

Abstrakt

Tato bakalářská práce se zabývá radikalizací skrz na první pohled apolitický obsah ve formě videí na platformě Youtube, které se na první pohled zabývají pouze herní tematikou. Hlavním cílem této práce je objasnit, jak takovýto proces může probíhat a jak jsou v rámci tohoto obsahu využívány tradiční metody radikalizace. V této práci se zaměřuji hlavně na relativně novou extrémistickou pravicovou ideologii Alt-right, jelikož se jedná o ideologii, která cílí hlavně na mladé heterosexuální bílé muže což je i hlavní věková skupina hráčů. Zároveň tato ideologie je již veřejně spojována s herní scénou skrz události Gamergatu v roce 2015, kdy poprvé došlo s masové radikalizaci hráčského publika skrz otázky reprezentace žen a minorit v herním prostředí. Na toto téma dále navazuje problematika hráčství jako identity, kdy strach o tuto identitu funguje jako jeden z faktorů v radikalizačním procesu. Posledním tématem je samotný proces radikalizace a ve formě souboje ideologických skupin „my vs. oni“. Tyto tři témata spolu vytvářejí prostředí pro možná proces radikalizace publika zajímavící se o hry a novinky z herního prostředí. Práce je celkově rozdělena do tří částí. První část je teoretické ukotvení kde hlouběji představuji výše zmíněná témata. V druhé části představuji metodologii svého výzkumu. Samotná analýza je prováděna dvěma způsoby. Klasickým kódováním a Word cloud analýzou sesbíraných dat. Třetí část obsahuje moji interpretaci samotných dat a napojení na teoretickou část.