkov, správne a jasné značenie materiálov a bezpečnostné protokoly počas prevozu a likvidácie musia byť v súlade s týmto štandardom.

Regulácia HAZWOPER priamo opisuje scenáre a postupy ich riešenia, jedným z týchto scenárov je práve aj čistenie miesta činu. Pred vstupom do kontaminovaného priestoru si musia pracovníci vytvoriť program na kontrolu oblasti pre minimalizovanie rizika kontaminácie pri práci. Program obsahuje zoznam procedúr, mapu oblasti, pracovné zóny, a použitie buddy systému. Buddy systém je podľa definície systém organizácie zamestnancov do pracovných skupín tak, aby každý pracovník v pracovnej skupine bol sledovaný aspoň jedným ďalším pracovníkom z pracovnej skupiny. Zmyslom buddy systému je poskytnutie rýchlej asistencie v prípade pohotovosti. Štandard približuje už spomínané používanie osobných ochranných pomôcok. Tie by mali byť použité na prvotný vstup do oblasti a na základe výsledkov prehliadky by následne mala byť nastavená dostatočná úroveň používania ochrany počas čistenia. HAZWOPER okrem iného upravuje aj podmienky tréningu zamestnancov. Konkrétne ide o 40 hodinový tréning po ktorom nasleduje trojdňový kontrolovaný výcvik priamo v teréne. Po tomto počiatočnom tréningu musia pracovníci absolvovať každý rok 8 hodinový rekvalifikačný tréning. Pracovníci by mali byť školení aj na to aby boli schopní dodržať procedúry v prípade evakuácie a mali by byť schopní podať prvú pomoc.

Posledným a najrelevantnejším štandardom pre náš výskum je BBP, ktorý sa aplikuje na miesta kontaminované krvou alebo iným potenciálne infekčným materiálom. Predpisuje, že zamestnávateľ je povinný vytvoriť plán pre prípad kontaktu pracovníka s infekčným materiálom. Podobne ako v prípade HAZWOPER, BBP predpisuje o čom všetkom by mal byť pracovník vstupujúci do kontaminovej oblasti oboznámený v rámci počiatočného tréningu a aj následných rekvalifikačných tréningoch. Zamestnávateľ je podľa tohto štandardu povinný poskytovať bezplatnú vakcináciu na hepatitídu typu B, keďže práve tento patogén sa najčastejšie prenáša pri kontakte s infekčným materiálom.

Opísané štandardy nepredstavujú len technické predpisy pre prácu s nebezpečnými látkami, ale aj základný etický rámec profesie čističov miest činu. Ich dodržiavanie chráni pracovníkov, klientov aj širšiu verejnosť pred ďalšou kontamináciou a zdravotnými rizikami a zároveň vymedzuje hranicu medzi legálnou odbornou činnosťou a nelegálnou manipuláciou s telami a dôkazmi. Práve tieto hranice sú dôležité pri hodnotení toho, ako s profesiou narába titul Serial Cleaners.

1.2 Herný dizajn a proces jeho inšpirácie reálnym svetom

Dizajn digitálnej hry predstavuje komplexný proces, ktorého hlavným cieľom je zmysluplný hráčsky zážitok. Herný dizajn spočíva primárne vo vytváraní systémov pravidiel, ktoré vytvárajú udalosti schopné vyvolať u hráča emócie (Salen & Zimmerman, 2004; Sylvester, 2013).

Základom herného dizajnu je pochopenie hry ako systému, ktorý je oddelený od reálneho života v čase aj priestore (Salen & Zimmerman, 2004). Tento koncept sa často označuje ako „magický kruh“, teda uzavretý priestor, v ktorom nadobúdajú predmety a správanie špecifické významy, odlišné od tých bežných (Salen & Zimmerman, 2004; Fernández-Vara, 2015). Zatiaľ čo reálny svet je často nejednoznačný, hry ponúkajú často veľkú mieru zrozumiteľnosti pravidiel (Salen & Zimmerman, 2004). V digitálnych hrách, ako keby všetko muselo byť jasné od prvého momentu aby hráča navigovali a vyvolali v ňom autormi žiadané emócie a situácie.

Kľúčovou výzvou pre dizajnéra je v tomto kontexte určenie správnej miery abstrakcie (Fernández-Vara, 2015). Žiadna hra alebo simulácia nemôže obsahovať všetky aspekty reality a preto si dizajnér musí vybrať len tie prvky, ktoré sú relevantné pre hrateľnosť (Sylvester, 2013). V hrách je zvyčajne implementovaná len malá časť funkcií z reálneho života a sveta, čo umožňuje hráčovi sústrediť sa na podstatné rozhodnutia pre konkrétnu hru.

V odvetví digitálnych hier často pretrváva tzv. „imerzívny omyl“ (immersive fallacy), čo je mylná predstava, že potešenie z hry pramení v schopnosti technológie dostať hráča do ilúzie, ktorá je nerozoznateľná od skutočného sveta (Salen & Zimmerman, 2004). Existuje teda predstava, že imerzia v hrách je závislá na čo najpresnejšej simulácii reálneho sveta. Realita v hernom dizajne však najmä slúži ako podklad, ktorý je možné ohýbať tak, aby podporoval stav „flow“. Tento stav nastáva u hráča ak sú počas hrania optimálne vyvážené schopnosti hráča a náročnosť výzvy (Brathwaite & Schreiber, 2009; Sylvester, 2013). Pre herný zážitok teda nie je dôležitá maximálna presnosť s predlohou alebo reálnym stavom. Reálny svet a jeho pravidlá sa pri hernom dizajne využívajú ako inšpirácia štruktúry, ktorá môže byť upravená. Realita ponúka kontext, ktorý musí byť hráčom familárny, avšak nie rigidne presný.

Maximálna presnosť s predlohou je ale dôležitá pri žánri tzv. training games. Tie sú podľa Brathwaita a Schreibera (2008) hry ktoré umožňujú hráčom osvojovať si konkrétne postupy a zručnosti predtým, ako sa s nimi stretnú v reálnom svete. Môžu tak v nich získať úroveň potrebnú pre komfortné zvládanie týchto úkonov (Brathwaite & Schreiber, 2008). Takéto hry sú navrhované tak, aby mechaniky a ciele čo najvernejšie kopírovali reálne postupy, ktoré má hráč preniesť do praxe.

2 INKORPORÁCIA NORIEM V HRE SERIAL CLEANERS

Po oboznámení sa so štandardami je ďalším krokom obsahová analýza digitálnej hry, ktorú budeme skúmať. *Serial Cleaners* je akčná stealth hra s izometrickým pohľadom. Odohráva sa v 90. rokoch 20. storočia v New Yorku. Štyri postavy: Bob, Psycho, Vip3r a Lati pracujú ako čističi miesta činu pre New Yorský gang. Postavy sa stretávajú pár hodín pred polnocou na Silvestra roku 1999 a v spomienkach sa vracajú k zákazkám ale aj k vlastným začiatkom v tejto profesii. Hráč dostáva kontrolu nad postavami práve v rámci týchto spomienok, každá z nich predstavuje jednu misiu, kde je hlavným cieľom vyčistiť miesto činu od krvi, tiel obetí a od dôkazov. Jednotlivé levely sú pritom konštruované tak, že hráč nevie čo sa tam stalo predtým. Svet tak rozpráva príbeh bez slov, čo Sylvester definuje ako tzv. world narrative (Sylvester, 2013). Hráč tak popri práci postupne cez rozhádzané predmety a rozmiestnenie tiel a krvi čo sa stalo pred jeho príchodom. Čistenie

krvi je vykonávané vysávačom a telá sa dajú odtiahnuť alebo odniesť. Toto všetko je potrebné robiť tak aby hráča neodhalili policajné jednotky hliadkujúce po lokáciách.

Hrdinovia majú v hre iba jeden život, väčšina konfliktov teda znamená koniec hry. Nepriateľské jednotky hliadkujú po predom stanovených trasách ak si však všimnú postavu hráča alebo to, že zmizlo telo poprípade dôkaz, pôjdu to preskúmať. Každý z hrdinov sa vyznačuje špeciálnou schopnosťou, ktorá im dopomáha k úspešnému splneniu misie. Schopnosti týkajúce sa tiel majú Bob, ktorý ich vie baliť tak aby nezanechávali pri prenášaní krvavé šmuhy, Psycho na druhú stranu vie použiť motorovú pílu na to aby telá rozsekal na menšie kúsky. Tieto kúsky vie následne použiť ako zbraň na omráčenie nepriateľov. Schopnosť Vip3r, jej umožňuje elektronicky nabúrať zariadenia, a znefunkčniť napríklad svetlá alebo bezpečnostné kamery. Lati vie využívať parkour pre rýchly útek pred nepriateľmi. Hráč si teda na základe vlastnej preferencie a herného štýlu vie vybrať postavu. Niektoré misie majú však fixne určenú postavu, za ktorú musí hráč hrať.

Tento stručný opis hry je východiskom pre komparáciu s profesijnými normami, keďže ukazuje, aké konkrétne činnosti (manipulácia s telami, čistenie krvi, zbieranie dôkazov) a v akom kontexte hráč v titule vykonáva.

2.1 Komparácia postupov čistenia

Keď už máme všetky potrebné informácie, môžeme prejsť k samotnej komparácií. Na základe výskumu budeme porovnávať postup čistenia miesta činu v súlade so štandardmi OSHA s postupom čistenia miesta činu zobrazeného v hre *Serial Cleaners.* Štandardizovaný postup sa skladá zo siedmych krokov. Každý z týchto krokov rozoberieme podrobnejšie a následne zistíme, ako je tento krok prevedený v hre.

Prvým krokom je príprava a zhodnotenie oblasti a je upravovaný štandardami HAZWOPER a BBP. Pred každým vstupom na kontaminované miesto musia čističi najprv pripraviť plán na kontrolu oblasti aby bolo minimalizované riziko kontaminácie. K tomu patrí aj rozsiahla dokumentácia znečistenej oblasti (OSHA, 1989). Pri prvotnom vstupe na miesto je potrebné používať dostatočné ochranné pracovné pomôcky (OSHA, 1991). V hre je tento krok vo svojej podstate vynechaný, v kontexte hrateľnosti je dôležité skôr naplánovanie efektívnej cesty. Prispieva k tomu aj izometrický pohľad, ktorý ponúka hráčovi prehľadný pohľad na hernú oblasť, vie si kontrolovať svoje ciele a napríklad aj pohyb nepriateľov. Postavy v hre navyše vôbec nepoužívajú pracovné ochranné pomôcky, čo je v priamom rozpore so štandardmi a vystavuje ich to riziku.

Druhý krok, ktorým je kontrola nebezpečenstva nariaďuje označiť a izolovať oblasť kontaminácie ako efektívny spôsob na zabránenie rozširovania patogénov. Ak je to potrebné na základe meraní prístrojmi, je potrebné zabezpečiť dostatočné vetranie priestorov (OSHA, 1991). Označenie a izolovanie oblasti je v hre vyriešené prirodzenými hranicami samotných máp na ktorých sa misie odohrávajú.

Samotný akt čistenia a dezinfekcie predstavujú kroky tri, štyri a päť. Pri prvotnom čistení a dezinfekcií (krok tri) je potrebné odstrániť pomocou nástrojov veľké časti biologického materiálu alebo nebezpečných predmetom tak aby nedošlo k priamemu kontaktu s nimi. Materiál a predmety musia byť po zozbieraní uskladnené vo viditeľne označených nádobách na biologický odpad. Na prebytočné tekutiny musia byť aplikované jednorazové absorbenty ako napríklad papierové utierky alebo absorpčný prášok. Po dokončení čistenia pracovníci uložia použité absorbenty do vriec na biologický odpad (OSHA, 1991). Po prvotnom čistení nastupuje na rad čistenie povrchov a dezinfekcia (krok štyri). V prvom rade nastáva primárne čistenie mydlovou vodou čo uľahčuje dezinfekciu. Potom musia byť všetky povrchy vydezinfikované dezinfekčným prostriedkom schváleným agentúrou EPA, jednou z možností je roztok vody a bielidla v pomere 1:10. Všetky použité chemikálie musia byť v súlade s HAZCOM štandardom (OSHA, 1994). Likvidácia

biologického odpadu (krok päť) musí prebiehať podľa prísnych štandardov BBP. Na likvidáciu sú určené všetky vrecia aj nádoby na biologický odpad ale aj jednorazové ochranné pracovné prostriedky a oblečenie. Miesta na likvidáciu takéhoto odpadu musia mať licenciu a podliehajú agentúre EPA (OSHA, 1991). Tieto kroky sú v hre zlúčené pod dve interakcie. Sú vo veľkej miere zjednodušené a nespĺňajú štandardy.

Prvou interakciou je manipulácia s biologickým materiálom v podobe tiel, ktoré je možné odtiahnuť, poprípade s nimi interagovať v rámci špeciálnych schopností postáv. Tiež sa dá manipulovať s ostatnými predmetmi súvisiacich s miestom činu, s dôkazmi rôznych veľkostí. Kým menšie dôkazy sa dajú iba zozbierať, veľké dôkazy a aj samotné telá je nutné manuálne odniesť alebo iným spôsobom dopraviť na predom určené miesto. Väčšie mapy majú týchto cieľových lokácií viac. Druhou interakciou je čistenie krvi, ktoré prebieha v hre veľmi zjednodušene. Každá z postáv vlastní vysávač, ktorým jednoducho iba krv povysáva. Pri tomto kroku by sme sa mohli pozastaviť a argumentovať. Keďže postavy nie sú profesionálni čističi miesta činu, nemusia teda dodržiavať normy. Navyše pracujú aj pre mafiu, takže sú vo svojej podstate na opačnej strane zákona. Preto napríklad môžu manipulovať s telami, čo majú čističi v realite zakázané. Vychádza to najmä z toho, že prichádzajú na miesto až potom, čo je miesto obhliadnuté a sú zaistené prípadné dôkazy. O samotné telá sa teda starajú obhliadajúci lekári, patológovia alebo pracovníci pohrebných služieb (Aftermath Services, n.d.). Preto by sme sa na vyobrazený postup mali pozrieť s ohľadom na štandardy čisto v zmysle ochrany života.

Tieto kroky by boli podľa štandardu BBP priamym rizikom pre postavy. Keďže v hre počas manipulácie s biologickým materiálom nepoužívajú ochranné pomôcky, prichádzajú s ním priamo do styku. Vystavujú sa tým riziku nákazy patogénmi nachádzajúcimi sa v ľudskej krvi, najčastejšie ide o hepatitídu typu B a HIV. Zaujímavosťou je fakt, že hoci sa v hre nachádzajú rôzne vzhľady postáv z ktorých si môže hráč vybrať, ani jedna z týchto alternatív nemá ochranné pomôcky . Samotné vysávanie krvi vysávačom podľa štandardu BBP nespĺňa dostatočnú úroveň dezinfekcie na to aby zničil patogény. Miesto by bolo teda stále zdravotne závadné a mohlo by predstavovať biologické riziko. Navyše je možnosť, že vysávač by mohol spôsobiť aerosolizáciu krvi, čo tiež predstavuje zdravotné riziko (OSHA, 1991).

Predposledným krokom je finálna dekontaminácia a kontrola kvality (krok šesť) a prebieha podľa štandardu HAZWOPER. Všetky nástroje, ktoré sa dajú použiť znova musia byť dezinfikované. Potom nasleduje finálna inšpekcia miesta znečistenia, ktorá v praxi prebieha v prítomnosti klienta. Sú mu vysvetlené presné postupy použité počas čistenia (OSHA, 1989). V hre je tento krok nahradený ukazovateľom znečistenia a ukazovateľom cieľov. Ukazovateľ znečistenia ukazuje koľko znečisteného povrchu sa ešte v celom leveli nachádza v pomere k tomu koľko povrchu už bolo vyčisteného. Na splnenie cieľa nie je pri väčšine levelov nutné vyčistiť (povysávať) všetky povrchy ale za 100% vyčistenie je špeciálne vyznamenanie. Ukazovateľ cieľov zobrazuje koľko dôkazov a tiel sa ešte nachádza v úrovni. Bez zozbierania všetkých predmetov na tomto zozname nie je možné úroveň úspešne dokončiť.

Posledným krokom je dokumentácia a hlásenie. Všetky postupy, použité chemikálie a detaily likvidácie odpadu musia byť zdokumentované. Takto sú chránení klienti ale aj pracovníci, v prípade sťažností alebo nejasností sa dá iba nahliadnuť do dokumentácie. Ak v procese čistenia nastala kontaminácia, podľa štandardu BBP musí byť zaznamenaný aj tento incident a pracovník vystavený riziku sa musí nechať medicínsky vyšetriť (OSHA, 1991). Tento krok sa v hre nenachádza v žiadnej podobe.

Z komparácie vyplýva, že hra *Serial Cleaners* síce zobrazuje kľúčové činnosti čistenia teda manipuláciu s telami, odstraňovanie krvi a dôkazov, zásadným spôsobom ale redukuje a vynecháva kroky, ktoré OSHA považuje za nevyhnutné pre bezpečný a etický

výkon profesie. Medzi takéto kroky patrí plánovanie vstupu, používanie osobných ochranných prostriedkov, licencovanú likvidáciu biologického materiálu a odpadu či dokumentáciu zásahu. Do určitej miery je takýto výsledok pozitívnym. Tým, že hra nepracuje s kompletným postupom a opomína najmä bezpečnostné a administratívne kroky, neposkytuje ucelený návod na čistenie skutočného miesta činu. Tým zostáva v rovine hernej fikcie.

2.2 Etické aspekty a význam nepresností

Komparácia ukázala, že Serial Cleaners systematicky ignoruje kľúčové bezpečnostné prvky profesie čističov miest činu. Hráč počas hrania nepoužíva osobné ochranné prostriedky, nepracuje s licencovanými zariadeniami na likvidáciu biologického materiálu ani nedokumentuje zásah. Z pohľadu reálnej praxe by takýto postup znamenal závažné ohrozenie zdravia pracovníkov aj okolia, keďže by priamo porušoval štandard BBP týkajúci sa kontaktu s krvou a iným potenciálne infekčným materiálom. Hra tak posúva profesiu z rámca regulovanej zdravotne-bezpečnostnej služby do polohy riskantnej, mafiou riadenej činnosti, ktorá stojí mimo zákonných aj etických hraníc.

Na druhej strane, práve tieto nepresnosti a vynechania majú aj ochranný efekt. *Serial Cleaners* nepracuje s kompletným, normami podloženým postupom. Neukazuje likvidáciu odpadu podľa regulácií EPA ani detailný proces dokumentácie. Hráčovi tak neposkytuje ucelený a priamo aplikovateľný návod na čistenie skutočného miesta činu. Hráč si osvojuje skôr priestorové a taktické zručnosti ako plánovanie trasy, vyhýbanie sa nebezpečenstvu alebo časovanie akcií. Tieto akcie sú pritom typické pre stealth hry. V tomto zmysle možno nepresnosti chápať ako etickú poistku, hra tak ostáva plne v rovine fikcie a nepreklápa sa do podoby funkčného materiálu.

Z hľadiska typológie hier tak *Serial Cleaners* stojí na pomedzí čisto zábavného titulu a potenciálnej tréningovej hry. Pod tréningovými hrami rozumieme hry, ktoré hráčom umožňujú osvojiť si konkrétne postupy a zručnosti prenositeľné do reálneho sveta (Brathwaite & Schreiber, 2008). *Serial Cleaners* síce trénujú určité aspekty s priestorom a v nejakej miere aj s čistením scény no absencia kľúčových prvkov OSHA štandardov bráni tomu, aby ju bolo možné považovať za plnohodnotnú serióznualebo tréningovú hru. Dá sa chápať skôr ako komentár k profesii čističov. Serial Cleaners môžeme týmto považovať aj za príklad zjednodušovania v hernom dizajne. Podľa Sylvestra je cieľom komerčných hier navrhovať výrazné a zrozumiteľné hráčske zážitky, nie presne kopírovať komplexné procesy reálneho sveta čo v praxi znamená vynechávanie alebo zjednodušovanie krokov, ktoré by spomaľovali hrateľnosť (Sylvester, 2013). Presne takýto prístup je prítomný takmer vo všetkých dizajnových rozhodnutiach.

Zároveň platí, že hra zdôrazňuje psychické a sociálne dopady práce čističov. Prostredníctvom príbehov postáv, rozpadov vzťahov či zneužívania návykových látok dopĺňa obraz profesie. Tieto dopady vyplývajú v odborných aj populárnych zdrojoch (Emmins, 2009; Walker, 2011; Crime Scene Cleaners, 2025) aj z výpovedí skutočných pracovníkov. V tomto ohľade môžeme Serial Cleaners chápať ako spôsob, akým digitálna hra sprostredkúva hráčom to, čo odborné texty a dokumentárne filmy zachytávajú formou výpovedí - psychickú záťaž, stigmu aj potrebu vzájomnej podpory v komunite čističov. Hráči môžu tento psychický dopad zažívať prostredníctvom vizuálnych efektov ale aj podľa konceptu Apophenia. Tento koncept definuje Sylvester a vysvetľuje ho ako ľudskú tendenciu vidieť vzorce a príbehy v komplexných dátach (Sylvester, 2013). Hráč si tak v mysli automaticky domýšľa príbehy obetí na základe detailov a prostredia, ktoré čistí.

ZÁVER

Analýza OSHA štandardov HAZCOM, HAZWOPER a BBP ukázala, že reálna práca čističov je prísne regulovaná činnosť, v ktorej sú presne vymedzené bezpečnostné postupy, používanie ochranných prostriedkov, dezinfekcia a likvidácia biologického odpadu.

Komparácia týchto noriem s herným systémom ukázala, že Serial Cleaners sa pri zobrazovaní miest činu reálnymi štandardami neriadi (VO1). V hre chýbajú osobné ochranné prostriedky, s telami sa voľne manipuluje, nepoužíva sa dezinfekcia a absentuje dokumentácia zásahu. Proces likvidácie odpadu nie je zobrazovaný v hre vôbec. Kroky, ktoré hra zobrazuje, by tak v skutočnosti boli pre človeka nebezpečné a priamo by porušovali štandardy OSHA BBP a HAZWOPER. Dá sa predpokladať, že vývojári tieto prvky zámerne zjednodušili, aby sprístupnili hrateľnosť a sústredili sa na iné aspekty tohto zamestnania.

Postavy sa v hre nachádzajú na opačnej strane zákona, to ale neznamená, že hra predstavuje návod použiteľný pri páchaní alebo zakrývaní trestnej činnosti. Práve tým, že nepracuje s kompletným normami podloženým postupom a vynecháva kľúčové bezpečnostné a administratívne kroky, neposkytuje ucelený a priamo aplikovateľný manuál na čistenie skutočného miesta činu (VO2). Titul tak nemôže slúžiť ako training game a hráči si jeho hraním osvoju skôr priestorové a taktické zručnosti typické pre stealth hry než profesijné štandardy, čo sa do istej miery dá vnímať ako istá etická poistka.

Na druhej strane *Serial Cleaners* výrazne akcentuje psychické a sociálne dôsledky tejto práce (VO3). Dlhodobý kontakt s násilím, rozpad vzťahov či únik k alkoholu sú dopady práce prítomné ako v hre tak aj v svedeckých výpovediach reálnych čističov v literatúre a dokumentárnych filmoch. V tomto ohľade môže hra fungovať skôr ako komentár k profesii a k psychickej záťaži, než ako realistická simulácie alebo tréningový nástroj.

Do budúcnosti sa ponúka rozšírenie výskumu o ďalšie tituly, ktoré pracujú s profesiou čističov miest činu, najmä hru *Crime Scene Cleaner*, ktorá sa snaží o realistickejšie zobrazenie tejto práce. Komparácia Serial Cleaners a Crime Scene Cleaner by umožnila presnejšie zachytiť škálu medzi zábavným, fiktívnym spracovaním a snahou o simuláciu reálnych postupov.

Poďakovanie: Príspevok vznikol v rámci projektu podporovaného Kultúrnou a edukačnou grantovou agentúrou Ministerstva školstva, výskumu, vývoja a mládeže Slovenskej republiky (KEGA) č. 027UCM-4/2024 s názvom „Implementácia edukačných digitálnych hier do vzdelávacieho procesu na základných školách“.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH REFERENCIÍ

Aftermath Services. (n.d.). *Crime scene cleanup certification.* https://www.aftermath.com/content/crime-scene-cleanup certification/

Aftermath Services. (n.d.). *Who removes dead bodies from homes?* Aftermath Services. Dostupné na: https://www.aftermath.com/content/who-removes-dead-bodies-from-homes/

Brathwaite, B., & Schreiber, I. (2008). *Challenges for game designers.* Charles River Media.

Draw Distance. (2022). *Serial Cleaners* [Video game]. 505 Games.

Emmins, A. (2009). *Mop men: Inside the world of crime scene cleaners.* Thomas Dunne Books.

Far Beyond Ltd. (2015). *Viscera cleanup detail* [Digitálna hra]. Far Beyond Ltd.

Fernández-Vara, C. (2015). *Introduction to game analysis*. Routledge

Occupational Safety and Health Administration. (1989). *Hazardous waste operations and emergency response* (HAZWOPER, 29 CFR 1910.120). U.S. Department of Labor. Dostupné na: https://www.osha.gov/lawsregs/regulations/standardnumber/1910/1910.120

Occupational Safety and Health Administration. (1991). *Bloodborne pathogens standard* (29 CFR 1910.1030). U.S. Department of Labor. Dostupné na: https://www.osha.gov/lawsregs/regulations/standardnumber/1910/1910.1030

Occupational Safety and Health Administration. (1994). *Hazard communication standard* (HAZCOM, 29 CFR 1910.1200). U.S. Department of Labor. Dostupné na: https://www.osha.gov/lawsregs/regulations/standardnumber/1910/1910.1200

Occupational Safety and Health Administration. (n.d.). *Hazardous materials standard* (29 CFR 1910.1200). U.S. Department of Labor. Dostupné na: https://www.osha.gov/hazcom

Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. The MIT Press.

Sylvester, T. (2013). *Designing games: A guide to engineering experiences.* O'Reilly Media.

U.S. Environmental Protection Agency. (1976). *Resource Conservation and Recovery Act* (RCRA) regulations. Dostupné na https://www.epa.gov/rcra/resource-conservation-and-recovery-act-rcra-regulations

Walker, B. (Režisér). (2011). *Crime scene cleaners* [Film]. Strange Matter Films.

REKLAMNÉ VIDEO AKO PROSTRIEDOK MARKETINGOVEJ PODPORY ŠPECIFICKÉHO ŽÁNRU FANTASY LITERATÚRY

Sabína Péteryová – Jozef Prokein – Adam Madleňák

ABSTRAKT
Podstata vedeckého príspevku spočíva v návrhu a príprave reklamného spotu zameraného na popularizáciu špecifického žánru fantasy literatúry prostredníctvom audiovizuálneho zobrazenia. Cieľom príspevku je vytvoriť kreatívny video výstup, ktorý zachytáva proces pohltenia čitateľa fiktívnym svetom a zároveň demonštruje možnosti využitia video marketingu pri propagácii kultúrnych produktov. Teoretická časť sa venuje charakteristike fantasy literatúry, jej vývoju a postaveniu v súčasnej kultúre, ako aj špecifikám reklamného videa ako nástroja marketingovej komunikácie. Metodická a praktická časť popisuje jednotlivé fázy tvorby videa od návrhu námetu a scenára, cez výber lokácie a technického zabezpečenia, až po samotnú produkciu a postprodukciu. Výsledkom príspevku je reklamné video, ktoré prostredníctvom vizuálnych premien hlavnej postavy znázorňuje prenikanie medzi realitou a fantasy svetom a zdôrazňuje emocionálny zážitok z čítania.

Kľúčové slová: *Fantasy literatúra. Reklamné video. Video marketing. Produkcia. Postprodukcia.*

ABSTRACT
The essence of the scientific paper focuses on the design and production of a promotional video aimed at popularizing a specific genre of fantasy literature through audiovisual storytelling. The main goal is to create a creative video that captures the reader's immersion in a fictional world and demonstrates the use of video marketing in promoting cultural products.The theoretical part explores the characteristics and development of fantasy literature, as well as the role of promotional video in marketing communication. The practical part describes the process of video creation, including concept development, scripting, location selection, production, and post-production. The final output is a promotional video that uses visual transformations of the main character to illustrate the transition between reality and the fantasy world, emphasizing the emotional experience of reading.

Key words: *Fantasy literature. Promotional video. Video marketing. Production. Post-production.*

ÚVOD

Súčasná digitálna doba so sebou prináša neustálu presýtenosť informáciami, čo v marketingovom prostredí vedie k fenoménu reklamnej slepoty. V tejto súvislosti sa vizuálna komunikácia, a hlavne video, stáva dominantným prostriedkom strategického marketingu každej modernej spoločnosti. Keďže ľudský mozog spracováva obrazové podnety rýchlejšie než písaný text, video umožňuje v krátkom čase efektívne prenášať veľké množstvo informácií a zároveň vyvolávať silnejšie emocionálne reakcie. Pre oblasť kultúrnych produktov predstavuje tento formát ideálny prostriedok na budovanie dôvery a prekonávanie bariéry medzi autorom a publikom.

Fantasy literatúra dnes nie je len okrajovým žánrom, ale významným kultúrnym fenoménom, ktorého popularita presahuje hranice literatúry a masívne zasahuje do kinematografie prostredníctvom úspešných adaptácií. Napriek tomu, že jadrom žánru zostáva konštrukcia nemožného a útek do alternatívnych svetov, jeho propagácia si vyžaduje inovatívne prístupy. Moderný marketing v oblasti umenia sa odkláňa od agresívnej reklamy smerom k tvorbe autentického obsahu, ktorý podporuje interakciu a zdieľanie v rámci komunity. Práve potreba sprostredkovať čitateľovi emocionálny zážitok z čítania tvorí hlavnú motiváciu pre vznik tohto práce.

Hlavným cieľom vedecké príspevku je na základe teoretických východísk navrhnúť a zrealizovať kreatívny koncept reklamného videa, ktorý slúži na popularizáciu špecifického

žánru fantasy literatúry. Práca sa zameriava na audiovizuálne zobrazenie pohltenia čitateľa fiktívnym svetom, pričom kľúčovým prvkom je motív otvárania kníh a prevteľovanie sa do literárnych postáv. Text je štruktúrovaný od teoretického vymedzenia fantasy žánru a video marketingu cez opis metodických postupov až po detailnú charakteristiku produkčných a postprodukčných fáz, ktorých výsledkom je finálny reklamný spot.

1 TEORETICKÉ VÝCHODISKÁ

Príspevok sa zaoberá problematikou prípravy reklamného videa na popularizovanie špecifického žánru fantasy literatúry. Z tohto dôvodu je potrebné určiť základné teoretické pojmy súvisiace s danou problematikou, najmä fantasy literatúry ako špecifického literárneho žánru a reklamné video ako nástroj marketingovej komunikácie. Tieto pojmy budú bližšie vysvetlené v nasledujúcich podkapitolách.

1.1 Fantasy literatúra ako špecifický literárny žáner

V súčasnej literárnej teórii patrí fantasy medzi žánre, ktorých presné vymedzenie nie je jednotné. Odborníci sa však zhodujú na tom, že jej typickým znakom je zobrazovanie nemožného v rámci fiktívneho sveta (James & Mendlesohn, 2012). Ide o literatúru, ktorá sa odlišuje od realistických žánrov tým, že narába s prvkami presahujúcimi typickú realitu a vytvára vlastný fiktívny rámec fungovania sveta. Fantasy zároveň typicky evokuje u čitateľa pocit úžasu a umožňuje rozvíjať predstavivosť prostredníctvom konštrukcie rozdielnych svetov (Stephan, 2016).

Na základe uvedeného možno fantasy literatúru poňať ako žáner založený na zobrazovaní nemožného v rámci špecificky konštruovaného sveta. Jeho konkrétne znaky a prejavy budú následne bližšie rozpracované.

1.1.1 Charakteristika fantasy žánru

Fantasy literatúru vnímame v dnešnej literárnej teórii ako celkom špecifický typ tvorby, ktorý sa nebojí pracovať s prvkami nemožného. Ako uvádza Boucher (2024), ide o literatúru, kde sa veci, čo sú bežne nemožné, stávajú v rámci fiktívneho príbehu možnými. Dôležitá časť fantasy diel zároveň vychádza zo subjektivity, keďže vnútorné stavy človeka, ako sú pocity či túžby, sa v príbehu menia na skutočné sily a to najčastejšie cez mágiu.

Sami vidíme, že nájsť jednu presnú definíciu pre fantasy literatúru je v teórii dosť veľký problém. James a Mendlesohn (2012) k tomu dodávajú, že hoci existuje kopa prístupov, odborníci sa zhodujú aspoň na tom, že základom je konštrukcia nemožného. V jadre tohto žánru sa nachádzajú príbehy, ktoré obsahujú prvky úplne nemožného, pričom práve tento znak ho odlišuje od science fiction, ktorá síce narába s nepravdepodobným, ale zostáva založená na vedecky možnom.

Jednou z najdôležitejších úloh, ktorú vo fantasy literatúre vidíme, je práve ten útek z reality do iného sveta. Nasriddinov (2023) hovorí, že nás tento žáner vedie z bežných dní priamo do magických krajín. Autor pre nás vytvára sekundárny svet, ktorý môže byť podobný tomu nášmu, ale fungujú v ňom úplne iné, magické pravidlá. Práve tento pojem sekundárneho sveta máme spojený s J. R. R. Tolkienom, ktorý úplne zmenil to, ako fantasy chápeme. Cieľom je čitateľa skrátka pohltiť, čo zároveň fantasy diela odlišuje od hororovej literatúry.

Pre tento literárny žáner sú charakteristické viaceré znaky, ktoré určujú jeho podobu a odlišujú ho od iných literárnych žánrov. Za tie hlavné považujeme mágiu, vymyslené svety, bytosti a iné nadprirodzené prvky, na ktoré v reálnom živote nenarazíme. Fantasy príbehy často obsahujú motív dobrodružstva, v rámci ktorého sa postavy vydávajú na cestu a čelia rôznym nástrahám. V dielach tohto žánru sa často stretávame s prvkami, ako sú draci,

hovoriace zvieratá, elfovia či magické ríše. Fantasy literatúra zahŕňa imaginatívne a nerealistické prvky, ktoré presahujú rámec bežnej reality (Campbell 2022).

Význam fantasy literatúry dnes vidíme aj v jej silnom postavení v kultúre. Fabrizi (2016) hovorí, že tento žáner je pre čitateľa dosť rozsiahly a rieši tie základné otázky života, ako napríklad boj dobra so zlom alebo hrdinstvo. Zároveň je zrejmé, že fantasy literatúra má významné postavenie v kultúre, čo dokazuje aj jej dlhodobá popularita.

Zo spomenutých poznatkov vyplýva, že fantasy nie je len o drakoch a mágii, ale aj o tom, ako sú tieto prvky v príbehu použité. Charakterizuje ju najmä tvorba vlastných svetov a pravidiel, ktoré umožňujú rozvíjať udalosti presahujúce bežnú realitu. Fantasy literatúra tak vytvára priestor pre spracovanie rôznych tém prostredníctvom predstavivosti a iného pohľadu na skutočnosť.

1.1.2 Vývoj a podžánre fantasy literatúry

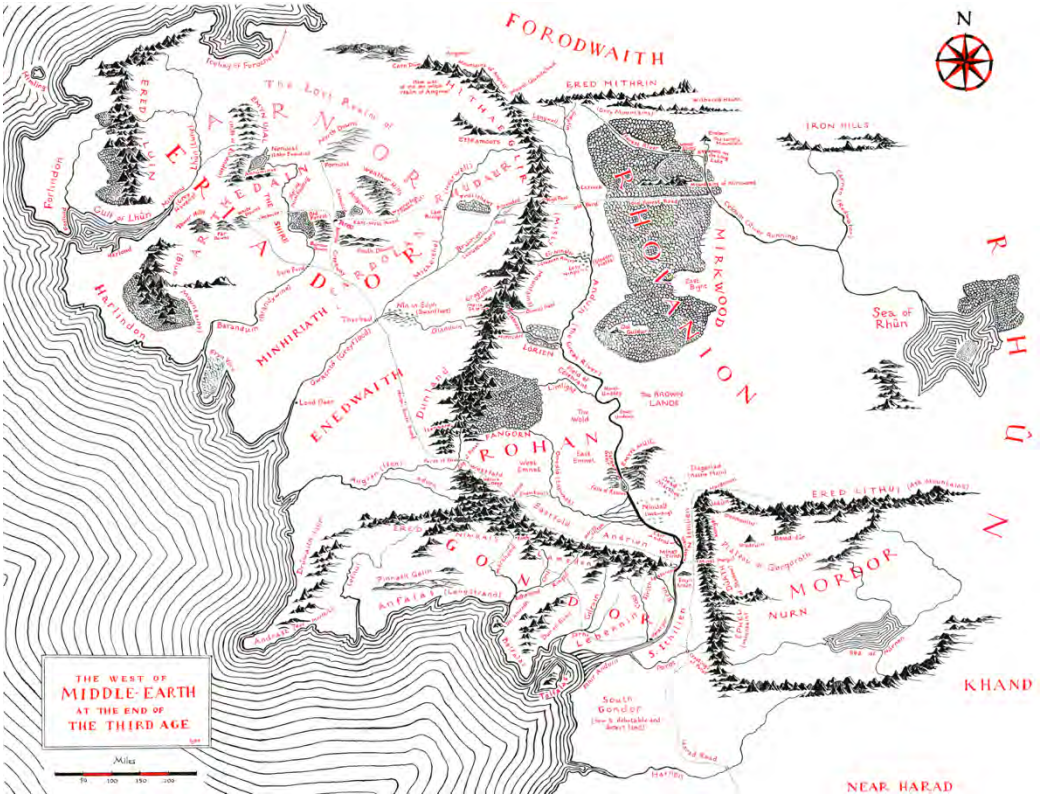
Výraznejší rozvoj fantasy literatúry nastal na konci 19. storočia, pričom jej vývoj nemožno presne zaradiť do jednotného systému. Nasriddinov (2023) uvádza, že fantasy literatúra pramení z viacerých starších foriem rozprávania, ako sú epické príbehy, mýty, rozprávky, historické diela či utopické príbehy, ktoré formujú základ jej historického vývoja. Využívanie týchto prvkov prispelo k rôznorodosti a imaginatívnosti fantasy literatúry a umožnilo jej odlíšenie od tradičných žánrov.

Zároveň sa fantasy literatúra dlhodobo nebrala ako jednoznačne špecifikovaný literárny pojem, čo viedlo k nejasnostiam pri jej definovaní. Pojmy „fiction“ a „fantasy“ sa kedysi používali skoro rovnocenne, takže nebolo jasné, či ide o samostatný žáner (Nasriddinov, 2023). My sa ale domnievame, že práve toto postupné hľadanie identity viedlo k tomu, že dnes má fantasy literatúra svoju jasnú podobu.

Postupom času sa tieto prvky začali rozvíjať a nadobúdať jasnejšiu podobu, čo viedlo k formovaniu fantasy literatúry ako samostatného literárneho žánru. Ako vo svojich prácach spomína James a Mendlesohn (2012), kľúčovú úlohu v tomto procese zohrali autori 19. storočia, ktorí rozvíjali príbehy založené na imaginácii a fantazijných prvkoch. Medzi najvýznamnejších predstaviteľov patrí George MacDonald, považovaný za jedného z prvých autorov moderných fantasy románov. Na jeho prácu nadviazal William Morris, ktorý vo svojich dielach vytváral rozsiahle imaginárne svety a prispel k rozvoju fantasy ako žánru založeného na samostatnom fiktívnom prostredí. Títo autori podľa nášho názoru priamo ovplyvnili to ako dnes vyzerá moderná fantasy literatúra.

Významným míľnikom vo vývoji fantasy literatúry je tvorba J. R. R. Tolkiena, ktorá podstatne ovplyvnila podobu moderného fantasy žánru. Podľa Atteberya (1992), Tolkienove diela predstavujú kľúčový referenčný bod pri teoretickom uchopení fantasy, keďže umožňujú použitie rôznych interpretačných prístupov a zároveň dotvárajú samotné chápanie žánru. Jeho román *Pán prsteňov* nepredstavuje iba epický príbeh, ale rozsiahly fiktívny systém, v ktorom zohrávajú dôležitú úlohu jazyk, mytologické prvky a symbolika. Tolkien vo svojej tvorbe nadväzuje na staršie mytologické a epické tradície, ktoré pretvára do ucelenej literárnej podoby. Taktiež Boucher (2024) tvrdí, že Tolkien patrí medzi najvýznamnejších autorov fantasy diel, pričom jeho tvorba prispela k ustáleniu základných znakov tohto žánru. Jeho prístup k budovaniu sveta a rozvíjaniu fantazijných prvkov sa stal modelom pre ďalší vývoj fantasy literatúry a výrazne inšpiroval ďalších autorov.

Na nasledujúcom obrázku je znázornená mapa Stredozeme, ktorá poukazuje na komplexnosť a prepracovanosť fiktívneho sveta vytvoreného J. R. R. Tolkienom.



Obrázok 1 Mapa stredozeme ako príklad komplexného fiktívneho sveta vo fantasy literatúre (Tolkien, 1954–1955; spracoval C. Tolkien)

Na Tolkienovu tvorbu potom nadviazal ďalší vývoj fantasy literatúry, ktorý sa prejavuje aj jej postupným rozdelením na viaceré podžánre. V rámci súčasnej fantasy literatúry sa stretávame s rôznymi typmi, medzi ktoré radíme napríklad high fantasy, low fantasy či urban fantasy. Popri nich sa tvoria aj ďalšie podoby, ako napríklad grimdark, mythpunk, paranormal romance alebo new weird. Rozšírenie týchto podžánrov poukazuje na zvyšujúcu sa rôznorodosť fantasy literatúry a jej schopnosť reflektovať odlišné tematické i štýlové prístupy (Boucher, 2024).

Vývoj fantasy literatúry tak prešiel od pôvodných mytologických a epických foriem cez formovanie samostatného literárneho žánru až po jeho modernú podobu. Najdôležitejšiu úlohu v tomto procese zohrali autori 19. storočia, na ktorých nadviazal J. R. R. Tolkien, ktorého tvorba zásadne ovplyvnila ďalší smer vývoja fantasy. V súčasnosti sa fantasy literatúra vyznačuje vysokou mierou odlišnosti, čo sa prejavuje aj výskytom viacerých podžánrov a rôznorodých prístupov k zobrazovaniu fantazijných prvkov. Tento vývoj nám ukazuje, že fantasy predstavuje dynamický a neustále sa rozvíjajúci literárny žáner.

1.1.3 Súčasná popularita fantasy a čitateľské publikum

Fantasy literatúra patrí v súčasnosti medzi rozšírené literárne žánre, pričom jej popularita presahuje hranice literatúry a zasahuje aj do kinematografie. Významnú úlohu v tomto procese zohrali najmä knihy, ktoré sa dočkali úspešných filmových adaptácií, ako napríklad knižná séria *Pieseň ľadu a ohňa* od Georgea R. R. Martina, spracovaná do seriálu *Hra o tróny*, alebo séria *Súmrak* od Stephenie Meyer, ktorá bola pretvorená do filmovej podoby (Boucher, 2024). Práve tieto adaptácie prispeli k rozšíreniu fantasy literatúry medzi mainstreamové žánre a k jej širšiemu uplatneniu v populárnej kultúre.

Význam popularity fantasy potvrdzujú aj ďalšie úspešné tituly, ako napríklad séria *Harry Potter* od J. K. Rowlingovej, ktorá je jednou z najvýznamnejších fenoménov moderného fantasy a výrazne prispela k rozšíreniu žánru medzi širšie publikum, pričom jej

úspech sa prejavil aj vo filmových adaptáciách a v silnej fanúšikovskej základne. Spolu s titulmi ako *Pán prsteňov* či *Hry o život* od Suzanne Collinsovej ide o diela, ktoré významne poznačili popularitu fantasy v súčasnej kultúre (Stephan, 2016). Na obrázku nižšie je znázornený Rokfort zo série Harry Potter od J. K. Rowlingovej ako príklad fiktívneho sveta.



Obrázok 2 Rokfort ako príklad fiktívneho sveta vo fantasy literatúre (Harry Potter page to screen: The complete filmmaking journey; Wizarding World)

Podľa Sangstera (2023) je jednou z charakteristických vlastností fantasy jej schopnosť reagovať na meniace sa kultúrne a spoločenské podmienky, čo sa odráža aj v jej širokom čitateľskom zázemí. Čitateľské publikum fantasy literatúry dnes zahŕňa rôzne vekové skupiny a nie je limitované len na detského alebo tínedžerského čitateľa. Fantasy literatúra zároveň ponúka možnosť úniku z reality, rozvíja predstavivosť a spracúva univerzálne témy, ako sú dobro a zlo, identita či moc, čo prispieva k jej dlhodobej popularite.

1.2 Reklamné video ako nástroj marketingovej komunikácie

V súčasnom dynamickom trhovom prostredí sa vizuálna komunikácia stala neoddeliteľnou súčasťou strategického marketingu každej modernej spoločnosti, pričom video v tomto procese dominuje vďaka svojej schopnosti v krátkom čase priniesť komplexné informácie. Cieľom tejto podkapitoly je najskôr podrobne definovať základné prvky a charakteristické črty reklamného videa, ktoré ho odlišujú od ostatných foriem digitálneho obsahu. Následne sa zameriame na jeho historický vývoj od tradičnej televíznej reklamy až po moderné interaktívne formáty typické pre dnešnú digitálnu dobu. Celý teoretický rámec uzavrieme analýzou špecifík, ktoré sprevádzajú využívanie videa pri propagácii kultúrnych produktov, kde sa do popredia dostáva najmä potreba autenticity a budovania emocionálneho zážitku.

1.2.1 Charakteristika reklamného videa

Reklamné video predstavuje jeden z kľúčových nástrojov modernej marketingovej komunikácie, ktorý využíva audiovizuálny obsah na efektívne oslovenie cieľového publika. Digitálne prostredie dnes umožňuje organizáciám nadviazať priamy kontakt so zákazníkmi, pričom video v tomto procese zohráva nenahraditeľnú úlohu vďaka svojej zrozumiteľnosti a vysokej dostupnosti (Scott, 2020).

Z pohľadu Sheridana (2020) je vizuálna forma komunikácie dominantná hlavne kvôli fungovaniu ľudského mozgu, ktorý spracováva obrazové podnety viacnásobne

rýchlejšie než písané slovo. Tento formát dovoľuje budovať hlbokú dôveru a emócie oveľa efektívnejšie ako pri tradičných textových médiách.

Hlavným prínosom videa je predovšetkým schopnosť názorne poukazovať na hodnotu produktu, čím sa podľa Creeka (2021) výrazne eliminuje neistota na strane kupujúceho. Na rozdiel od statických reklám dokáže video v priebehu pár sekúnd odprezentovať značku a ukázať praktické využitie ponúkaného riešenia v reálnom živote. Veríme, že práve tento názorný prístup je kľúčom k získaniu diváka.

Dua (2020) zdôrazňuje, že súčasné trendy sa odkláňajú od agresívnej reklamy smerom k tvorbe obsahu, ktorý je pre používateľa naozaj užitočný. Video sa tak stáva prostriedkom pre zdieľanie reálnych príbehov, čo v konečnom dôsledku zvyšuje celkovú hodnotu organizácie. Z nášho pohľadu je práve rovnováha medzi úprimnosťou a technickou kvalitou to, čo dnes odlišuje vrcholový marketing od priemerného.

Zhrnutím možno konštatovať, že reklamné video je komplexným médiom, ktoré v sebe spája vysokú mieru informácii s výrazným psychologickým vplyvom. Jeho cieľom už nie je len predaj, ale budovanie dlhodobého vzťahu so spotrebiteľom prostredníctvom digitálnych kanálov.

1.2.2 Vývoj reklamného videa

V minulosti bola video reklama postavená na modeli nákupu pozornosti cez masové médiá, akým je napríklad televízia, kde inzerenti považovali pozornosť diváka za samozrejmosť. V 50. a 60. rokoch 20. storočia mali spoty dĺžku 60 sekúnd a ich obsah bol takmer výhradne informatívny, zameraný na fakty o produkte. Postupne sa dĺžka štandardizovala na 30 sekúnd a video slúžilo ako nástroj na uspokojenie potrieb spotrebiteľov, ktorými bol dopyt po informáciách. Tvorba obsahu sa v tejto ére sústredila primárne na presviedčanie a zmenu postojov publika (Teixeira, 2014).

Zásadný zlom nastal s nástupom internetu, ktorý podľa Creeka (2021) rozšíril tvorbu a distribúciu videoobsahu. Zatiaľ čo v minulosti si produkciu videa mohli dovoliť len veľké korporácie s vysokými rozpočtami na televízny čas, digitálna éra umožnila aj malým subjektom osloviť globálne publikum prakticky s nulovými nákladmi na vysielanie.

V súvislosti s týmto posunom Sheridan (2020) zdôrazňuje, že technologický pokrok v oblasti smartfónov a sociálnych sietí zmenil video z občasného reklamného nástroja na každodenný komunikačný prostriedok. Scott (2020) vraví, že úspech moderného videa už nezáleží od drahého technického vybavenia, ale od schopnosti autenticky reagovať na aktuálne potreby trhu v reálnom čase.

Posledným dôležitým faktorom je transformácia videa z formátu, ktorý sa len „pozeral“, na formát, ktorý vyžaduje akciu a zapojenie. Moderné platformy dnes umožňujú priamu interakciu, čo radikálne mení spôsob, akým spotrebitelia prijímajú marketingové posolstvá (Creek, 2021). Podľa nášho názoru je tento prechod k interaktivite logickým vyústením snahy o prekonanie reklamnej slepoty, ktorou trpí väčšina súčasných používateľov internetu.

1.2.3 Špecifiká reklamného videa pri propagácii kultúrnych produktov

Propagácia kultúrnych produktov prostredníctvom videa si vyžaduje odlišný prístup než pri bežnom komerčnom tovare, pretože jej cieľom nie je iba informovať, ale predovšetkým zapojiť diváka do umeleckého a významového vnímania obsahu. Podľa Sheridana (2020) je kľúčové, aby video obsahovalo vzdelávací prvok, ktorý divákovi pomôže pochopiť hodnotu a hĺbku ponúkaného diela ešte pred jeho kúpou. Myslíme si, že práve v kultúre je vizuálne rozprávanie príbehu nevyhnutné, nakoľko samotný text nedokáže dostatočne zachytiť atmosféru umeleckého výkonu.

Špecifikom tejto oblasti je aj dôraz na emocionálne prepojenie, ktoré video dokáže vyvolať kombináciou hudby, obrazu a autentických výpovedí umelcov. V tejto súvislosti Dua (2020) uvádza, že najúspešnejšie videá v digitálnom svete sú tie, ktoré ignorujú tradičný predajný tón a namiesto toho sa sústreďujú na budovanie empatie a zdieľanie nadšenia.

Pri kultúrnych produktoch zohráva video kritickú úlohu v prekonávaní bariéry medzi umelcom a publikom, pričom využíva silu rozprávania príbehov. Tým, že video ukáže proces vzniku diela alebo myšlienky autora, stáva sa produkt pre diváka osobnejším a zrozumiteľnejším (Creek, 2021).

V neposlednom rade Scott (2020) zdôrazňuje, že pri úspechu v propagácii kultúry je nevyhnutné, aby video nepôsobilo ako umelá reklama, ale ako autentický príspevok k prebiehajúcej spoločenskej diskusii. Kultúrny produkt totiž často nesie hlbší význam, a preto by mal byť komunikovaný spôsobom, ktorý podporuje interakciu a zdieľanie v rámci komunity. Podľa nášho názoru je schopnosť videa vyvolať okamžitú reakciu a diskusiu pod príspevkom najlepším meradlom úspešnosti marketingu v oblasti umenia.

2 CIEĽ PRÁCE

Hlavným cieľom príspevku je na základe teoretických východísk z oblasti fantasy literatúry a video marketingu navrhnúť a zrealizovať kreatívny koncept reklamného videa, ktorý slúži na popularizáciu špecifického žánru fantasy literatúry. Príspevok sa zameriava na audiovizuálne zobrazenie pohltenia čitateľa fiktívnym svetom, pričom kľúčovým prvkom je motív otvárania kníh a prevteľovanie sa do literárnych postáv. V rámci naplnenia hlavného cieľa sme si stanovili čiastkové ciele:

- vymedzenie teoretických východísk so zameraním na charakteristiku a vývoj fantasy žánru a špecifiká reklamného videa pre propagáciu kultúry,
- charakteristika objektu skúmania, ktorým je vybraný segment fantasy literatúry a jeho čitateľské publikum,
- opis pracovných postupov a spôsobu získavania údajov z tlačených a digitálnych zdrojov, pomocou ktorých sme vypracovali tento príspevok,
- tvorba námetu a scenára pre reklamný spot, ktoré využíva rozprávanie príbehu na vyvolanie emocionálneho zážitku a autenticity,
- technické zabezpečenie produkcie (výber techniky, lokácie a kostýmov) potrebné pre vizuálne rozprávanie príbehu,
- produkcia plánovaného videovýstupu, t. j. samotné natáčanie scén,
- postprodukcia a finalizácia audiovizuálneho obsahu (strih, farebné korekcie, zvuková zložka).

3 METODIKA PRÁCE

V tejto časti príspevku charakterizujeme objekt skúmania, ktorým je vybraný žáner fantasy literatúry a proces jeho audiovizuálneho spracovania. Súčasťou kapitoly je objasnenie konkrétnych pracovných postupov od teoretických východísk až po konečnú postprodukciu, vďaka ktorým naplníme stanovené ciele práce a vytvoríme funkčné reklamné video. Vymedzíme tiež spôsoby získavania údajov a zdroje, ktoré boli kľúčové pre dosiahnutie vizuálnej a obsahovej totožnosti s literárnou predlohou.

3.1 Charakteristika objektu skúmania

Objektom skúmania v predloženej práci je vybraný žáner fantasy literatúry, konkrétne diel, ktoré reprezentujú budovanie rozsiahlych fiktívnych svetov a silnú identitu postáv. Sústredíme sa na vizuálnu transformáciu literárneho textu do formy krátkeho reklamného videa, ktoré využíva prvky rozprávania príbehu a motivuje nových čitateľov

k čítaniu fantasy literatúry. Podobne ako pri poctivej remeselnej výrobe, aj v tomto projekte je kladený dôraz na autenticitu a osobný vklad autora. Autor videa v ňom vystupuje v dvojúlohe:

- ako čitateľ, ktorý prostredníctvom fyzického kontaktu s knihou (otváranie kníh) symbolizuje vstup do inej reality, čo v teórii definujeme ako „útek z reality“,
- ako literárna postava, do ktorej sa autor „prevteľuje“, čím vizualizuje pohltenie príbehom a ukazuje emocionálnu hĺbku postáv, ako sú hrdinstvo či identita.

Cieľom tohto stvárnenia je, aby video nepôsobilo ako „umelá reklama“, ale ako autentický príspevok k popularizácii čítania. Pri tvorbe vizuálnej identity postáv vychádzame z autorských opisov v knihách, pričom kladieme dôraz na spracovanie scény a kostýmov. Výber konkrétnych kníh pre potreby videa zahŕňa tituly, ktoré majú pre nás osobný význam.

3.2 Pracovné postupy

Pri vypracovaní teoretických východísk príspevku sme postupovali systematicky prostredníctvom niekoľkých nadväzujúcich fáz, ktoré nám umožnili vytvoriť komplexný odborný základ pre skúmanú problematiku. Ako prvé sme vytvorili podrobnú štruktúru príspevku, vrátane obsahu a jednotlivých podkapitol tak, aby logicky nadväzovali a reflektovali odborné požiadavky na spracovanie témy. Ďalším krokom bolo zozbieranie a selekcia relevantnej odbornej literatúry a digitálnych článkov z oblasti literárnej vedy a marketingu. Nasledovala kritická analýza a porovnanie získaných textov, čo nám umožnilo presne definovať špecifiká fantasy žánru a jeho vývoj.

V ďalšej fáze sme sa sústredili na vymedzenie marketingového rámca so zameraním na charakteristiku a historický vývoj reklamného videa. Predposledným krokom pracovného postupu bola syntéza všetkých nadobudnutých poznatkov, ktorá slúži ako metodický podklad pre stanovenie cieľov a následné spracovanie výsledkov práce.

V praktickej časti príspevku sme následne pristúpili k samotnej príprave reklamného spotu. Na základe získaných teoretických poznatkov sme si stanovili kreatívny koncept videa, určili jeho hlavnú myšlienku a vypracovali scenár jednotlivých scén. Následne sme naplánovali celý proces realizácie od výberu lokácie, technického zabezpečenia a rekvizít až po samotnú produkciu a postprodukciu audiovizuálneho diela. Súčasťou pracovného postupu bolo aj spracovanie finálneho videa do podoby vhodnej na online publikovanie.

3.3 Spôsob získavania údajov a ich zdroje

Pri spracovaní príspevku bolo dôležité použitie viacerých zdrojov, aby sme získali relevantné informácie, ktoré pokrývali tému fantasy literatúry a video komunikácie. Získané zdroje poskytli rôznorodé pohľady na problematiku a významne prispeli k odbornému spracovaniu témy.

Za účelom zostavenia príspevku bolo potrebné realizovať sekundárny výskum, ktorý tvoril teoretický základ a vychádzal zo zdrojov dostupných v knižniciach, ako aj z online platforiem umožňujúcich prístup k vedeckým článkom. Väčšina teoretických východísk bola čerpaná z publikácií dostupných v akademických knižniciach. Najviac využívanými boli v tomto smere diela autorov ako Fabrizi, James a Mendlesohn, Sheridan či Scott.
Z vedeckých databáz boli využité platformy ResearchGate a Google Scholar, ktoré poskytli prístup k aktuálnym štúdiám z oblasti digitálneho marketingu a vývoja literárnych žánrov.

Dôležitým východiskom pre spracovanie praktickej časti príspevku boli aj vybrané diela fantasy literatúry, ktoré slúžili ako základný materiál pre analýzu fiktívnych svetov a charakteristiku postáv. Tieto texty nám umožnili pochopiť vnútornú štruktúru žánru a identifikovať kľúčové motívy vhodné pre neskoršie vizuálne spracovanie. Doplnkové

informácie sme získavali analýzou úspešných knižných adaptácií v populárnej kultúre, ako sú napríklad knihy Na dvore z krídel a zmaru alebo Kódex tieňolovcov.

3.4 Použité metódy

Na naplnenie cieľov príspevku sme využili kombináciu rôznych vedeckých metód, ktoré nám umožnili systémovo spracovať odbornú problematiku. Metódu **vedeckej abstrakcie** sme aplikovali pri identifikácii a definícii základných pojmov z oblasti fantasy literatúry a video marketingu. Prostredníctvom **analýzy** sme rozložili špecifiká žánru a štruktúru reklamných formátov na čiastkové prvky pre ich hlbšie pochopenie. Metóda **komparácie** nám poslúžila na porovnanie tradičných a moderných prístupov k video reklame s dôrazom na potrebu autenticity v kultúrnej sfére. V praktickej časti sme zároveň aplikovali metódu **kritickej analýzy** vybraných diel fantasy literatúry, prostredníctvom ktorej sme systematicky identifikovali dominantné tematické motívy, naratívne štruktúry a vizuálne charakteristiky postáv a prostredí. Na základe týchto zistení sme využili **dedukciu**, ktorá nám umožnila transformovať všeobecné znaky analyzovaných diel do konkrétnych prvkov návrhu reklamného videa, pričom sme súbežne uplatnili aj princíp **analógie** pri prenose literárnych obrazov do ich audiovizuálnej podoby. Na vypracovanie záverov sme využili metódu **syntézy**, ktorá nám pomohla prepojiť teoretické zistenia o popularite žánru a marketingových trendoch do uceleného rámca.

4 VÝSLEDKY PRÁCE

V tejto kapitole detailne popisujeme praktické výsledky príspevku, ktoré spočívajú v kompletnom procese tvorby reklamného videa. Na základe stanovených cieľov popisujeme jednotlivé realizačné fázy od prvotného plánovania až po finálne spracovanie audiovizuálneho materiálu. Výsledkom tohto procesu je ucelené video, ktoré demonštruje praktické využitie video marketingu pri popularizácii fantasy literatúry.

4.1 Predprodukcia

Predprodukcia predstavuje zásadnú etapu pri tvorbe audiovizuálneho diela, či už ide o film, televízny program, reklamu alebo online video. V tomto období sa detailne plánujú a pripravujú všetky súčasti produkcie od prvotného konceptu až po finálne organizačné a technické detaily potrebné na úspešnú realizáciu projektu. Často sa považuje za jadro celého procesu, pretože kvalitne zvládnutá predprodukcia prispieva k plynulému priebehu nakrúcania a zároveň ovplyvňuje úroveň výsledného diela.

4.1.1 Tvorba scenára

Scenár sme spracovali do tabuľky v Microsoft Word, kde sme detailne rozpracovali jednotlivé scény aj prestrihy, ktoré sme chceli vo videu zachytiť. Scenár vznikal na základe spoločných diskusií a vzájomného zdieľania nápadov. Zvolili sme si jednoduchý, no zrozumiteľný príbeh, ktorý by divákov zaujal a zároveň im umožnil vcítiť sa do hlavnej postavy. Pri tvorbe scenára sme vychádzali z hlavnej myšlienky prepojenia reality s fantasy svetom, pričom sme sa zamerali na motív pohltenia čitateľa príbehom. Scenár vznikal na základe spoločných diskusií a kreatívnych návrhov, ktoré sme následne pretavili do konkrétnych scén. Dôraz sme kládli najmä na vizuálne rozprávanie, keďže cieľom bolo ukázať silu fantasy literatúry prostredníctvom obrazu a emócií.

Hlavnou postavou videa je Sabi, študentka vysokej školy, ktorá je vášnivou čitateľkou fantasy literatúry. Dej sa začína v realistickom prostredí vo chvíli, keď sa unavená a znudená vracia domov. V snahe uniknúť z bežnej reality si vyberie jednu z fantasy kníh. Keď ju otvorí, z jej strán začne vychádzať jasné svetlo, ktoré ju osvieti a v tom okamihu sa premení na vílu z príbehu, ktorý práve otvorila. Tento moment predstavuje jej prvý skutočný

vstup do sveta fantasy literatúry. Spočiatku je z tejto premeny prekvapená a zmätená, no postupne si začína uvedomovať, čo sa s ňou deje. S ďalšími premenami sa jej vzťah k fantasy svetu stále viac prehlbuje a čoraz viac si začína užívať magické situácie, do ktorých sa prostredníctvom kníh dostáva.

Jednotlivé scény sú prepojené dynamickým strihom a vizuálnymi prechodmi, ktoré zvýrazňujú transformáciu postavy a jej presun medzi realitou a fiktívnym svetom. Dôležitú úlohu zohráva aj práca s kostýmami a rekvizitami, ktoré pomáhajú jasne odlíšiť jednotlivé postavy a prostredia. V závere videa Sabi zostáva v jednom z kostýmov, čím symbolizujeme jej úplné pohltenie fantasy svetom. Video končí momentom, keď pokračuje v čítaní knihy, čím sa uzatvára kruh medzi realitou a fikciou a zároveň sa zdôrazňuje myšlienka, že fantasy literatúra dokáže čitateľa úplne vtiahnuť do svojho sveta.

4.1.2 Výber lokácie

Pri výbere lokácie sme zvažovali viacero možností, pričom sme pracovali s rôznymi nápadmi na natáčanie v exteriéri aj interiéri. Uvažovali sme nad dynamickejšími priestormi, ktoré by vizuálne obohatili príbeh, no zároveň sme si uvedomovali, že príliš veľa prostredí by mohlo narušiť jeho plynulosť a celkovú výpovednú hodnotu. Nakoniec sme sa rozhodli pre natáčanie v jednom esteticky pôsobiacom, čistom a minimalistickom byte. Tento výber nám umožnil sústrediť sa na hlavnú postavu a jej premeny, pričom jednoduché prostredie nepôsobilo rušivo.

4.2 Produkcia

Produkcia predstavuje rozhodujúcu etapu tvorby nášho audiovizuálneho diela, v ktorej sa všetky predchádzajúce nápady, prípravy a plánované postupy premieňajú na reálny obrazový a zvukový materiál. Práve v tejto fáze sa scenár, vizuálna koncepcia aj atmosféra príbehu prenášajú do konkrétnej podoby, vďaka čomu video postupne nadobúda svoj finálny charakter. Ide o dynamický proces, ktorý si vyžaduje nielen technickú pripravenosť, ale aj kreatívny prístup a schopnosť operatívne reagovať na vzniknuté situácie počas natáčania.

4.2.1 Technické zázemie projektu

Celý reklamný spot bol natočený počas jedného dňa. Keďže sme mali k dispozícii široké spektrum technického vybavenia, vybrali sme nasledujúcu kombináciu. Ako hlavnú kameru sme používali Lumix S1II v kombinácii s objektívmi Panasonic Lumix S 24-60mm F/2.8, SIGMA 28-70mm F2.8 DG DN Contemporary a Panasonic Lumix S 35mm f/1.8. Ako záložné telo sme mali Lumix S5IIX.

Počas natáčania sme pracovali predovšetkým s prirodzeným svetlom, ktoré nám pomohlo zachovať jednoduchý a vizuálne príjemný charakter jednotlivých scén. V situáciách, keď bolo potrebné svetelné podmienky upraviť alebo doplniť, sme využívali aj svetlo SmallRig RM 25C, ktoré nám umožnilo jemne modelovať atmosféru záberov podľa potrieb konkrétnej scény. Zvuková zložka bola síce vo veľkej miere dotváraná aj v postprodukcii, no pri samotnom natáčaní sme na zachytenie hovoreného slova a ďalších potrebných ruchov využívali mikrofóny Hollyland Lark Max 2.

4.2.2 Proces produkcie

V deň natáčania sme sa stretli približne o 12:00 v Trnave, kde sme sa najskôr presunuli do bytu, v ktorom sa odohráva celý dej nášho videa. Prvú hodinu sme venovali dolaďovaniu detailov jednotlivých scén a príprave techniky aj rekvizít. Keďže sme mali scenár dôkladne pripravený, vedeli sme presne, aký bude postup natáčania a mohli sme pracovať efektívne.

Samotné natáčanie prebiehalo od 13:00 do 18:00, pričom sme postupovali systematicky scénu po scéne. Začínali sme úvodnými zábermi príchodu do bytu a bežných činností, ako je príprava čaju, ktoré pomáhajú vytvoriť realistickú atmosféru. Následne sme prešli k dôležitým momentom pri knižnici a prvému otvoreniu knihy, kde dochádza k premene hlavnej postavy na vílu. Tento prechod sme natáčali vo viacerých variáciách, aby sme dosiahli čo najlepší vizuálny efekt.

V ďalšej časti sme sa sústredili na jednotlivé premeny do rôznych postáv, pričom sme postupne natáčali scény s rôznymi kostýmami od víly až po akčnejšie postavy. Dôležitú úlohu zohrávali aj detaily, ako práca s knihou, pohľady do kamery či interakcia s rekvizitami, ktoré pomáhali dotvárať príbeh. Počas natáčania sme sa držali scenára, no v niektorých momentoch sme si dovolili aj menšie úpravy, aby scény pôsobili prirodzenejšie. Celý proces prebiehal plynulo a vďaka dobrej organizácii sa nám podarilo natočiť všetky plánované zábery v stanovenom čase.

4.3 Postprodukcia

Postprodukcia predstavuje záverečnú fázu tvorby nášho audiovizuálneho diela, v ktorej sa natočený materiál spracováva a premieňa do finálnej podoby. Práve v tejto etape sa zo surových záberov, zvukov a vizuálnych prvkov vytvára ucelené video, ktoré má plynulý dej, jasnú atmosféru a výsledný estetický charakter. Ide o proces, v ktorom sa spája technická presnosť s kreatívnym prístupom, pretože okrem samotného strihu je potrebné venovať pozornosť aj farebným úpravám, zvukovej zložke, efektom a celkovému tempu videa.

4.3.1 Priebeh postprodukcie

Postprodukčný proces sa začal prenesením všetkých natočených záberov do počítača a ich následným zálohovaním, aby sme predišli strate materiálu. Následne sme celý surový obsah importovali do programu Davinci Resolve Studio 20, kde sme začali s triedením a výberom najvhodnejších záberov. Po počiatočnej selekcii sme pristúpili k samotnému strihu, pri ktorom sme vychádzali z pripraveného scenára a vizuálnej koncepcie videa.

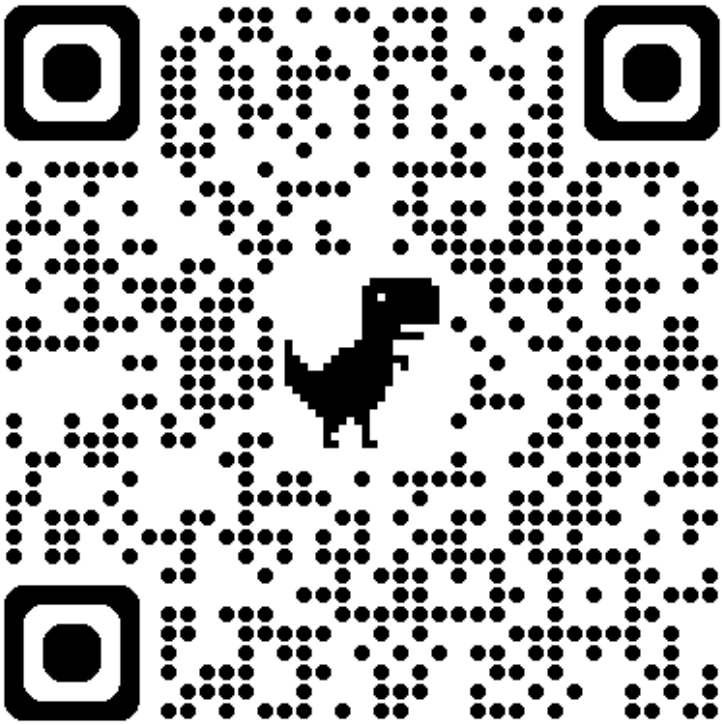
Jednotlivé zábery sme ukladali na časovú os tak, aby na seba logicky nadväzovali. V niektorých prípadoch sme ponechali zábery v ich pôvodnej dĺžke, pri iných sme ich skracovali, kombinovali alebo mierne menili ich poradie, aby lepšie vynikli premeny hlavnej postavy a dynamika celého videa. Osobitnú pozornosť sme venovali scénam, v ktorých dochádza k vizuálnym prechodom medzi realitou a fantasy svetom, pretože práve tie boli kľúčové pre celkový dojem z nášho diela.

Súbežne so strihom sme riešili aj zvukovú zložku. Keďže video je postavené najmä na vizuálnom rozprávaní, bolo potrebné vhodne doplniť ruchy, atmosférické zvuky a ďalšie prvky, ktoré podporili význam jednotlivých scén. Po dokončení strihovej skladby sme sa venovali farebným úpravám, ktorých cieľom bolo zjednotiť. Výsledný projekt sme následne exportovali vo formáte H.264, ktorý zachováva kvalitný obraz a zároveň je vhodný na publikovanie na online platformách, konkrétne na YouTube a Instagrame.

4.3.2 Publikácia videa a jeho prínos

Finálne reklamné video bolo publikované na platformách YouTube a Instagram. V rámci podpory jeho šírenia bol vytvorený aj QR kód, ktorý umožňuje rýchly a jednoduchý prístup k videu a zároveň tvorí súčasť prezentácie projektu. Publikovanie videa bolo plánované s cieľom osloviť najmä mladších čitateľov a používateľov sociálnych sietí, ktorí patria k cieľovej skupine fantasy literatúry. Video zároveň tvorí súčasť praktického výstupu tohto vedeckého príspevku a prezentuje možnosti využitia reklamného videa pri propagácii kultúrnych produktov. Jeho prínos vidíme najmä v motivovaní publika k čítaniu fantasy

literatúry, v posilňovaní záujmu o tento žáner a v prezentácií toho, že literárny obsah možno komunikovať aj prostredníctvom audiovizuálnej formy. Na nasledujúcom obrázku sa nachádza QR kód, ktorý funguje ako odkaz na reklamné video.



Obrázok 3 QR kód odkazujúci na video (vlastné spracovanie, 2026)

ZÁVER

Náš príspevok sa venoval komplexnému procesu návrhu a realizácie reklamného videa, ktorého primárnym cieľom bola popularizácia špecifického žánru fantasy literatúry. V súčasnom presýtenom komunikačnom prostredí sa potvrdzuje, že vizuálna forma komunikácie dominuje najmä vďaka schopnosti ľudského mozgu spracovávať obrazové podnety rýchlejšie než text, čo umožňuje budovať hlbokú dôveru a emócie oveľa efektívnejšie. Prepojením teoretických poznatkov z oblasti literatúry a moderného video marketingu sme vytvorili audiovizuálne dielo, ktoré prekračuje rámec bežnej komerčnej reklamy a stáva sa autentickým nástrojom propagácie kultúrnych produktov.

V teoretickej časti sme identifikovali kľúčové znaky fantasy literatúry, predovšetkým konštrukciu nemožného a tvorbu alternatívnych svetov, ktoré čitateľovi umožňujú útek z reality a rozvíjanie predstavivosti. Zároveň sme analyzovali transformáciu reklamného videa, ktoré sa v digitálnej ére posunulo od agresívnych predajných metód k tvorbe užitočného a autentického obsahu, ktorý je kľúčom k získaniu si moderného diváka. Tieto zistenia sa stali metodickým základom pre praktickú časť, v ktorej sme sa sústredili na vizuálnu transformáciu literárneho textu do formy krátkeho reklamného spotu.

Hlavným prínosom práce je realizované video, ktoré zachytáva proces pohltenia čitateľa fiktívnym svetom prostredníctvom motívu otvárania kníh a prevteľovania sado literárnych postáv. Využitím profesionálnej techniky Lumix a postprodukcie v programe DaVinci Resolve Studio 20 sme dosiahli vizuálne prepojenie medzi realitou a fantasy svetom, čím sme zdôraznili emocionálny zážitok z čítania.

Poďakovanie: Príspevok vznikol v rámci výskumného projektu podporovaného Agentúrou na podporu výskumu a vývoja (APVV) č. APVV-22-0469 s názvom „Cestovná mapa digitálnej platformy zabezpečujúcej AI (Artificial Intelligence) automatizáciu rozhodovacích procesov v oblasti komunikačnej stratégie“.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH REFERENCIÍ

Attebery, B. (1992). *Strategies of fantasy.* Indiana University Press.

Boucher, G. M. (17. mája 2024). The Specificity of Fantasy and the “Affective Novum”: A Theory of a Core Subset of Fantasy Literature. *Literature 4: 101–121.* https://doi.org/10.3390/literature4020008

Brock, D. (2015). *Periscope Marketing Excellence: Learn How To Leverage The Power Of Periscope Live Streaming To Grow Your Business & Brand!*. Scribl.

Campbell, J. (2022). *Fantasy.* EBSCO Research Starters. https://www.ebsco.com/research-starters/literature-and-writing/fantasy

Creek, J. (2021). *Like, Comment, Share, Buy: The beginner's guide to marketing your business with video storytelling*. John Wiley & Sons,

Dua, R. (2020). *Just Dubb It: How Personal Stories, Video Marketing, and Social Media Changed My Life*. Dubb, LLC.

Fabrizi, M. (2016). *Fantasy literature: Challenging genres.* Sense Publishers.

James, E. – Mendlesohn, F. (2012). *The Cambridge companion to fantasy literature.* Cambridge University Press.

Mckeena, M. (2020). *Nasty Business: The Marketing and Distribution of the Video Nasties*. Edinburgh University Press.

Nasriddinov, A. (15. marca 2023). Fantasy genre and its scientific interpretation in theoretical views. https://doi.org/10.47689/2181-3701-vol1-iss2-pp56-62

Sangster, M. (2023). *An introduction to fantasy.* Cambridge University Press.

Scott, D. M. (2020). *The New Rules of Marketing and PR: How to Use Content Marketing, Podcasting, Social Media, AI, Live Video, and Newsjacking to Reach Buyers Directly*. John Wiley & Sons.

Sheridan, M. a T. Lessard. (2020). *The Visual Sale: How to Use Video to Explode Sales, Drive Marketing, and Grow Your Business in a Virtual World*. Ideapress Publishing.

Stephan, M. (8. apríla 2016). Do you believe in magic? The potency of the fantasy genre. *Coolabah*, *18, 3–15.* https://doi.org/10.1344/co2016183-15

Teixeira S., T (17. januára 2014). The Rising Cost of Consumer Attention: Why You Should Care, and What You Can Do about It. https://doi.org/10.1016/j.ijresmar.2016.11.006

PRÍLOHA A

Scenár

TYP ZÁBERU	POPIS SCÉNY
Polocelok	Sabi prichádza do bytu. Dvere sa otvárajú, ona vstupuje dovnútra – prvý pohľad na jej domáce útočisko.
Detail	Kabelka s dunením dopadá na zem, topánky sú odhodené nabok. Nohy sa otáčajú a odchádzajú do chodby.
Polocelok	Sabi prichádza ku kuchynskej linke, berie kanvicu, napúšťa ju vodou a zapína variť.
Detail	Vrecúško čaju padá do pohára, vriaca voda ho pomaly zalieva. Ruka sa chopí pohára.
Polocelok	Sabi sa zastaví a zadíva sa striedavo na knižnicu a kuchyňu – akoby premýšľala, čo bude nasledovať.
Polocelok	Sabi stojí pri knižnici a premýšľa. Jej tvár prezrádza rozhodovanie.
Detail	Prsty prechádzajú po chrbtoch kníh, zastavujú sa a jedna kniha je vytiahnutá von.
Celok	Sabi kráča z kuchyne do obývačky, v ruke drží knihu.
Detail	Pohár s čajom je jemne položený na konferenčný stolík.
Polocelok	Sabi si sadá na gauč, usadí sa do pohodlnej polohy.
Polodetail / podhľad	Sabi otvára knihu – stránky sa rozložia. Svetlo ju osvetlí. Plynulý prechod do kostýmu víly.
Detail (insert)	Sabi otvára a zatvára knihu znova a znova, prekvapená a zvedavá, ako to celé funguje.
Polocelok (v kostýme víly)	Sabi v kostýme víly ide k zrkadlu. Čuduje sa, obzerá sa zo všetkých strán, otočí sa.
Detail	Sabi dramaticky otočí hlavou – vlasy odletia do strany.
Detail / zoom	Kamera sa priblíži na otvorenú knihu ležiacu v jej rukách.
Podhľad / polocelok	Sabi odbehne od zrkadla, zohne sa a zdvihne knihu zo zeme.
Kolmo na tvár	Sabi si sadne, kniha pred ňou zakrýva celú tvár – vidieť len ruky a otvorené stránky.
Polocelok (čiernobielo)	Sabi zatvorí knihu – premena mizne, je z nej opäť normálna. Obzerá sa po sebe.
Polocelok	Sabi znova otvorí knihu – víla je späť. Prekvapená, poobzerá sa po sebe.
Detail	Sabi položí otvorenú knihu na stolík a vstáva smerom ku knižnici.
Polocelok (od chrbta)	Sabi si vyberá ďalšiu knihu z police a odchádza s ňou.
Polocelok (z boku)	Sabi si sadá na gauč s novou knihou v náručí.

TYP ZÁBERU	POPIS SCÉNY
Záber z vrchu (vtáčia perspektíva)	Sabi prehliada niekoľko kníh položených pred ňou, jednu si nakoniec vyberie.
Kolmo na tvár	Sabi sa nadýchne, povzdychne si a otvorí vybranú knihu.
Polocelok (v kostýme Shadow Hunters)	Sabi sa vytočí a zistí, že sa objavilo pero – pozrie naň s prekvapením.
Polocelok / preostrenie	Záber zo zadu, kamera preostrí z knihy na Sabi – dve roviny príbehu.
Detail rúk	Sabi odloží jednu knihu a siahne po ďalšej.
Kolmo na tvár	Sabi otvorí novú knihu a opäť sa pozrie priamo do kamery.
Polocelok (v kostýme pirátky)	Sabi sa premení na pirátku – rozhliadne sa okolo seba.
Polocelok (od televízora)	Sabi zistí, že má pri sebe meč. Odloží knihu, zdvihne meč a postaví sa.
Akčný záber	Sabi bojuje s mečom – dynamické pohyby, výpady, obraty.
Polocelok	Sabi si sadne späť na gauč, odloží meč nabok, zoberie ďalšiu knihu.
Kolmo na tvár	Sabi sa teší na ďalšiu premenu a s úsmevom otvára novú knihu.
Polocelok (v kostýme pištoľníčky)	Sabi je prekvapená kostýmom, pozrie sa dolu na zem.
Detail	Na zemi leží pištoľ. Sabi sa zohne a zdvihne ju.
Polocelok (od televízora)	Sabi vstane, nabije zásobník a zaujme postoj.
Podhľad	Sabi sa pozrie priamo do kamery, urobí 'tuf tuf' gesto – niečo ju prekvapí a vydá sa do akcie.
Akčný záber	Sabi v prestrelke – skáče, ukrýva sa, strieľa.
Polocelok (od gauča)	Sabi si sadne, odloží pištoľ, vezme knihu a spokojne sa usadí.
Detail	Sabi si zdvihne pohár s čajom zo stolíka.
Celok (od televízora) – zoom to black	Sabi srkne čaj, usmieva sa, otvára knihu a ponára sa do čítania. Záber sa pomaly stmavuje do čiernej.
Packshot	Logo / headline

TVORBA VIZUÁLNEJ IDENTITY AKO SÚČASŤ BUDOVANIA ZNAČKY KREATÍVNEHO ŠTÚDIA

Klaudia Stanislavská – Adam Madleňák

ABSTRAKT
Cieľom vedeckého príspevku je na základe teoretických poznatkov a skúseností z aplikačnej praxe navrhnúť vizuálnu identitu pre novovznikajúce kreatívne štúdio WOLK. Výstupom je návrh vizuálnej identity doplnený o dizajn manuál, ktorý stanovuje pravidlá jej používania. V teoretickej časti sa venujeme vymedzeniu pojmu vizuálna identita, jej prvkom a významu dizajn manuálu. Následne sú definované ciele príspevku, metodika, charakteristika štúdia a použité postupy. Praktická časť zahŕňa návrh jednotlivých prvkov vizuálnej identity vrátane ich aplikácie. Výsledkom je ucelený vizuálny systém využiteľný v praxi kreatívneho štúdia.

Kľúčové slová: *Branding. Dizajn manuál. Firemný dizajn. Kreatívne štúdio. Vizuálna identita*

ABSTRACT
The aim of the scientific contribution is to design a visual identity for the newly emerging creative studio WOLK, based on theoretical knowledge and experience from application practice.The output is a visual identity proposal complemented by a design manual that defines the rules for its use.The theoretical part focuses on defining the concept of visual identity, its elements, and the importance of a design manual. This is followed by the specification of the paper's objectives, methodology, characteristics of the studio, and the applied procedures.The practical part includes the design of individual visual identity elements, including their application. The result is a comprehensive visual system applicable in the practice of a creative studio.

Key words: *Branding. Corporate design. Creative studio. Design manual. Visual identity.*

ÚVOD

V súčasnosti zohráva vizuálna komunikácia kľúčovú úlohu pri budovaní značky a jej prezentácii na trhu. V digitálnom prostredí a na sociálnych sieťach je publikum denne vystavené množstvu vizuálnych podnetov, preto je schopnosť zaujať a odlíšiť sa rozhodujúcim faktorom úspechu. Vizuálna identita predstavuje nástroj, prostredníctvom ktorého značka komunikuje svoje hodnoty, charakter a smerovanie, pričom výrazne ovplyvňuje jej vnímanie verejnosťou.

Význam vizuálnej identity je obzvlášť dôležitý v oblasti kreatívneho priemyslu, kde samotná vizuálna komunikácia predstavuje základný nástroj prezentácie schopností a profesionality. Kreatívne štúdiá sú denne konfrontované s potrebou nielen vytvárať obsah pre klientov, ale zároveň budovať aj vlastnú značku. Vizuálna identita neplní len estetickú funkciu, ale stáva sa strategickým nástrojom, ktorý ovplyvňuje vnímanie štúdia, jeho dôveryhodnosť a atraktivitu pre potenciálnych klientov.

Vedecký príspevok sa zameriava na návrh vizuálnej identity pre novovznikajúce kreatívne štúdio, ktoré vzniklo spoluprácou troch tvorcov pôsobiacich v oblasti audiovizuálnej produkcie a vizuálnej komunikácie. Štúdio sa venuje tvorbe videoobsahu, postprodukcii, grafickému dizajnu a správe sociálnych sietí. Keďže ide o nový subjekt bez existujúcej identity, vzniká priestor na jej systematické vytvorenie s dôrazom na funkčnosť, estetiku a praktické využitie. Cieľom je vytvoriť komplexný návrh vizuálnej identity, ktorý bude reflektovať charakter a zameranie štúdia. Súčasťou je aj návrh dizajn manuálu, ktorý stanoví pravidlá používania jednotlivých prvkov a zabezpečí ich jednotnú aplikáciu. Vedecký príspevok má teoreticko-aplikačný charakter a prepája odborné poznatky s praktickým návrhovým procesom.

Príspevok je rozdelený do troch hlavných kapitol. Prvá kapitola sa venuje teoretickému vymedzeniu vizuálnej identity, jej prvkom a významu dizajn manuálu. Druhá kapitola opisuje cieľ a metodiku, vrátane charakteristiky objektu skúmania, použitých metód a postupov. Tretia kapitola predstavuje praktickú časť, návrh vizuálnej identity, tvorbu jej jednotlivých prvkov, ako sú logo, farebnosť a typografia, ich aplikáciu a spracovanie dizajn manuálu. Predkladaný vedecký príspevok tak ponúka ucelený pohľad na problematiku vizuálnej identity, od jej teoretického vymedzenia až po konkrétnu realizáciu návrhu pre kreatívne štúdio.

1 TEORETICKÉ VÝCHODISKÁ

Každý človek má svoje hodnoty, preferencie a štýl, ktoré ho odlišujú od ostatných. Podobne aj podnikateľské subjekty využívajú vizuálne prostriedky na to, aby vyjadrili svoju jedinečnosť a odlíšili sa v konkurenčnom prostredí. Potreba označovania a vizuálnej identifikácie nie je novým javom. Už v minulosti si ľudia označovali svoj dobytok rôznymi znakmi a symbolmi (Airey, 2019). Podľa Slade (2016) možno prvky brandingu vystopovať až do staroveku, kde výrobcovia označovali svoje produkty s cieľom zabezpečiť ich rozpoznateľnosť. Tieto historické prístupy poukazujú na postupný vývoj vizuálnej komunikácie, ktorý sa postupne transformoval do podoby firemného dizajnu.

V súčasnosti predstavuje firemný dizajn dôležitý nástroj vizuálnej prezentácie firiem. Zahŕňa prvky ako logotyp, farebnosť či typografiu, ktoré spolu vytvárajú jednotný vizuálny jazyk. Správne navrhnutý a konzistentne používaný dizajn prispieva k lepšej rozpoznateľnosti značky, jej dôveryhodnosti a efektívnej komunikácii smerom k cieľovej skupine.

1.1 Vizuálna identita

Firemný dizajn, označovaný aj ako vizuálna identita značky, predstavuje najviditeľnejšiu zložku jej prezentácie. Bednárik a Augustínová (2021) ho charakterizujú ako súbor vizuálnych výstupov, prostredníctvom ktorých sa organizácia prezentuje navonok. Balmer (2023) zdôrazňuje jeho význam najmä v procese odlišovania sa od konkurencie a poukazuje na prepojenie estetickej a funkčnej stránky dizajnu. Slade (2016) poukazuje aj na dôležitosť výskumu ako východiska pri tvorbe vizuálneho riešenia. Zdôrazňuje, že návrh dizajnu by nemal byť založený len na estetike, ale mal by vychádzať z poznania prostredia, cieľovej skupiny a konkurencie. Aj v prípade kreatívnych štúdií je preto nevyhnutné, aby firemný dizajn reflektoval ich charakter, služby a spôsob komunikácie, čím dokáže efektívne osloviť potenciálnych klientov a odlíšiť sa na trhu.

1.2 Prvky vizuálnej identity

Jednou zo základných zložiek vizuálnej identity je práve **logo**, ktoré slúži ako identifikačný prvok, prostredníctvom ktorého si publikum vytvára prvý dojem. Bednárik a Augustínová (2021) upozorňujú, že logo býva často zamieňané s celou vizuálnou identitou, pričom podľa Wheelera (2017) ide len o jej najviditeľnejšiu časť. Logo môže mať rôzne podoby, napríklad ako symbol bez textu, čisto typografický logotyp alebo ich kombinácia. Pri jeho návrhu je dôležité zohľadniť funkčnosť a využitie v rôznych médiách. Podľa Oppelta (2023) by malo byť logo ľahko zapamätateľné, čitateľné a flexibilné v rôznych formátoch.

Farebnosť patrí medzi kľúčové prvky vizuálnej identity, keďže výrazne ovplyvňuje spôsob, akým je značka vnímaná. Hoci farby vznikajú ako fyzikálny jav na základe rôznych vlnových dĺžok svetla, ich význam a interpretácia sú do veľkej miery subjektívne. Podľa Nagyovej a Klementisa (2023) dokáže človek spracovať farbu omnoho rýchlejšie ako text, čo z nej robí efektívny nástroj vizuálnej komunikácie. Pri návrhu farebnej palety je dôležité

zohľadniť nielen estetickú stránku, ale aj jej funkčnosť a použiteľnosť v rôznych prostrediach. Goldstein (2023) zdôrazňuje význam farebnej psychológie a potrebu vyberať farby tak, aby boli vhodné pre rôzne komunikačné kanály a zároveň podporovali celkové vnímanie značky.

Typografia je významnou súčasťou vizuálnej identity, ktorá ovplyvňuje spôsob, akým je text vnímaný a interpretovaný. Nejde len o obsah samotný, ale aj o jeho vizuálnu formu, teda výber písma, jeho veľkosť, farbu či rozloženie v priestore. Podľa Baníkovej (2023) práve tieto faktory spoluvytvárajú celkový vizuálny prejav značky a môžu výrazne ovplyvniť jej charakter. Písmo možno rozdeľovať rôznymi spôsobmi, pričom Blažek (2022) poukazuje na to, že neexistuje jednotný systém klasifikácie a každý dizajnér si môže vytvoriť vlastné členenie. Medzi základné skupiny zaraďuje napríklad antikvové písma, ktoré pôsobia tradične a elegantne, alebo bezserifové písma, ktoré sa vyznačujú jednoduchosťou a dobrou čitateľnosťou, najmä v digitálnom prostredí. Okrem nich existujú aj výrazné titulkové písma či rôzne symboly a grafické znaky, ktoré nachádzajú uplatnenie najmä v doplnkovej komunikácii.

Okrem týchto základných prvkov možno medzi ďalšie súčasti vizuálnej identity zaradiť napríklad vzory, ilustrácie či štýl fotografie. Napríklad **štýl fotografie** slúži na komunikáciu atmosféry, emócií a charakteru značky. Podľa Oppelta (2023) majú vizuály schopnosť ovplyvniť vnímanie značky rýchlejšie než text, a preto je dôležité prispôsobiť ich cieľovej skupine a jej očakávaniam. **Vzory**, označované aj ako patterny, predstavujú opakovanie určitých tvarov alebo prvkov, ktoré vytvárajú vizuálnu štruktúru (Bednárik & Augustínová, 2021). Ich využitie pomáha vytvárať jednotný vizuálny štýl a môže slúžiť ako rozpoznateľný prvok značky naprieč rôznymi výstupmi. **Ilustrácie** a ďalšie grafické prvky rozširujú vizuálnu identitu a môžu plniť aj funkčnú úlohu, napríklad v digitálnom prostredí. Goldstein (2023) uvádza, že tieto prvky ovplyvňujú nielen estetiku, ale aj spôsob interakcie používateľa so značkou. Zároveň dokážu značke dodať osobitosť a podporiť jej jedinečný vizuálny prejav.

1.3 Dizajn manuál

Dizajn manuál predstavuje dokument, ktorý určuje pravidlá používania vizuálnych prvkov značky. Podľa Álvareza (2019) slúži ako návod, ktorý zabezpečuje správnu a jednotnú aplikáciu firemného dizajnu v grafických výstupoch. Jeho význam spočíva najmä v udržiavaní konzistentnej vizuálnej komunikácie, čo prispieva k lepšej rozpoznateľnosti a profesionálnemu pôsobeniu značky (Wrona, 2015). Obsah dizajn manuálu zahŕňa jednotlivé prvky vizuálnej identity a spôsob ich využitia. Nagyová a Klementis (2023) uvádzajú, že medzi základné časti patrí napríklad správne používanie loga, jeho ochranné zóny a varianty. Dôležité je aj zadefinovanie presných kódov farieb, rezov a používania typografie, vzorov, obrazového štýlu či ukážok aplikácií vizuálnej identity v digitálnych a tlačených médiách. Tieto pravidlá pomáhajú zabezpečiť jednotnú komunikáciu značky naprieč rôznymi výstupmi.

Vizuálna identita predstavuje komplexný systém, ktorý môže zahŕňať aj ďalšie prvky nad rámec základných komponentov. Výber konkrétnych prvkov závisí od charakteru značky, jej potrieb a spôsobu komunikácie. Ich vhodná kombinácia prispieva k vytvoreniu jednotnej a konzistentnej vizuálnej komunikácie. Zároveň pomáha značke efektívne komunikovať svoje hodnoty a odlíšiť sa v konkurenčnom prostredí. V prostredí kreatívneho priemyslu nadobúda firemný dizajn špecifický význam, keďže priamo odráža kvalitu a úroveň poskytovaných služieb. Je nielen nástrojom prezentácie, ale aj vizuálnym dôkazom kreatívnych schopností, ktorý ovplyvňuje prvý dojem a celkové vnímanie značky.

2 CIEĽ A METODIKA

V tejto kapitole sa venujeme vymedzeniu cieľa vedeckého príspevku a opisu postupov, ktoré boli použité pri jeho spracovaní. V úvode sme zadefinovali hlavný a čiastkové ciele, ktoré určujú smerovanie. Následne sa venujeme charakteristike objektu skúmania v podobe kreatívneho štúdia WOLK, pracovným postupom, spôsobu získavania údajov a použitým metódam, ktoré tvorili základ pre návrhovú časť.

2.1 Hlavný cieľ

Hlavným cieľom predkladaného vedeckého príspevku je na základe spracovaných teoretických poznatkov a skúseností z aplikačnej praxe navrhnúť komplexnú vizuálnu identitu pre novovznikajúce kreatívne štúdio. Výstupom je návrh vizuálnej identity doplnený o pravidlá jej používania vo forme dizajn manuálu. Na dosiahnutie hlavného cieľa je potrebné splniť viaceré čiastkové úlohy:

- Zhromaždenie a spracovanie zdrojov zameraných na problematiku vizuálnej identity.
- Vymedzenie základných pojmov a princípov tvorby vizuálnej identity.
- Charakteristika kreatívneho štúdia, jeho zamerania, služieb a cieľovej skupiny.
- Definovanie základných východísk a požiadaviek pre tvorbu vizuálnej identity štúdia.
- Vytvorenie jednotlivých prvkov vizuálnej identity.
- Aplikácia navrhnutej vizuálnej identity na vybrané výstupy.
- Spracovanie dizajn manuálu, ktorý stanoví pravidlá používania vizuálnej identity a zabezpečí jej konzistentnú aplikáciu.

2.2 Charakteristika objektu skúmania

Objektom skúmania je **kreatívne štúdio WOLK**, ktoré vzniklo v roku 2025 na základe spolupráce troch tvorcov pôsobiacich v oblasti audiovizuálnej produkcie a vizuálnej komunikácie. Tím tvoria dvaja videomakeri a jedna videoeditorka a grafická dizajnérka, pričom ich činnosť je zameraná najmä na tvorbu videoobsahu, jeho postprodukciu, tvorbu grafických výstupov a správu sociálnych sietí. Vznik štúdia bol prirodzeným vyústením spoločnej práce jeho zakladateľov, ktorí sa rozhodli spojiť svoje zručnosti a vytvoriť jednotnú značku. Primárnou cieľovou skupinou štúdia sú malé a stredné podniky, ktoré majú záujem o profesionálnu a zároveň osobitú vizuálnu prezentáciu. Sekundárnu cieľovú skupinu tvoria jednotlivci a kreatívni profesionáli, ktorí potrebujú kvalitný videoobsah pre vlastnú prezentáciu. Spoločným menovateľom týchto skupín je snaha odlíšiť sa, zaujať publikum a budovať dôveru prostredníctvom autentického vizuálneho obsahu.

2.3 Pracovné postupy

V úvode sme sa venovali štúdiu odbornej literatúry a získaniu základných poznatkov o vizuálnej identite a jej princípoch. Následne sme definovali charakter štúdia a jeho cieľovú skupinu. Tento krok nám pomohol lepšie pochopiť smerovanie značky a nastaviť základné východiská pre návrh vizuálnej identity. V návrhovej fáze sme vytvorili moodboard, ktorý slúžil ako vizuálna inšpirácia a pomohol určiť celkový štýl. Následne sme skicovali a rozpracovali návrh loga a ďalších prvkov do digitálnej podoby. Návrhy sme priebežne upravovali a overovali ich prostredníctvom aplikácie do makiet, kde sme sledovali, ako fungujú v rôznych formátoch. Tento proces nám umožnil lepšie vyhodnotiť funkčnosť jednotlivých riešení. Výsledkom bolo spracovanie dizajn manuálu, ktorý zabezpečuje jednotnú vizuálnu prezentáciu kreatívneho štúdia.

2.4 Spôsob získavania údajov a ich zdroje

Pre vypracovanie vedeckého príspevku bolo potrebné zhromaždiť relevantné informácie, ktoré umožnili pochopiť problematiku vizuálnej identity a aplikovať ju na konkrétny návrh. Údaje boli získavané kombináciou sekundárnych a primárnych zdrojov, čím sa zabezpečil komplexný pohľad na riešenú problematiku.

Sekundárne zdroje tvorili základ pre spracovanie teoretickej časti. Informácie boli čerpané z odbornej literatúry, vedeckých článkov a online databáz. **Primárne zdroje** vychádzali z priameho zapojenia autorky do fungovania skúmaného kreatívneho štúdia. Informácie boli získavané prostredníctvom interných diskusií, ako aj prostredníctvom priebežných konzultácií v rámci tímu. Dôležitou súčasťou získavania údajov boli aj konzultácie s odborníkmi z oblasti dizajnu, marketingu a strategického riadenia značky. Tieto konzultácie prebiehali formou neformálnych rozhovorov a spätnej väzby k návrhovému procesu, pričom prispeli k overeniu jednotlivých rozhodnutí a k zlepšeniu kvality výsledného návrhu.

2.5 Použité metódy

Pri spracovaní predkladaného vedeckého príspevku boli využité viaceré výskumné prístupy, ktoré umožnili prepojiť teoretické poznatky s praktickým návrhom vizuálnej identity. **Dedukcia** bola využitá pri aplikovaní všeobecných teoretických princípov vizuálnej identity na konkrétny prípad kreatívneho štúdia, zatiaľ čo **indukcia** umožnila vyvodiť závery na základe pozorovania existujúcich vizuálnych riešení v praxi. Na systematické spracovanie poznatkov bola použitá **deskriptívna metóda**, ktorá umožnila podrobne opísať jednotlivé zložky vizuálnej identity a ich funkciu v rámci značky. Následne bola uplatnená **syntéza**, prostredníctvom ktorej boli získané poznatky prepojené do jednotného návrhového riešenia.

3 TVORBA VIZUÁLNEJ IDENTITY

Pri návrhu vizuálnej identity pre kreatívne štúdio WOLK sme vychádzali z poznatkov získaných v teoretickej časti a skúseností z aplikačnej praxe. Keďže ide o novovznikajúci subjekt bez existujúcej vizuálnej identity, proces tvorby nebol viazaný na predchádzajúci firemný dizajn, ale poskytoval priestor na vytvorenie identity od základov.

Pri návrhu sme sa zamerali na vytvorenie moderného, funkčného a vizuálne atraktívneho systému, ktorý bude reflektovať charakter štúdia, jeho zameranie a spôsob komunikácie. Dôraz bol kladený najmä na jednoduchosť, zapamätateľnosť a flexibilitu jednotlivých prvkov, aby boli použiteľné v rôznych formátoch a komunikačných kanáloch, najmä v digitálnom prostredí.

3.1 Logo

Logo štúdia WOLK vychádza z primárnej typografie Darken, ktorá bola upravená tak, aby vytvorila originálny a jednotný vizuálny znak. Ide o čisto typografické logo, ktoré stavia na písme ako hlavnom identifikačnom prvku značky. Úprava základného fontu umožnila prispôsobiť tvarovanie znakov tak, aby bol názov lepšie čitateľný. Zvolenie typografického loga bolo zámerné, keďže vizuálna identita je ďalej doplnená o ilustrácie. Jednoduché typografické riešenie tak vytvára vyvážený základ, ktorý umožňuje ostatným prvkom viac vyniknúť a zároveň zachováva prehľadnosť celkovej identity.

3.2 Farebnosť a typografia

Farebnú paletu sme navrhli s dôrazom na kontrast, vizuálnu výraznosť a moderný charakter. Základ tvoria tri hlavné farby, sýta oranžová, tmavohnedá a krémová, ktoré spolu vytvárajú vyvážený a zároveň výrazný vizuál. Sýta oranžová pôsobí energicky a

dynamicky, čím odráža kreatívny charakter štúdia. Tmavohnedá farba dodáva identite hĺbku, stabilitu a profesionálny dojem, zatiaľ čo krémová farba zabezpečuje vizuálnu ľahkosť a zlepšuje čitateľnosť jednotlivých výstupov. Dôležitým prvkom farebnosti je aj využitie gradientu, ktorý vzniká kombináciou týchto farieb.

Typografia je v rámci navrhnutej vizuálnej identity jedným z hlavných prvkov. Predstavuje kľúčový brand kód, ktorý výrazne ovplyvňuje celkový vizuálny štýl značky a jej rozpoznateľnosť. Ako primárne písmo sme zvolili font Darken, ktorý svojím výrazným a štylizovaným tvarovaním tvorí dominantný vizuálny prvok identity. Tento font je využívaný najmä v logotype a nadpisoch. Sekundárnym písmom je Helvetica Neue, ktorá dopĺňa primárny font a slúži najmä pre textové a informačné výstupy. Jej jednoduchý a neutrálne pôsobiaci charakter zabezpečuje čitateľnosť.

3.3 Ilustrácie

Súčasťou vizuálnej identity je aj špecifický štýl ilustrácií, ktorý dopĺňa typografický základ. Ilustrácie sú založené na ručne kreslených expresívnych líniách, ktoré pôsobia uvoľnene, spontánne a autenticky. Tento štýl kontrastuje s presnou a výraznou typografiou, čím vytvára zaujímavé vizuálne napätie a zároveň dodáva identite hravosť a osobitosť. Ilustrácie pôsobia ako rýchle skice, čím odkazujú na kreatívny proces a prirodzenosť tvorby. Ich využitie umožňuje značke komunikovať emóciu a charakter neformálnejším spôsobom, pričom zároveň podporujú zapamätateľnosť a odlíšenie od konkurencie.

3.4 Dizajn manuál

Súčasťou návrhu vizuálnej identity bolo aj spracovanie dizajn manuálu, ktorý slúži ako záväzný dokument pre jej jednotné a konzistentné používanie. V rámci manuálu sme zadefinovali všetky základné aj doplnkové prvky vizuálnej identity a stanovili pravidlá ich aplikácie v rôznych kanáloch. Na jeho spracovanie sme použili grafický program Adobe InDesign.

V manuáli sme podrobne spracovali podobu loga vrátane jeho variantov, ochrannej zóny a minimálnej veľkosti. Ďalej sme definovali farebnú paletu s presnými číselnými hodnotami pre digitálne aj tlačové použitie a stanovili sme pravidlá práce s typografiou, vrátane výberu písma a jeho použitia v rôznych formátoch. Súčasťou manuálu sú aj doplnkové prvky, ktoré rozširujú vizuálnu identitu a podporujú jej konzistentnosť. Zároveň sme ukázali aplikáciu identity na vybraných výstupoch.

Navrhnutá vizuálna identita predstavuje ucelený systém, ktorý reflektuje charakter štúdia a jeho zameranie. Spolu s dizajn manuálom, ktorý je prílohou predkladaného vedeckého príspevku, vytvára základ pre jednotnú a konzistentnú prezentáciu značky a umožňuje jej efektívne využitie v rôznych komunikačných kanáloch. Zvolený vizuálny jazyk podporuje rozpoznateľnosť štúdia a prispieva k jeho profesionálnemu pôsobeniu. Jednotlivé prvky identity sú navrhnuté tak, aby boli flexibilné a použiteľné v rôznych formátoch. Vďaka tomu má značka potenciál dlhodobo fungovať a prispôsobovať sa rôznym komunikačným potrebám.

ZÁVER

V predkladanom vedeckom príspevku sme sa zaoberali problematikou vizuálnej identity a návrhom pre novovznikajúce kreatívne štúdio WOLK pôsobiace v oblasti audiovizuálnej tvorby a vizuálnej komunikácie. Hlavným cieľom bolo vytvoriť komplexný vizuálny systém, ktorý bude reflektovať charakter štúdia, jeho zameranie a potreby cieľovej skupiny. Súčasťou výstupu bolo aj spracovanie dizajn manuálu, ktorý zabezpečuje jednotné a konzistentné používanie navrhnutých prvkov v rôznych komunikačných prostrediach.

V prvej kapitole sme sa venovali teoretickým východiskám, ktoré tvorili základ pre spracovanie praktickej časti. Zamerali sme sa na vymedzenie pojmu vizuálna identita, jej jednotlivých prvkov a význam dizajn manuálu ako nástroja zabezpečujúceho jednotné používanie. Druhá kapitola bola zameraná na stanovenie cieľa a metodiku spracovania. Definovali sme hlavný cieľ a čiastkové úlohy, ktoré viedli k jeho naplneniu. Zároveň sme charakterizovali objekt skúmania a priblížili jeho zameranie. V tejto časti sme sa venovali aj opisu pracovných postupov, spôsobu získavania údajov a použitých metód, ktoré nám umožnili prepojiť teoretické poznatky s praktickým návrhovým procesom. Tretia kapitola predstavovala návrhovú časť príspevku, kde sme pristúpili k samotnému návrhu vizuálnej identity a spracovali jednotlivé prvky, ako sú logo, farebná paleta, typografia a ďalšie vizuálne komponenty. Tieto prvky sme aplikovali na vybrané výstupy, čím sme overili ich funkčnosť a využiteľnosť v praxi. Súčasťou tejto kapitoly bolo aj spracovanie dizajn manuálu, ktorý stanovuje pravidlá používania jednotlivých prvkov a zabezpečuje ich konzistentnú aplikáciu.

Na základe spracovaných poznatkov možno konštatovať, že vizuálna identita je kľúčovým nástrojom budovania značky, najmä v kreatívnom priemysle. Ovplyvňuje vnímanie, dôveryhodnosť a schopnosť osloviť cieľovú skupinu, pričom jednotný vizuálny systém podporuje efektívnu komunikáciu. Navrhnutá vizuálna identita spolu s dizajn manuálom vytvára základ pre ďalší rozvoj štúdia, jeho odlíšenie od konkurencie a konzistentnú prezentáciu naprieč rôznymi médiami. Predkladaný vedecký príspevok zároveň prepája teoretické poznatky s praktickým riešením využiteľným v praxi.

Poďakovanie: Príspevok vznikol v rámci výskumného projektu podporovaného Agentúrou na podporu výskumu a vývoja (APVV) č. APVV-22-0469 s názvom „Cestovná mapa digitálnej platformy zabezpečujúcej AI (Artificial Intelligence) automatizáciu rozhodovacích procesov v oblasti komunikačnej stratégie“.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH REFERENCIÍ

Airey, D. (2019). Identity designed: The definitive guide to visual branding. Rockport Publishers.

Baníková, L. (4. apríla 2023). Vizuálna identita. https://visibility.sk/blog/slovnik/vizualna-identita/

Bednárik, J., & Augustínová, N. (2021). Texture and Pattern in Corporate Design. European

Blažek, F. (2022). Typokniha: Průvodce tvorbou tiskovin (2. vyd.). UMPRUM.

Cyrila a Metoda v Trnave.

Goldstein, K. (27. novembra 2023). *Visual identity: What it is and why it matters for your brand*. Blog Studio 2025. https://www.wix.com/blog/visual-identity

Journal of Media, Art and Photography.

Nagyová, N., & Klementis, M. (2023). Grafický dizajn pre marketingovú prax. Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave.

Oppelt, J. (23. mája 2023). *What is a visual identity and why does it play a crucial role in branding? - The branding journal*. Https://Www.Thebrandingjournal.Com/. https://www.thebrandingjournal.com/2023/05/visual-identity/

Slade-Brooking, C. (2016). Creating a brand identity: A guide for designers. Laurence King Publishing.

PRÍLOHA

Dizajn manuál







OBSAH

4 LOGO
8 ochranná zóna a minimálna veľkosť
9 nepovolené varianty
10 FAREBNOSŤ
12 TYPOGRAFIA
14 VIZUÁLNY ŠTÝL
15 ilustrácie
16 štýl fotografie
17 ADAPTÁCIE
18 mikina
19 vizitky
20 pripináčik
21 sociálne siete
22 zápisník
23 bucket hat

3



LOGO

Logo pozostáva z výrazného typografického nápisu „WOLK" v modernom, zaoblenom bezpätkovom písme Darken.

Primárnou farbou je hot orange, ale môžeme využiť aj zvyšné dve brandové farby. V prípade potreby je možné použiť aj čiernu alebo bielu verziu loga.

Ochranná zóna sa určuje podľa výšky písmena „L". V tejto zóne sa nesmie nachádzať žiadny iný grafický ani textový prvok

Minimálna povolená veľkosť je pri výške loga 15 px. Zachováme tak jeho čitateľnosť.

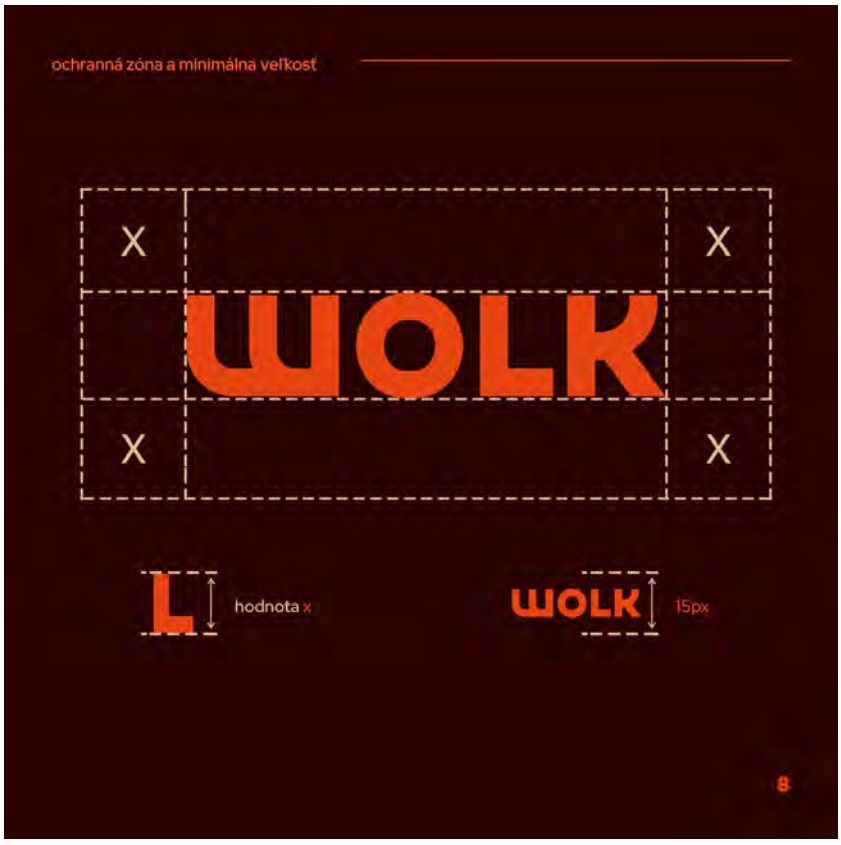
Pri používaní je potrebné dbať na to, aby nedochádzalo k deformácii loga, zmene farieb, pridávaniu efektov alebo umiestňovaniu na rušivé pozadia, ktoré by znížili jeho čitateľnosť a vizuálnu kvalitu.

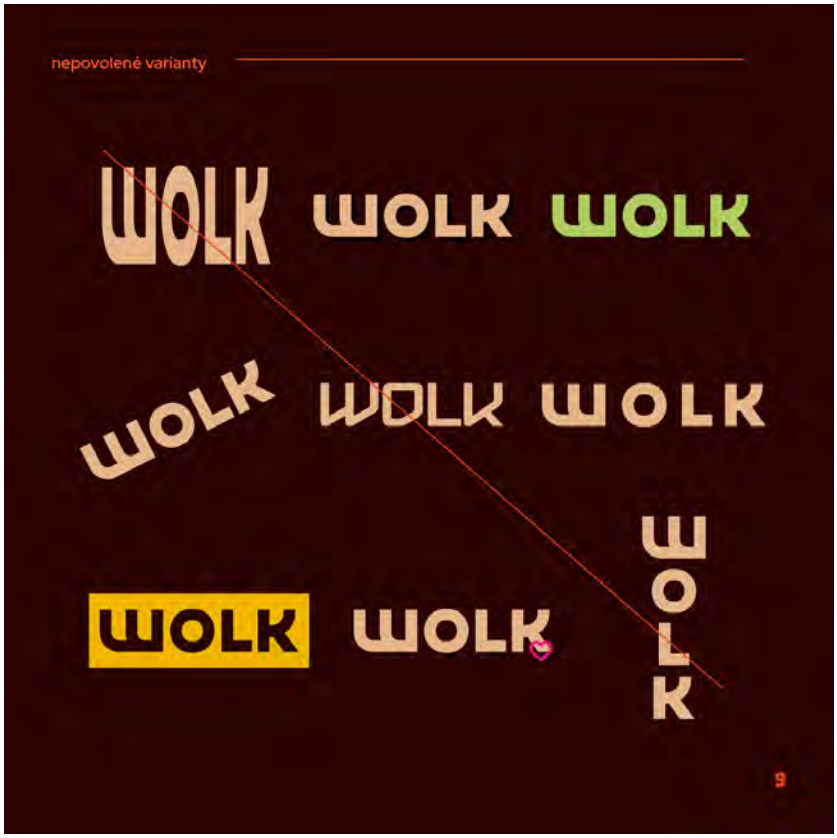
4


logo
WOLK
WOLK

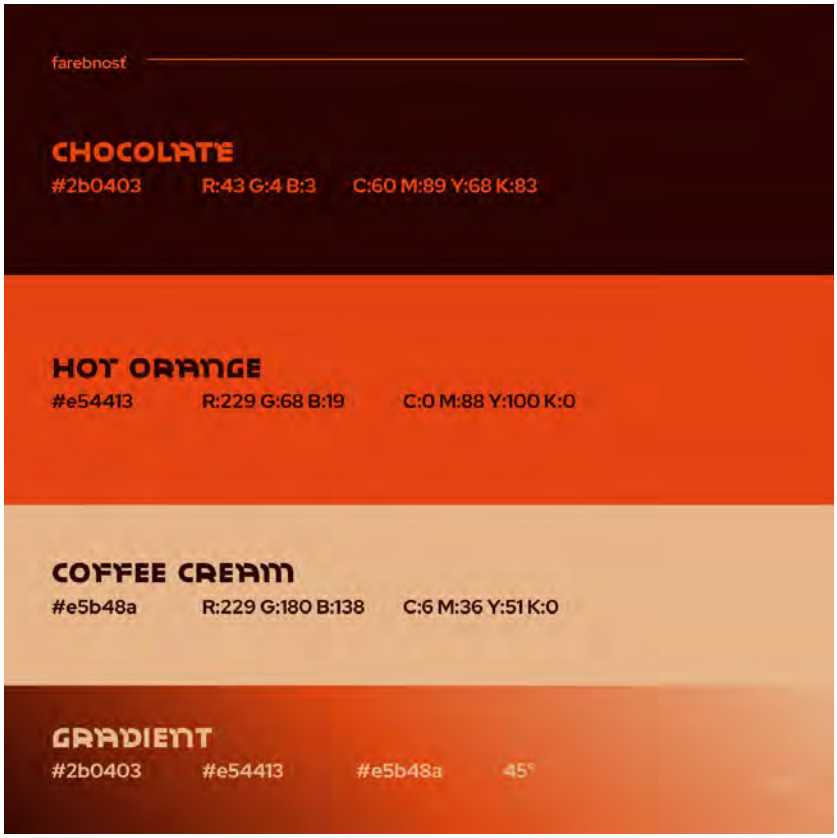

logo
WOLK
CREATIVE STUDIO
WOLK
CREATIVE STUDIO

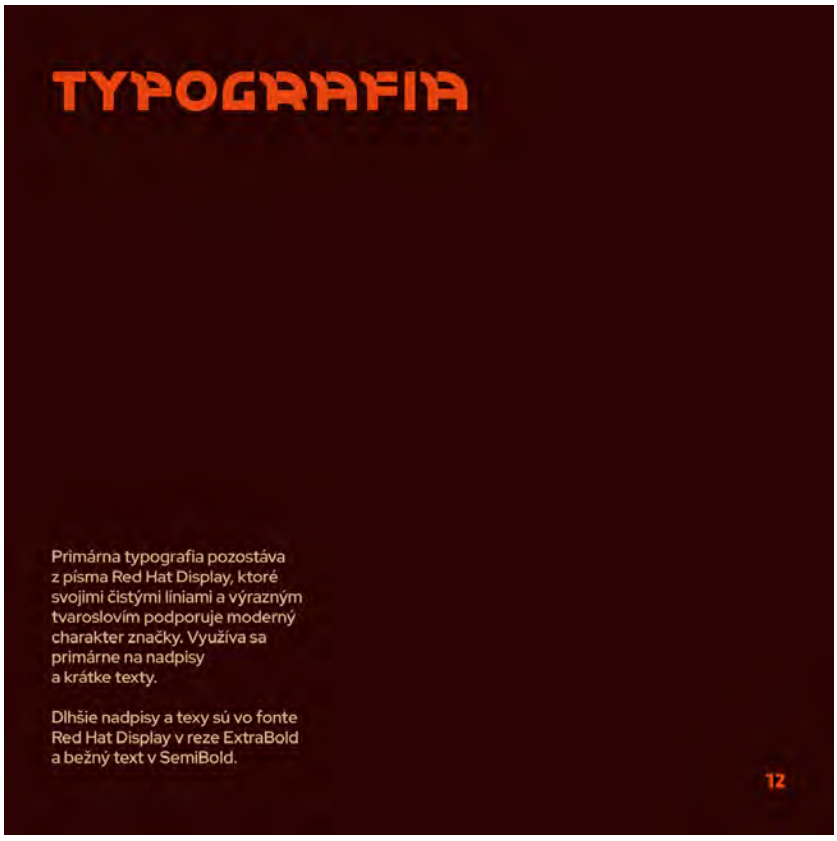

loga


ochranná zóna a minimálna veľkosť
X
X
WOLK
X
X
hodnota x
WOLK
15px
8


nepovolené varianty
WOLK
WOLK
WOLK
WOLK
WOLK
WOLK
WOLK
WOLK
WOLK
9


FAREBNOSŤ
Primárne farby:
Farba chocolate je tmavý základný odtieň, ktorý dodáva značke hĺbku, charakter a prémiový pocit.
Hot orange, výrazná a energická farba, ktorá prináša kreativitu, dynamiku a slúži ako hlavný vizuálny akcent.
Sekundárna farba:
Coffee cream predstavuje jemný, vyvažujúci odtieň, ktorý zjemňuje celkový vizuál a podporuje čitateľnosť.
Gradient vytvára moderný a živý efekt, ktorý posilňuje kreatívny výraz značky.
10


farebnosť
CHOCOLATE
#2b0403 R:43 G:4 B:3 C:60 M:89 Y:68 K:83
HOT ORANGE
#e54413 R:229 G:68 B:19 C:0 M:88 Y:100 K:0
COFFEE CREAM
#e5b48a R:229 G:180 B:138 C:6 M:36 Y:51 K:0
GRADIENT
#2b0403 #e54413 #e5b48a 45°


TYPOGRAFIA
Primárna typografia pozostáva z písma Red Hat Display, ktoré svojimi čistými líniami a výrazným tvaroslovím podporuje moderný charakter značky. Využíva sa primárne na nadpisy a krátke texty.
Dlhšie nadpisy a texy sú vo fonte Red Hat Display v reze ExtraBold a bežný text v SemiBold.
12


typografia
Darken
Nadpis
CREATIVE STUDIO
Red Hat Display ExtraBold
Podnadpis
Wanna go for a wolk?
Red Hat Display SemiBold
Text
Toto je ukážka textu. Slúži na to, aby bolo vidieť, ako písmo funguje v rôznych veľkostiach a riadkoch Zároveň je to dobrá príležitosť povedať, že robíme veci, ktoré majú zmysel. Každý projekt začína nápadom. Niekedy dobrým, niekedy menej dobrým. Dôležité je, že sa niekam posúva. Tento text nemá veľkú pointu, ale vyzerá dobre čiže that's it. Btw. We wolk it like we talk it.
13


VIZUÁLNY ŠTÝL
Vizuálny štýl ilustrácií je založený na jednoduchých, ručne kreslených ilustráciách, ktoré pôsobia hravo, spontánne a podporujú kreatívny charakter štúdia.
Fotografie sú výrazné, kontrastné a ladené do teplých oranžovo-hnedých tónov. Využívajú dramatické svetlo a moderný styling, čím vytvárajú silný vizuálny dojem.
14

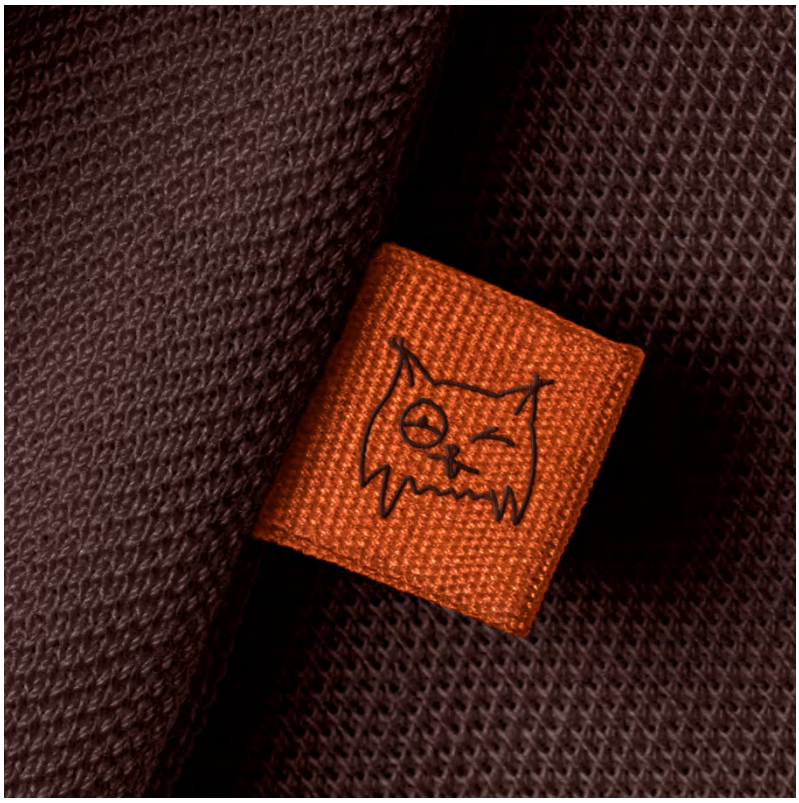

ilustrácie
15


štýl fotografie
16


ADAPTÁCIE
Vizuálna identita WOLK je navrhnutá tak, aby bola flexibilná a dobre fungovala v rôznych formátoch.
Cieľom je preniesť vizuálnu identitu do rôznych aplikácií tak, aby si vždy zachovala svoju konzistentnosť, rozpoznateľnosť a charakter.
17

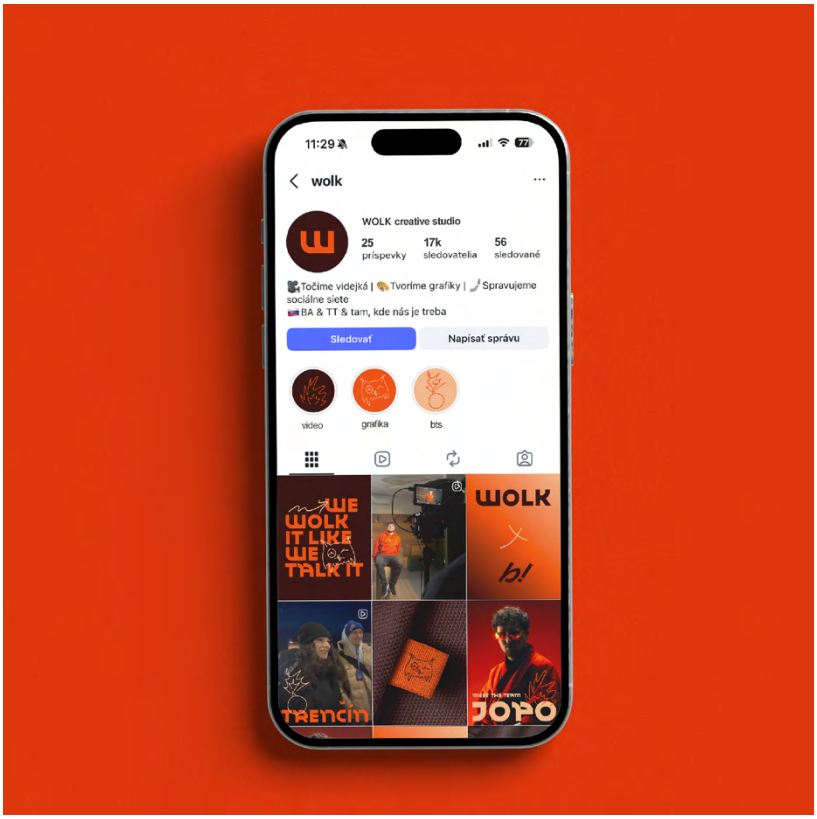

WE
WOLK
IT LIKE
WE
TALK IT


WOLK




WOLK
CREATIVE STUDIO
KLAUDIA
STANISLAVSKÁ
klaudia@wolk.sk
+000 000 000 000




11:29
wolk
WOLK creative studio
25
príspevky
17k
sledovatelia
56
sledované
Točíme videjká | Tvoríme grafiky | Spravujeme sociálne siete
BA & TT & tam, kde nás je treba
Sledovať
Napísať správu
video
grafika
bts
WE WOLK IT LIKE WE TALK IT
WOLK
TRENČÍN
JOPO


LET ME COOK
WOLK


WANNA
GO FOR
A WOLK?

TVORBA ŠTUDENTSKÉHO AUDIOVIZUÁLNEHO DIELA

Ester Vyhnalová – Matej Majerský

ABSTRAKT
Práca sa zaoberá problematikou filmovej tvorby ako procesu, ktorý zahŕňa prepojenie viacerých tvorivých a technických zložiek. V teoretickej časti sú predstavené základné fázy tvorby filmu, ako aj vybrané prvky filmového jazyka. Aplikačná časť práce je zameraná na vytvorenie autorského krátkeho filmu s názvom *Nevyslovené slová*, ktorý spracúva tému nenaplnenej lásky z pohľadu hlavnej ženskej postavy. Dôraz je kladený najmä na subjektívne prežívanie postavy a na využitie vizuálnych a zvukových prostriedkov, ako sú retrospektíva, detail a voiceover. Súčasťou práce je aj reflexia tvorivého procesu, ktorá poukazuje na náročnosť jednotlivých fáz realizácie filmu, najmä v oblasti postprodukcie. Práca má teoreticko-aplikačný charakter a jej cieľom je prepojiť základné poznatky o filmovej tvorbe s vlastnou praktickou skúsenosťou.

Kľúčové slová: *Audiovizuálna tvorba. Film. Filmová tvorba. Kameramanská tvorba Strihová skladba.*

ABSTRACT
This thesis examines filmmaking as a process that involves the interplay of various creative and technical elements. The theoretical section presents the basic stages of filmmaking, as well as selected elements of cinematic language. The practical section of the thesis focuses on the creation of an original short film titled *Unspoken Words*, which explores the theme of unfulfilled love from the perspective of the female lead. Emphasis is placed primarily on the character's subjective experience and on the use of visual and auditory techniques, such as flashbacks, close-ups, and voiceover. The thesis also includes a reflection on the creative process, highlighting the challenges of the various stages of film production, particularly in post-production. The thesis is of a theoretical and applied nature, and its aim is to integrate fundamental knowledge of filmmaking with the author's own practical experience.

Key words: *Audiovisual production. Film. Film production. Cinematography. Editing.*

ÚVOD

Audiovizuálna tvorba, a najmä film, predstavuje významnú súčasť súčasnej mediálnej kultúry. Film ako umelecká aj komunikačná forma umožňuje sprostredkovať príbehy, emócie a skúsenosti spôsobom, ktorý kombinuje obraz, zvuk a naratív do jedného celku. Vďaka tejto komplexnosti má schopnosť osloviť diváka nielen na racionálnej, ale aj na emocionálnej úrovni. Práve preto je film vhodným prostriedkom na spracovanie tém, ktoré sú univerzálne a blízke širokému spektru recipientov.

Jednou z takýchto tém je aj láska, ktorá patrí medzi najčastejšie zobrazované motívy v audiovizuálnej tvorbe. Napriek tomu, že býva často vnímaná ako klišé, jej rôzne podoby a interpretácie ponúkajú priestor pre individuálne spracovanie a autentickú výpoveď. Osobitnú pozornosť si pritom zasluhuje najmä skúsenosť nenaplnenej lásky, ktorá je charakteristická silným emocionálnym prežívaním a subjektívnym pohľadom jednotlivca. Takýto prístup umožňuje hlbšie skúmať vnútorný svet postáv a ich spôsob vnímania reality.

Cieľom predkladanej práce bolo vytvoriť krátky film s názvom *Nevyslovené slová*, ktorý sa zameriava na tému nenaplnenej a z pohľadu hlavnej postavy romantizovanej lásky medzi dvoma mladými ľuďmi. Dôraz bol kladený najmä na zachytenie subjektívneho prežívania hlavnej hrdinky, jej emócií, spomienok a spôsobu, akým si interpretuje vlastnú skúsenosť. Súčasťou práce bolo nielen samotné vytvorenie filmového diela, ale aj reflexia tvorivého procesu a použitých výrazových prostriedkov.

Práca je rozdelená na dve základné časti. Prvá časť sa venuje teoretickým východiskám filmovej tvorby, pričom približuje jednotlivé fázy vzniku filmu, základné zložky filmového diela a vybrané naratívne a estetické prvky, ktoré ovplyvňujú jeho výslednú podobu. Druhá časť práce predstavuje aplikačný výstup v podobe autorského filmu

a jeho analýzu. Zameriava sa na opis tvorivého zámeru, charakteristiku príbehu, využité filmové prostriedky a reflexiu celého procesu realizácie.

Predkladaná práca má teoreticko-aplikačný charakter a jej cieľom je prepojiť základné poznatky z oblasti filmovej tvorby s vlastnou praktickou skúsenosťou. Prostredníctvom tejto kombinácie umožňuje lepšie pochopiť náročnosť tvorivého procesu a zároveň poukazuje na možnosti individuálneho autorského vyjadrenia v rámci audiovizuálneho média.

1 SÚČASNÝ STAV SKÚMANEJ PROBLEMATIKY

Tvorba filmu predstavuje komplexný proces, ktorý si vyžaduje koordináciu viacerých tvorivých aj technických zložiek. Hoci sa môže zdať, že ide predovšetkým o umeleckú činnosť, v skutočnosti ide o výsledok systematickej práce, pri ktorej sa prepájajú rôzne prvky, ako sú obraz, zvuk, strih či rozprávanie (Bordwell & Thompson, 2013).

Proces tvorby filmu možno zjednodušene rozdeliť na tri základné fázy: predprodukciu, produkciu a postprodukciu. Predprodukcia predstavuje prípravnú etapu, počas ktorej vzniká scenár (literárny aj technický), vyberajú sa herci, lokácie a plánuje sa samotné natáčanie. Táto fáza je kľúčová, pretože významne ovplyvňuje organizáciu práce aj výslednú kvalitu filmového diela (Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2013). Produkcia predstavuje samotný proces natáčania, počas ktorého sa realizujú jednotlivé zábery podľa scenára a režijného zámeru. Na tejto fáze sa podieľa celý filmový štáb vrátane režiséra, kameramana, zvukára a hercov. Postprodukcia nasleduje po ukončení natáčania a zahŕňa spracovanie natočeného materiálu, najmä strih, úpravu zvuku, prácu s hudbou a prípadné vizuálne efekty. Práve v tejto fáze sa film definitívne formuje do podoby určenej pre diváka (Labík, 2012).

Dôležitou súčasťou filmu je jeho naratív, teda príbeh. Naratív pozostáva z udalostí, ktoré sú usporiadané v príčinno-následných súvislostiach a odohrávajú sa v určitom čase a priestore. Divák si na základe týchto informácií postupne vytvára vlastné pochopenie deja (Rusňáková, 2019). Okrem naratívnych prvkov však film obsahuje aj nenaratívne zložky, ktoré plnia najmä estetickú alebo symbolickú funkciu.

Významnú úlohu zohráva aj mizanscéna, teda všetko, čo sa nachádza pred kamerou. Zahŕňa napríklad prostredie, kostýmy, osvetlenie či herecký prejav. Mizanscéna výrazne ovplyvňuje atmosféru filmu a spôsob, akým divák vníma jednotlivé situácie (Bordwell & Thompson, 2013).

Rovnako dôležitá je práca kamery a filmového obrazu, ktorá zahŕňa kompozíciu záberu, pohyb kamery či zvolené uhly snímania. Tieto prvky usmerňujú divákovu pozornosť a ovplyvňujú interpretáciu deja. Strih, označovaný aj ako montáž, spája jednotlivé zábery do uceleného celku a podieľa sa na rytme filmu. Prostredníctvom strihu môže byť dej zrýchlený, spomalený alebo môže dochádzať k vytváraniu významových prepojení medzi obrazmi (Dancyger, 2018).

Neoddeliteľnou súčasťou filmového diela je aj zvuková zložka, ktorá zahŕňa dialógy, ruchy a hudbu. Zvuk dopĺňa obraz, posilňuje emócie a často sprostredkúva informácie, ktoré nie sú priamo vizuálne zobrazené.

Na záver možno konštatovať, že film vzniká ako výsledok premysleného prepojenia všetkých uvedených zložiek. Ich vzájomná súhra vytvára význam a formuje celkový divácky zážitok. V posledných rokoch sa však filmová tvorba čoraz viac prepája s digitálnym prostredím, čo ovplyvňuje nielen spôsob distribúcie k divákovi, ale aj samotné tvorivé postupy. Nástup streamovacích platforiem a online médií mení divácke návyky, najmä pokiaľ ide o tempo rozprávania, vizuálnu dynamiku či štruktúru príbehu. Tvorcovia tak čoraz častejšie reflektujú potrebu prispôsobiť svoje diela novým formám konzumácie obsahu, ktoré sú charakteristické fragmentovanou pozornosťou a vyššími nárokmi na

vizuálnu atraktivitu (Lotz, 2021). Film sa týmto spôsobom transformuje na flexibilné médium, ktoré reaguje na technologické aj spoločenské zmeny súčasnosti.

2 VÝSLEDKY PRÁCE – APLIKAČNÝ VÝSTUP

Cieľom práce bolo vytvoriť krátky film s názvom *Nevyslovené slová*, ktorý sa zameriava na tému nenaplnenej a z pohľadu hlavnej ženskej postavy romantizovanej lásky medzi dvoma mladými ľuďmi. Láska je síce často vnímaná ako klišé, no zároveň ide o univerzálny motív, ktorý je pre divákov stále aktuálny a zrozumiteľný. Z tohto dôvodu sme sa rozhodli pracovať s touto témou aj vo svojom prvom filme. Zároveň sme sa nesnažili zobraziť lásku v jej idealizovanej podobe, ale skôr sa zamerať na jej nenaplnený aspekt a na emócie, ktoré zostávajú nevypovedané.

Príbeh je rozprávaný z perspektívy hlavnej ženskej postavy, čím sa divák dostáva do jej vnútorného sveta, ktorý je charakteristický silnou emocionalitou, predstavami a idealizáciou. Kontrast medzi jej subjektívnym prežívaním a objektívnou realitou predstavuje kľúčový prvok naratívu. Prostredníctvom tejto perspektívy sme sa snažili poukázať na intenzitu prvej lásky a na jej výrazný emocionálny dopad v prípade jej ukončenia.



Obrázok 1 Záber krátkeho filmu „Nevyslovené slová“ (vlastné spracovanie, 2024)

Pri spracovaní príbehu sme vychádzali z predpokladu, že emócie spojené s prvým sklamaním v láske bývajú v spoločnosti často zľahčované. Napriek tomu ide o skúsenosť, ktorá môže byť pre jednotlivca výrazne formujúca. Tento rozpor medzi individuálnym prežívaním a spoločenským vnímaním bol pre nás dôležitý a snažili sme sa ho vo filme reflektovať.

Film sa začína scénou, v ktorej hlavná hrdinka drží v ruke list, ktorý symbolizuje nevyslovené slová. Jej správanie je neisté a opatrné, čo odráža jej vnútorný stav. V momente, keď sa dostáva ku schránkam, dochádza k rozhodujúcej situácii, v ktorej sa musí rozhodnúť, či svoje pocity vyjadrí. Napokon sa rozhodne list neodoslať, čím sa zdôrazňuje jej vnútorný konflikt a neschopnosť komunikovať svoje emócie smerom navonok.

List v tomto kontexte predstavuje jediný priestor, v ktorom sú jej pocity autentické a úplné, no zároveň zostávajú skryté. Tento prvok poukazuje na uzavretosť postavy a jej potrebu spracovávať emócie individuálne, bez priamej konfrontácie s druhou osobou.

Zlomovým momentom deja je situácia, keď hrdinka po odchode od schránok začuje hlas osoby, ku ktorej sa jej city viažu. V tejto časti vystupuje do popredia vizuálne rozprávanie príbehu, najmä prostredníctvom detailu. Práca s detailným záberom očí umožňuje sprostredkovať emócie, ako sú smútok, neistota či vnútorné napätie, bez potreby verbálneho vyjadrenia.

Následne sa dej presúva do retrospektívnej línie, ktorá predstavuje významný naratívny prvok filmu. Jej cieľom je postupne odhaľovať udalosti, ktoré predchádzali aktuálnemu momentu, a zároveň prehĺbiť pochopenie vnútorného prežívania hlavnej postavy. Retrospektíva kontrastuje s prítomnosťou nielen obsahovo, ale aj formálne.



Obrázok 2 Záber krátkeho filmu Nevyslovené slová (vlastné spracovanie, 2024)

Nostalgická atmosféra retrospektívy je budovaná prostredníctvom hudby, ktorá podporuje emocionálne naladenie a pomáha vytvoriť dojem spomienkového priestoru. Významnú úlohu zohráva aj práca s farbou – zvýšená saturácia obrazu evokuje pocit nevinnosti a idealizácie minulosti. Tento prístup reflektuje skutočnosť, že spomienky bývajú často subjektívne a majú tendenciu byť pozitívne skreslené.

Retrospektívna línia je doplnená voiceoverom hlavnej postavy, ktorý dodáva rozprávaniu osobný a intímny charakter. Hlas hrdinky pôsobí ako vnútorný monológ adresovaný druhej postave a sprostredkúva jej pretrvávajúce emócie. Prepojenie obrazu a zvuku vytvára jednotný významový celok, ktorý umožňuje divákovi lepšie pochopiť vzťah medzi postavami.

Po ukončení retrospektívy sa dej vracia do prítomnosti, kde opäť vystupuje do popredia motív listu. Tento moment symbolizuje konfrontáciu hrdinky s realitou a rozpad jej predstáv. Následná reakcia postavy poukazuje na emocionálne vyvrcholenie príbehu a uzatvára jej vnútorný oblúk.

Realizácia filmu prebiehala vo všetkých troch fázach filmovej tvorby. V rámci predprodukcie sme vytvorili literárny aj technický scenár a vybrala vhodné lokácie. V produkčnej fáze prebehlo samotné natáčanie, pričom som sa ako autorka podieľala aj na hereckej realizácii hlavnej postavy. Postprodukcia zahŕňala strih, prácu so zvukom a výber hudby.



Obrázok 3 Záber krátkeho filmu „Nevyslovené slová“ (vlastné spracovanie, 2024)

Najväčšou výzvou bola práve postprodukcia, najmä z hľadiska práce so zvukovou zložkou a jej synchronizácie s obrazom. Tento proces si vyžadoval detailnú prácu a opakované úpravy. Pri spätnej reflexii možno konštatovať, že realizácia filmu priniesla viaceré praktické skúsenosti a poukázala na náročnosť jednotlivých fáz filmovej tvorby. Zároveň umožnila identifikovať oblasti, v ktorých je možné do budúcnosti zlepšenie, najmä v oblasti technického spracovania a postprodukčných postupov.

ZÁVER

Cieľom predkladanej práce bolo vytvoriť krátky film s názvom *Nevyslovené slová* a zároveň reflektovať proces jeho vzniku v kontexte základných poznatkov o filmovej tvorbe. Na základe realizácie možno konštatovať, že tvorba filmového diela predstavuje komplexný proces, ktorý si vyžaduje nielen kreatívny prístup, ale aj schopnosť organizácie, plánovania a technického spracovania jednotlivých zložiek.

Teoretická časť práce poukázala na to, že film vzniká ako výsledok prepojenia viacerých prvkov, ako sú obraz, zvuk, strih či naratív. Zároveň zdôraznila význam jednotlivých fáz filmovej tvorby – predprodukcie, produkcie a postprodukcie – ktoré zohrávajú kľúčovú úlohu pri formovaní výsledného diela. Tieto poznatky sa následne premietli aj do praktickej realizácie vlastného filmu.

V aplikačnej časti práce bol predstavený autorský film, ktorý sa zameriava na tému nenaplnenej lásky a subjektívneho prežívania hlavnej postavy. Dôraz bol kladený najmä na využitie vizuálnych a zvukových prostriedkov, ako sú detail, práca s farbou, retrospektíva či voiceover, prostredníctvom ktorých bolo možné sprostredkovať vnútorný svet postavy a jej emocionálne prežívanie. Film tak predstavuje pokus o zachytenie osobnej skúsenosti prostredníctvom audiovizuálneho jazyka.

Realizácia projektu priniesla viaceré praktické skúsenosti a umožnila lepšie pochopiť náročnosť jednotlivých fáz filmovej tvorby. Najväčšou výzvou bola najmä postprodukcia, ktorá si vyžadovala detailnú prácu so zvukom a obrazom. Zároveň sa počas procesu ukázali aj viaceré nedostatky, ktoré súvisia najmä s technickými a organizačnými aspektmi realizácie.

Napriek uvedeným výzvam možno konštatovať, že stanovený cieľ práce bol splnený. Vytvorený film predstavuje výsledok prepojenia teoretických poznatkov s vlastnou tvorivou skúsenosťou a poukazuje na možnosti individuálneho autorského vyjadrenia v oblasti audiovizuálnej tvorby. Získané poznatky a skúsenosti zároveň vytvárajú priestor pre ďalší rozvoj v oblasti filmovej tvorby a jej praktickej aplikácie.

Film je možné pozrieť na tomto odkaze – https://www.youtube.com/watch?v=E3UhmZv-Yws

Poďakovanie: Príspevok vznikol v rámci výskumného projektu podporovaného Agentúrou na podporu výskumu a vývoja (APVV) č. SK-BG-23-0001 s názvom "Médiá, sociálne hodnoty a dezinformácie v 21. storočí".

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH REFERENCIÍ

Bordwell, D., & Thompson, K. (2013). *Film art: An introduction* (10th ed.). McGraw-Hill.

Dancyger, K. (2018). *The technique of film and video editing: History, theory, and practice* (6th ed.). Routledge.

Labík, Ľ. (2012). Strihová skladba v spravodajských a publicistických televíznych žánroch. Vysoká škola múzických umení v Bratislave.

Lotz, A. D. (2021). The television will be revolutionized (2nd ed.). New York University Press. https://doi.org/10.18574/nyu/9781479890331.001.0001

Rabiger, M., & Hurbis-Cherrier, M. (2013). *Directing: Film techniques and aesthetics* (5th ed.). Focal Press.

Rusňáková, L. (2019). Naratívna analýza a jej miesto vo vedeckom diskurze mediálnych štúdií. In J. Radošinská, L. Rusňáková, Z. Bučková, S. Mičová, & L. Lakatoš (Eds.), *Empirické aspekty filmov o superhrdinoch* (s. 48–82). Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave.

Vyhnalová, E. (2024, November 16). *Nevyslovené slová – Krátky film* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=E3UhmZv-Yws

TRANSMEDIÁLNA ANALÝZA HRY VALORANT

Tomáš Varga – Miroslav Macák

ABSTRAKT
Tento príspevok analyzuje transmediálny naratív v hre Valorant z pohľadu súčasnej mediálnej teórie. Cieľom je poukázať na to, ako je príbeh hry rozvíjaný naprieč rôznymi médiami a aký význam má tento prístup pre budovanie fikčného sveta a zapojenie publika. Teoretická časť vychádza z konceptov Henry Jenkins a charakterizuje základné znaky transmediálneho rozprávania. Analytická časť sa zameriava na YouTube kanál, sociálnu sieť Twitter (X) a oficiálnu webovú stránku. Výsledky ukazujú, že každé médium plní špecifickú funkciu v rámci naratívu a prispieva k jeho rozširovaniu. Zároveň sa potvrdzuje význam participácie publika pri interpretácii príbehu. Práca konštatuje, že Valorant predstavuje komplexný transmediálny fenomén súčasnej digitálnej kultúry.

Kľúčové slová: *Digitálne hry. Herný priemysel. Mediálna konvergencia. Naratívne svety. Participatívna kultúra. Transmediálny naratív. Valorant.*

ABSTRACT
This paper analyzes transmedia storytelling in the game Valorant from the perspective of contemporary media theory. The aim is to demonstrate how the game's narrative is developed across multiple media platforms and its significance for world-building and audience engagement. The theoretical framework is based on the concepts of Henry Jenkins and outlines the key features of transmedia storytelling. The analytical part focuses on the YouTube channel, Twitter (X), and the official website. The findings show that each medium fulfills a specific narrative function and contributes to the expansion of the story. The study also highlights the role of audience participation in interpreting the narrative. It concludes that Valorant represents a complex transmedia phenomenon of contemporary digital culture.

Key words: *Digital games. Gaming industry. Media convergence. Narrative worlds. Participatory culture. Transmedia storytelling. Valorant.*

ÚVOD

Digitálne hry sa v súčasnosti etablovali ako jedna z najvýznamnejších foriem mediálnej kultúry a predstavujú komplexné multimediálne diela, ktoré presahujú rámec samotného herného zážitku. V dôsledku technologického pokroku, globalizácie a rozvoja online prostredia sa hry transformovali z jednoduchých interaktívnych produktov na rozsiahle mediálne univerzá, ktoré integrujú obraz, zvuk, text, interaktivitu a sociálnu komunikáciu. Súčasné videohry tak nefungujú len ako forma zábavy, ale aj ako významný nástroj kultúrnej produkcie, identity a participácie publika. Hráči už nie sú len pasívnymi konzumentmi obsahu, ale aktívnymi účastníkmi, ktorí sa podieľajú na interpretácii, šírení a rozvíjaní herných svetov.

Jedným z výrazných fenoménov moderného herného priemyslu je hra *Valorant* (RiotGames, 2020), ktorú v roku 2020 vydalo štúdio Riot Games. Ide o taktickú tímovú strieľačku z pohľadu prvej osoby (FPS – First Person Shooter), ktorá kombinuje prvky kompetitívnej streľby známe z hier ako *Counter-Strike: Global Offensive* (Valve, 2012) s unikátnymi schopnosťami herných postáv, tzv. agentov, podobne ako v hre *Overwatch* (Blizzard Entertainment, 2016). *Valorant* sa rýchlo etabloval ako významný titul v oblasti e-športu a online hier, pričom si získal rozsiahlu globálnu komunitu hráčov a fanúšikov. Jeho popularita však nespočíva len v samotnej hrateľnosti, ale aj v spôsobe, akým je budovaný jeho fikčný svet a naratívne pozadie.

Hra *Valorant* totiž nefunguje iba ako samostatný herný produkt. Jej naratívny svet, postavy a vizuálna identita sú systematicky rozvíjané prostredníctvom rôznych mediálnych platforiem, ako sú animované krátke filmy, hudobné videá, oficiálne webové stránky,

sociálne siete či e-športové podujatia. Tento proces rozširovania príbehu a herného univerza naprieč viacerými médiami predstavuje typický príklad transmediálneho rozprávania, pri ktorom jednotlivé médiá neprenášajú ten istý obsah, ale dopĺňajú ho o nové významové vrstvy. Každá platforma tak prispieva k celkovému porozumeniu fikčného sveta vlastným špecifickým spôsobom a zároveň rozširuje možnosti jeho interpretácie.

V kontexte súčasnej digitálnej kultúry nadobúda transmediálne rozprávanie čoraz väčší význam, keďže reflektuje meniace sa spôsoby konzumácie médií a aktívne zapojenie publika. Hráči a fanúšikovia už nie sú odkázaní len na jeden zdroj informácií, ale môžu skúmať naratív naprieč rôznymi platformami, čím sa ich skúsenosť stáva komplexnejšou a personalizovanejšou. *Valorant* v tomto smere predstavuje zaujímavý prípad, pretože jeho príbeh je zámerne fragmentovaný a distribuovaný, čo podporuje komunitnú diskusiu, interpretáciu a tvorbu fanúšikovského obsahu.

Cieľom tejto práce je analyzovať hru *Valorant* z hľadiska transmediálnej teórie a poukázať na to, ako jednotlivé mediálne formáty prispievajú k budovaniu jej naratívu, identity a hráčskej komunity. Práca sa zameriava na identifikáciu hlavných transmediálnych prvkov, ich funkciu a význam v kontexte súčasnej digitálnej kultúry a herného priemyslu. Zároveň sa usiluje ukázať, že *Valorant* nie je len hrou, ale komplexným mediálnym fenoménom, ktorý odráža širšie trendy v oblasti moderného rozprávania príbehov a interaktívnych médií.

1 ČO JE TRANSMEDIÁLNY NARATÍV

Transmediálny naratív, resp. *transmedia storytelling*, predstavuje špecifický spôsob rozprávania príbehu, v rámci ktorého sa jeden fikčný svet systematicky rozvíja naprieč viacerými médiami, ako sú film, videohra, komiks či sociálne siete. Kľúčovým znakom tohto prístupu je skutočnosť, že jednotlivé médiá neprinášajú redundantné adaptácie toho istého obsahu, ale rozširujú naratív o nové, komplementárne časti. Podľa Henry Jenkinsa ide o proces, v ktorom sa „prvky fikcie systematicky distribuujú naprieč rôznymi médiami s cieľom vytvoriť jednotný a koherentný zážitok“ (Jenkins, 2007). Tento koncept úzko súvisí s fenoménom mediálnej konvergencie, ktorý Henry Jenkins definuje ako prelínanie starých a nových médií a transformáciu spôsobov, akými publikum konzumuje obsah (Jenkins, 2006).

Medzi základné charakteristiky transmediálneho naratívu patrí využitie viacerých mediálnych platforiem, pričom každá z nich prispieva originálnym obsahom k rozvoju príbehu. Zároveň je zachovaná jednotnosť fikčného sveta tzv. canon, v rámci ktorého jednotlivé naratívne fragmenty vzájomne korešpondujú a vytvárajú zmysluplný celok. Ako uvádza Carlos A. Scolari, transmediálne naratívy fungujú ako komplexné „naratívne svety“, ktoré sú budované prostredníctvom viacerých médií a zároveň predpokladajú aktívne zapojenie publika (Scolari, 2009).

Dôležitým aspektom transmediálneho rozprávania je participácia publika, ktoré je motivované syntetizovať informácie z rôznych zdrojov s cieľom dosiahnuť komplexné porozumenie príbehu. V dôsledku toho sa recipient mení z pasívneho konzumenta na aktívneho interpretátora. Na túto charakteristiku nadväzujú Susana Tosca a Lisbeth Klastrup, ktoré zdôrazňujú, že transmediálne svety existujú nielen ako mediálne produkty, ale aj ako mentálne konštrukty zdieľané medzi autormi a publikom (Tosca & Klastrup, 2019).

Z pohľadu štruktúry je transmediálny naratív charakteristický fragmentáciou a distribuovanosťou príbehu. Jednotlivé časti naratívu sú rozptýlené naprieč rôznymi médiami a ich úplné pochopenie si vyžaduje ich vzájomné prepojenie. Podľa Ramtina Javanshira a kol. tento prístup vytvára „koordinovaný zážitok“, v ktorom každé médium plní špecifickú funkciu v rámci celku (Javanshir et al., 2020).

Je potrebné zdôrazniť rozdiel medzi transmediálnym naratívom a adaptáciou. Adaptácia predstavuje prenos identického príbehu do iného média, ako napríklad filmová verzia literárneho diela, pričom jadro naratívu zostáva nezmenené. Naopak, transmediálny prístup rozširuje univerzum o nové naratívne línie a perspektívy. Napríklad film môže sprostredkovať hlavnú dejovú líniu, komiks rozvíjať minulosť postáv a videohra umožniť percepciu udalostí z alternatívnej perspektívy. Takýmto spôsobom vzniká komplexný a viacvrstvový naratívny celok, ktorého jednotlivé časti sú navzájom prepojené, no zároveň autonómne. Tento rozdiel analyzuje napríklad Marie-Laure Ryan, ktorá poukazuje na to, že transmediálne rozprávanie vytvára nové významové vrstvy namiesto reprodukcie existujúceho obsahu (Ryan, 2016).

2 TRANSMEDIÁLNY NARATÍV VALORANTU

Digitálna hra *Valorant* využíva princípy transmediálneho rozprávania, avšak odlišným spôsobom než tradičné mediálne frančízy, ako napríklad Marvel. Základným médiom je samotná hra, ktorá predstavuje primárny rámec fikčného sveta a jeho postáv. Naratív je ďalej rozvíjaný prostredníctvom animovaných cinematík, ktoré zobrazujú konflikty medzi postavami, hlasových replík alebo teda voice lines v hre, ktoré naznačujú ich vzájomné vzťahy, ako aj prostredníctvom herných máp obsahujúcich prvky environmentálneho rozprávania tzv. *environmental storytelling*. Doplnkové informácie sú distribuované aj prostredníctvom sociálnych sietí a tematických udalostí, ktoré slúžia ako prostriedok postupného odhaľovania nových dejových prvkov. Na rozdiel od klasických transmediálnych naratívov sa však štruktúra príbehu vo *Valorante* vyznačuje vysokou mierou fragmentácie. Tradičné frančízy, ako napríklad Marvel, disponujú jasne definovanou hlavnou dejovou líniou doplnenou o vedľajšie príbehy. Naopak, *Valorant* ponúka decentralizovaný naratív, ktorý si recipient musí aktívne rekonštruovať z roztrúsených informácií. Tento prístup podporuje interpretačnú otvorenosť a posilňuje zapojenie fanúšikovskej komunity.

Z hľadiska recepcie tak dochádza k posunu od pasívneho sledovania k aktívnej participácii. Kým pri tradičných transmediálnych naratívoch publikum primárne konzumuje obsah, v prípade *Valorantu* hráči vystupujú ako „detektívi'', ktorí analyzujú jednotlivé fragmenty a skladajú ich do uceleného významového rámca. Rozdiely sú zrejmé aj v distribúcii obsahu. Zatiaľ čo klasické médiá fungujú ako samostatné produkty, naratív *Valorantu* je prevažne voľne dostupný a rozptýlený naprieč rôznymi platformami. Zároveň platí, že bez sledovania externého obsahu môže byť porozumenie príbehu výrazne limitované. Naratív hry má preto prevažne emergentný charakter, keďže vzniká v procese interakcie hráča s hrou a doplnkovými médiami.

3 SVET VALORANTU

Príbeh hry *Valorant* sa odohráva v blízkej alternatívnej budúcnosti na Zemi, ktorá je zásadne ovplyvnená objavením záhadnej látky zvanej Radianit. Táto energia bola na Zemi objavená po globálnej udalosti známej ako First Light, ktorá zásadne zmenila technologický aj spoločenský vývoj ľudstva, a je monopolizovaná spoločnosťou Kingdom Industries, ktorá na jej ťažbu nie raz používa aj nemorálne spôsoby. Radianit umožnil vznik pokročilých technológií, ale zároveň taktiež spôsobil, že niektorí ľudia získali nadprirodzené schopnosti. Títo jedinci sú označovaní ako Radianti. Hlavnou inštitúciou v príbehu je tajná medzinárodná organizácia Valorant Protocol, ktorej úlohou je chrániť svet pred hrozbami spojenými s Radianitom. Táto organizácia združuje agentov z rôznych krajín sveta. Niektorí sú Radianti disponujúci schopnosťami ako napríklad ovládanie ohňa, času či teleportácie, iní využívajú technologické zariadenia a zbrane založené na radianitovej energii. Každý agent má vlastnú minulosť, motivácie a kultúrne pozadie, ktoré prispievajú k rozmanitosti

herného univerza ako aj ich vplyvu na príbeh samotný. Kľúčovým prvkom príbehu je konflikt medzi paralelnými Zemami, označovanými ako Alpha Earth a Omega Earth. Alpha Earth je realita Zeme, ktorá sa vyznačuje relatívnou environmentálnou a sociokultúrnou stabilitou a zároveň disponuje rozsiahlymi zdrojmi Radianitu. Na druhej strane Omega Earth predstavuje jej alternatívnu podobu, ktorej vývoj bol výrazne ovplyvnený vojnou a ďalšími katastrofickými udalosťami, čo malo za následok postupný úpadok daného sveta, a samotná Zem bez Radianitu nebude vedieť prežiť. Tieto dve reality sú navzájom prepojené prostredníctvom radianitových technológií a stoja proti sebe v boji o kontrolu nad Radianitom. Herný režim, v ktorom jeden tím kladie zariadenie nazývané Spike a druhý sa ho snaží zneškodniť, je v rámci príbehu interpretovaný ako operácia na získavanie Radianitových zdrojov tímu z Omega Earth, a snaha o ich zastavenie tímom z Alpha Earth.

Naratív hry nie je podávaný lineárne ani explicitne. Príbeh sa rozvíja fragmentárne prostredníctvom herného prostredia v podobe samotných máp, na ktorých sa hra odohráva, dialógov medzi agentmi, oficiálnych animovaných filmov, hudobných videí, dokumentov a ďalších mediálnych materiálov publikovaných mimo samotnej hry. Tento spôsob rozprávania podporuje aktívnu interpretáciu zo strany hráčov a vytvára priestor pre komunitnú diskusiu a teoretizovanie zo strany nadšencov a fanúšikov. Príbeh *Valorantu* je otvorený, postupne rozširovaný a distribuovaný naprieč viacerými médiami.

4 VALORANT YOUTUBE KANÁL

Oficiálny YouTube kanál hry *Valorant* predstavuje jeden z kľúčových nástrojov transmediálneho rozprávania v rámci budovania jej fiktívneho univerza. Slúži nielen ako marketingová platforma, ale predovšetkým ako samostatné naratívne médium, ktoré rozširuje príbeh hry a umožňuje hlbšie porozumenie jej svetu, postavám a konfliktom. Prostredníctvom animovaných krátkych filmov, takzvaných cinematikov, epizodických príbehov agentov, tematických trailerov a hudobných videí YouTube kanál rozvíja naratív hry fragmentárnym, no systematickým spôsobom. Jednotlivé videá často neponúkajú uzavretý príbeh, ale poskytujú čiastkové informácie, ktoré dopĺňajú udalosti prítomné v hre, a je teda nenahraditeľnou súčasťou v budovaní príbehu samotného.

Významnou črtou naratívov prezentovaných na YouTube je ich zameranie na charakterový rozvoj agentov. Videá často sprostredkúvajú osobné motivácie, vzťahy medzi postavami alebo udalosti z ich minulosti, ktoré v samotnej hre zostávajú len naznačené prostredníctvom dialógov či vizuálnych detailov. YouTube kanál tak funguje ako priestor pre psychologickú a emocionálnu dimenziu príbehu, čím posilňuje identifikáciu publika s jednotlivými postavami. Zároveň ide o médium, ktoré umožňuje prezentáciu kľúčových udalostí v rámci širšieho fiktívneho konfliktu medzi paralelnými svetmi Alpha Earth a Omega Earth. Animované sekvencie umožňujú sprostredkovať rozsah a dôsledky tohto konfliktu v podobe udalostí, ktoré nie je možné plnohodnotne realizovať v rámci herného prostredia z technického ani naratívneho hľadiska. Príkladom je animovaný cinematik *Duelists*, v ktorom je porážka agenta z Alpha Earth, ktorého hráči poznajú pod kódovým menom Phoenix, následne spojená s detonáciou zariadenia Spike, čo má za následok rozsiahlu priestorovú deštrukciu v meste Benátky. Časť mesta sa po explózii začala vznášať nad zbytkom mesta a táto udalosť je v rámci fiktívneho sveta interpretovaná ako vznik lokality známej z herného prostredia ako mapa Ascent. Cinematiky nám taktiež ukazujú že Omega Earth nemusí byť tak úplne zlou Zemou, ako je možné vidieť v cinematiku *Shattered*, kde agentka Neon pokladá otázku členom tímu „Sme stále tí dobrí?“, po tom ako sa s dostali na Omega Earth, aby preskúmali čomu v skutočnosti čelia, a zistili že Omega Earth kradne Radianite na to, aby ho využila na vytvorenie technológie pre celomestskú jednotku na životnú podporu, a tým zabezpečila lepšie životné podmienky pre svojich ľudí už v tak zničenej Omega Earth. Táto časť sveta kam sa v cinematiku dostali je

v hernom prostredí známa ako mapa Pearl. YouTube obsah tak dopĺňa hernú skúsenosť o makronaratívnu perspektívu a zasádza jednotlivé zápasy do širšieho príbehového rámca.

Slová a texty v oficiálnych hudobných videách *Valorantu*, majú taktiež význam, ktorý je aspoň čiastočne spojený s témami sveta *Valorantu*, ale nemusia byť vždy priamo kanonickou súčasťou príbehu samotnej hry. Oficiálne tracky ako *Die For You*, ktorý bol vytvorený ako hymna pre turnaj Valorant Champions a jeho text a vizuály hovoria o priateľstve, obeti a kolektívnom úsilí, čo ladí s pocitmi pri hraní a spolupráci v hre. Samotné video a texty sa inšpirujú gameplay situáciami a emocionálnymi témami, ale nie sú plne považované za kanonické súčasti príbehu herného sveta (Roy, 2021). Novšie piesne ako *Last Shot* môžu obsahovať vizuálne odkazy na meno postáv, neodhaľuje však dôležité detaily priamo, ale skôr naznačuje možné pozadie (Guimarães, 2025), alebo pesnička *EGO* je vytvorená špeciálne ako súčasť širšej naratívnej skúsenosti pri oslavách piatych narodenín *Valorantu* a dotýka sa emócií postáv či ich vzťahov. Nie všetko, čo sa spieva alebo kreslí vo videu, je kanonickým dejom ako to býva v udalostiach v hre či oficiálnych príbehoch postáv. Hudba a texty sú často skôr nástrojom na vyjadrenie nálady, tém a atmosféry okolo hry alebo udalostí ako napríklad turnajov či osláv. Niektoré hudobné videá môžu vizuálne alebo slovne odkazovať na postavy či ich pozadie, ale tieto prvky sú občas len naznačené a nie potvrdené ako oficiálne herné fakty (L'Wren, 2025).

Z hľadiska transmediálnej teórie možno YouTube kanál *Valorantu* chápať aj ako prostriedok aktívneho zapájania publika. Fragmentárnosť rozprávania podporuje interpretáciu, diskusiu a komunitné teoretizovanie v komentároch pod videami, čím sa hráči a diváci stávajú spolutvorcami významu naratívu. Týmto sa ukazuje že kanál samotný je v súlade s konceptom participatívnej kultúry, ktorá je jedným zo základných pilierov transmediálneho rozprávania. V konečnom dôsledku YouTube kanál *Valorant* neplní len doplnkovú funkciu vo vzťahu k hre, ale predstavuje autonómnu naratívnu platformu, ktorá významne prispieva k budovaniu rozšíreného a dlhodobo udržiavaného fiktívneho sveta hry.

5 OFICIÁLNY TWITTER ÚČET VALORANTU

Ďalšou formou dôležitého transmediálneho naratívu pre hru je oficiálny účet hry *Valorant* na sociálnej sieti Twitter alebo v dnešnej dobe X. Na rozdiel od YouTube kanála, ktorý sa sústreďuje na audiovizuálne a explicitnejšie naratívne formy, Twitter funguje predovšetkým ako médium mikro-narácie, fragmentárneho rozprávania a priamej komunikácie s komunitou. Prostredníctvom krátkych textových príspevkov, vizuálov, animovaných klipov a interakcií s publikom Twitter účet sprostredkúva drobné naratívne informácie, ktoré rozširujú porozumenie sveta hry, jej postavám a prebiehajúcim udalostiam. Tieto príspevky často neobsahujú ucelený príbeh, ale fungujú ako naratívne indície, ktoré dopĺňajú kontext a informácie známe z hry alebo z iných mediálnych platforiem. Významným aspektom twitterovej komunikácie je jej občasná orientácia na charakterovú perspektívu. Príspevky bývajú často formulované spôsobom, ktorý imituje konkrétnych agentov existujúcich v rámci fiktívneho sveta. Tento prístup posilňuje ilúziu kontinuálne existujúceho sveta a umožňuje rozvíjanie naratívu aj mimo tradičných príbehových formátov. Aj keď tweety takéhoto formátu nebývajú časté, Twitter vďaka nim funguje ako priestor, kde sa fiktívny svet hry prelína s reálnym časom a každodennou mediálnou spotrebou publika.

Z hľadiska transmediálnej narácie zohráva oficiálny Twitter účet aj významnú koordinačnú a prepojovaciu funkciu. Slúži ako uzol, ktorý prepája jednotlivé mediálne výstupy. Upozorňuje na nové cinematiky, udalosti v hre, príbehové aktualizácie či obsah publikovaný na iných platformách. Zároveň však často poskytuje exkluzívne informácie alebo náznaky, ktoré nie sú explicitne spracované na ostatných platformách, čím si

zachováva autonómnu naratívnu hodnotu. V porovnaní s Youtube kanálom sa dá o Twitteri povedať že participatívna kultúra je tu viac viditeľná. Interakcia s fanúšikmi, reakcie na komunitné teórie či zdieľanie fanúšikovského obsahu podporujú aktívne zapojenie publika do interpretácie príbehu. Príjemcovia médií, fanúšikovia a nadšenci sa tak stávajú spolutvorcami významu naratívu. Dá sa teda povedať že Twitter v tomto kontexte nefunguje len ako distribučný kanál, ale ako dynamický priestor naratívnej komunikácie medzi producentom a publikom. Jeho význam nespočíva v sprostredkovaní kľúčových dejových udalostí, ale v budovaní kontinuity, autenticity a prepojenia medzi fiktívnym svetom hry a jej komunitou.

6 PLAYVALORANT.COM

Oficiálna webová stránka PLAYVALORANT.COM predstavuje centrálnu informačnú a naratívnu platformu hry *Valorant*, ktorá v rámci transmediálnej stratégie plní stabilizačnú a archivačnú funkciu. Okrem toho že tu viete hru samotnú stiahnuť, tak na rozdiel od dynamických sociálnych médií či audiovizuálnych kanálov poskytuje webové rozhranie priestor pre systematickejšiu prezentáciu herného sveta, jeho pravidiel a základných naratívnych rámcov. Stránka sprostredkúva kľúčové informácie o hernom univerze prostredníctvom profilov agentov, opisov máp, tematických udalostí a sprievodných textových materiálov. Tieto prvky síce často neobsahujú explicitné príbehové sekvencie, no zohrávajú významnú úlohu pri kontextualizácii naratívu. Charakteristiky postáv, ich schopnosti a vizuálne identity sú prezentované spôsobom, ktorý implicitne odkazuje na ich miesto v rámci fiktívneho sveta a širšieho konfliktu, čím dopĺňajú fragmentárne informácie známe z iných médií. Z hľadiska transmediálneho rozprávania funguje PLAYVALORANT.COM ako referenčný bod, ktorý ukotvuje rozšírený naratív do konzistentného a oficiálne autorizovaného rámca. Zatiaľ čo YouTube a sociálne siete rozvíjajú príbeh prostredníctvom epizodických alebo časovo viazaných výstupov, webová stránka zabezpečuje kontinuitu a koherenciu prezentovaných informácií. Tým prispieva k udržiavaniu jednotnej naratívnej identity hry naprieč rôznymi mediálnymi platformami. Významným aspektom webovej stránky je aj jej funkcia mediátora medzi herným obsahom a hráčskou komunitou. Prostredníctvom oficiálnych článkov, aktualizácií a oznámení sú naratívne prvky často prepájané s hernými mechanikami a udalosťami v reálnom čase, ako sú nové akty, agenti alebo mapy. Naratív tak nie je prezentovaný izolovane, ale v úzkom prepojení s herným vývojom, čím sa posilňuje jeho funkčná integrácia do celkového zážitku z hry.

Z pohľadu transmediálnej analýzy možno PLAYVALORANT.COM vnímať ako médium, ktoré síce neprináša výrazné naratívne inovácie, no zohráva kľúčovú úlohu pri organizácii naratívneho obsahu. Webová stránka vytvára stabilný rámec, v ktorom sú jednotlivé fragmenty príbehu pochádzajúce z rôznych médií zrozumiteľné, overiteľné a vzájomne prepojené. V kontexte transmediálneho rozprávania tak oficiálna stránka *Valorant* nefunguje len ako informačný portál, ale ako integrujúci prvok, ktorý podporuje koherenciu fiktívneho sveta a zabezpečuje jeho dlhodobú udržateľnosť v rámci mediálne rozšíreného naratívu.

ZÁVER

Analýza hry *Valorant* z pohľadu transmediálneho rozprávania potvrdzuje, že súčasné digitálne hry už nemožno vnímať len ako izolované herné produkty, ale ako komplexné mediálne ekosystémy. *Valorant* predstavuje výrazný príklad toho, ako môže byť fikčný svet budovaný decentralizovaným a fragmentárnym spôsobom naprieč viacerými platformami, pričom každá z nich zohráva špecifickú a nezastupiteľnú úlohu. Herný zážitok tak nie je uzavretý v rámci samotnej hry, ale kontinuálne sa rozširuje prostredníctvom

audiovizuálneho, textového a interaktívneho obsahu. Z hľadiska transmediálnej teórie je obzvlášť významná miera fragmentácie naratívu, ktorá sa v prípade *Valorantu* ukazuje ako strategický nástroj. Na rozdiel od tradičných lineárnych príbehových štruktúr je tu naratív zámerne distribuovaný do podoby jednotlivých fragmentov, ktoré si hráč musí aktívne spájať. Tento prístup vedie k posilneniu kognitívnej angažovanosti publika a zároveň podporuje vznik participatívnej kultúry, v ktorej fanúšikovia zohrávajú aktívnu úlohu pri interpretácii a rekonštrukcii príbehu. Hráč sa tak nestáva len príjemcom obsahu, ale aj jeho spolutvorcom na úrovni významu.

Dôležitým zistením je aj rozdiel v charaktere jednotlivých mediálnych platforiem. YouTube kanál plní funkciu makronaratívneho rozšírenia, ktoré umožňuje prezentovať komplexné udalosti, emocionálne momenty a charakterový vývoj postáv. Sociálne siete, ako napríklad Twitter, fungujú naopak ako priestor mikronaratívov a kontinuálnej komunikácie, čím zabezpečujú dynamiku a aktuálnosť fikčného sveta. Oficiálna webová stránka potom predstavuje stabilizačný prvok, ktorý integruje jednotlivé naratívne fragmenty do konzistentného celku a poskytuje referenčný rámec pre hráčsku komunitu. Práve kombinácia týchto rôznych typov médií vytvára komplexnú a viacvrstvovú naratívnu štruktúru. Z širšieho pohľadu možno *Valorant* interpretovať ako príklad posunu v rámci mediálnej kultúry smerom k tzv. „živým“ fikčným svetom, ktoré sa neustále vyvíjajú a reagujú na publikum. Tento dynamický charakter naratívu súvisí aj s ekonomickými a marketingovými stratégiami herného priemyslu, kde transmediálne rozprávanie slúži nielen na prehĺbenie zážitku, ale aj na dlhodobé udržiavanie záujmu komunity. Naratív sa tak stáva nielen umeleckým, ale aj strategickým nástrojom.

Zároveň však tento model prináša aj určité limity. Vysoká miera fragmentácie môže viesť k tomu, že hráči, ktorí nesledujú všetky mediálne výstupy, majú obmedzený prístup k plnému porozumeniu príbehu. To otvára otázku prístupnosti naratívu a potenciálnej exkluzivity voči menej angažovanému publiku. Na druhej strane práve táto komplexnosť a otvorenosť umožňuje vznik rôznych interpretačných rovín a podporuje dlhodobú životnosť fikčného sveta.

Na záver možno konštatovať, že *Valorant* predstavuje významný príklad súčasného transmediálneho naratívu, ktorý reflektuje širšie trendy v digitálnej kultúre. Kombinácia herného dizajnu, audiovizuálnych médií a online komunikácie ukazuje, že hranice medzi jednotlivými médiami sa postupne stierajú a vytvárajú jednotné naratívne prostredie. Transmediálne rozprávanie sa tak stáva kľúčovým nástrojom pri budovaní moderných mediálnych univerz a *Valorant* patrí medzi tituly, ktoré tento prístup úspešne implementujú a rozvíjajú.

Poďakovanie: Poďakovanie: Príspevok vznikol v rámci výskumného projektu podporovaného Vedeckou grantovou agentúrou Ministerstva školstva, výskumu, vývoja a mládeže Slovenskej republiky a Slovenskej akadémie vied (VEGA) č. 1/0542/26 s názvom „Globalizácia východoázijskej mediálnej produkcie v kontexte súčasnej mediálnej kultúry“.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH REFERENCIÍ

Scolari, A. C. (2009). Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. *International Journal of Communication,* 3(2009), 586-606. https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/477.

Blizzard Entertainment. (2016). *Overwatch* [Digitálna hra]. Blizzard Entertainment

Guimarães, S. (10. septembra 2025). *Breaking down the Storytelling in ‘Last Shot,’ the VALORANT Champions 2025 Anthem.* https://esports.gg/guides/valorant/last-shot-valorant-champions-2025-anthem/

Javanshir, R., Carroll, B., Millard, D. (2020). Structural Patterns for Transmedia Storytelling. *PLOS One,* 15(1), 1-45. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0225910.

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide.* New York University Press.

Jenkins, H. (21. marca 2007). *Transmedia Storytelling 101*. http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html

L'Wren, A. (18. júna 2025). *Riot Games' 'VALORANT' Celebrates 5 Years with Music Video, Single 'EGO'* https://www.awn.com/news/riot-games-valorant-celebrates-5-years-music-video-single-ego.

RIOT GAMES. (b.d.). *VALORANT* [officiálna webová stránka]. Playvalorant. Prevzaté 13. januára 2026 z https://playvalorant.com/en-gb/

RiotGames. (2020). *Valorant* [Digitálna hra]. RiotGames

Roy, A. (22. novembra 2021). *5 Major Takeaways from Valorant Champions' Exclusive Video, Die For You.* https://www.sportskeeda.com/valorant/5-major-takeaways-valorant-champions-exclusive-video-die-for-you.

Ryan, M-L., (2016). Transmedia Narratology and Transmedia Storytelling. *Artnodes,* 18(2016), 1-10. https://raco.cat/index.php/Artnodes/article/view/n18-ryan

Tosca, S., & Klastrup, L. (2019). *Transmedial Worlds in Everyday Life: Networked Reception, Social Media, and Fictional Worlds*. Routledge.

VALORANT. [@VALORANT]. (b.d.). *VALORANT* [Twitter/X profil]. Twitter/X. Prevzaté 13. januára 2026 z https://x.com/VALORANT

VALORANT. [@valorant]. (b.d.). *VALORANT* [YouTube kanál]. YouTube. Prevzaté 13. januára 2026 z https://www.youtube.com/@valorant

Valve. (2012). *Counter-Strike: Global Offensive* [Digitálna hra]. Valve.

Vedecký výbor konferencie
doc. PhDr. Viera Kačinová, PhD.
doc. PhDr. Adam Madleňák, PhD., MBA
Mgr. Tomáš Farkaš, PhD.
Mgr. Ladislav Halama, PhD.
PhDr. Vladimíra Hladíková, PhD., MBA
Mgr. Simona Mikušová, PhD.
Ing. Renáta Miklenčičová, PhD.
Mgr. Veronika Šašalová, PhD.
Mgr. Rastislav Zábojník, PhD.
Mgr. Sara Koraušová
Mgr. Tabita Vagala
Mgr. Klára Zubková

Editori
Mgr. Lenka Rusňáková, PhD.
Mgr. Martin Graca, PhD.
doc. PhDr. Jana Radošinská, PhD.

Recenzenti
Mgr. Viktória Hudáková, PhD.
Mgr. Peter Kubinyi, PhD.

Návrh obálky
Mgr. Martin Graca, PhD.

Grafická úprava
Mgr. Martin Graca, PhD.

© Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, Fakulta masmediálnej komunikácie, 2026



Vydanie: prvé, 2026
Vydané elektronicky
Trnava, 2026
Počet strán: 161
https://www.ucm.sk/sk/backend/publikacie/svoauk-2026-sekcia-teoria-digitalnych-diel-medialna-komunikacia-digitalny-dizajn.html
https://fmk.ucm.sk/files/archiv/SVOaUK_2026_TEDI_KOMU_DIDI.pdf

ISBN 978-80-572-0640-8

Trnava 2026
ISBN 978-80-572-0640-8