

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut Sociologických studií

Katedra Veřejné a sociální politiky

Bakalářská práce

2024

Matyáš Kaněv

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut Sociologických studií

Katedra Veřejné a sociální politiky

Alt-right radikalizace skrz herní tvorbu

Bakalářská práce

Autor práce: Matyáš Kaněv

Studijní program: Sociologie a sociální politika

Vedoucí práce: Mgr. Linda Coufal

Rok obhajoby: 2024

Prohlášení

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracoval samostatně a použil jen uvedené prameny a literaturu.
2. Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.
3. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.
4. Při přípravě této práce autor použil služby umělé inteligence ChatGPT za účelem vytvoření kódu v programovém jazyce R k provedení word cloud analýzy. Po použití tohoto nástroje/slужby autor obsah podle potřeby zkontroloval a upravil a přebírá plnou odpovědnost za obsah publikace.

V Praze dne 29.7.2024

Matyáš Kaněv

Bibliografický záznam

KANĚV, Matyáš. Vztahy s psychicky nestabilními lidmi. Praha, 2024. 37 s. Bakalářská práce (Bc). Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut sociologických studií, Katedra Veřejné a sociální politiky. Vedoucí bakalářské práce Mgr. Linda Coufal.

Rozsah práce: 55 905 znaků včetně mezer

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 zajímající 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.

Abstract

This bachelor thesis deals with radicalisation through seemingly apolitical content in the form of videos on the YouTube platform, which at first glance deal only with gaming. The main aim of this thesis is to explain how such a process can take place and how traditional methods of radicalisation are used within this content. In this thesis I focus mainly on the relatively new extremist Alt-right ideology, as it is an ideology that mainly targets young heterosexual white males which is also the main age group of gamers. At the same time, this ideology has already been publicly associated with the gaming scene through the events of Gamergate in 2015, when for the first time there was a mass radicalization of the gaming audience through issues of representation of women and minorities in the gaming environment. This theme is further linked to the issue of gaming as an identity, with fear for this identity acting as one factor in the radicalisation process. The final theme is the radicalisation process itself and in the form of the battle of ideological groups "us vs. them". Together, these three themes create the setting for a possible radicalisation process of audiences interested in games and gaming news. Overall, the thesis is divided into three parts. The first part is a theoretical anchoring where I introduce the above mentioned themes in more depth. In the second part I present my research methodology. The analysis itself is conducted in two ways. By classical

coding and by Word cloud analysis of the collected data. The third part contains my interpretation of the data itself and the connection to the theoretical part.

Klíčová slova

Radikalizace, Alt-right, počítačové hry, Youtube videa, vstupní skupiny, strach

Keywords

Radicalization, Alt-right, computer games, Youtube videos, entry groups, fear

Title

Alt-right radicalisation through gaming content

Poděkování

Na tomto místě bych rád hlavně poděkoval vedoucí své práce, která mi byla vždy nápomocná i přes moji zmatečnost. Dále bych chtěl poděkovat mé rodině a přátelům, kteří při mně stáli a motivovali mě k napsání této práce.

Obsah

Úvod	1
1. Teoretická část	2
1.1 Alt-right	2
1.1.1 Extremismus jako humor	3
1.1.2 Alt-right pipeline	4
1.2. Gamergate.....	5
2.1.1 Identita hráče	5
1.3 Radikalizace.....	6
1.3.1 Ideologický oponent	6
1.3.2 Souboj my versus oni	7
1.3.3 Strach o ztrátu svojí identity	7
2. Metodologie.....	8
2.1 Metody a přístupy výzkumu	8
2.2 Hypotézy a cíl výzkumu	9
2.3 Metody sběru dat	9
2.4 Výběr dat	10
2.5 Sběr dat	10
2.6 Metody analýzy dat	11
2.6.2 Word cloud analýza	11
2.6.3 Generování Word Cloudu.....	12
2.7 Etické aspekty výzkumu.....	12
2.8 Sebe reflexivita	13
2.9 Limity výzkumu	13

3. Zjištění a interpretace dat	13
3.1 Interpretace v Kontextu Radikalizace v Online Herních Videích	14
3.1.1 Úvod	14
3.1.2 Význam a Konotace.....	14
3.1.3 Dopady na Diváky	15
3.2 Mechanismy radikalizace	15
3.2.1 Konstrukce oponenta	16
3.2.2 Strach o kvalitu a odcizení her jako hobby	17
Závěr	21
Summary.....	22
Použitá literatura.....	25
Seznam příloh	27

Úvod

Radikalizace se stává čím dál větším a větším problémem naší společnosti. Svět se stále více a více rozděluje na dva tábory, které proti sobě stojí v absolutní opozici a vztahy mezi těmito dvouma tabory se čím dál více vyostřují. Mluvím samozřejmě o pravici a levici. Tento konflikt dvou rozdílných ideologických hodnot je tu s námi jako lidstvem již spoustu let.

Když jsem v roce 2012 začal sledovat český YouTube kanál, protože jako první natočil video na mojí oblíbenou hru, nedovedl jsem si ani představit, jak moc můj život toto jedno rozhodnutí ovlivní. Prvních pár let bylo všechno v pořádku a tento kanál jsem sledoval na denní bázi. Autorova videa byla objektivní a kritická ke hrám a bylo z tvorby vidět jeho nadšení pro herní průmysl. Obrat však nastal okolo let 2015–2016 kdy do české herní scény dorazily dozvuky skandálu Gamergate, který oťrásl herním průmyslem ve Spojených státech amerických. V té době jsem k tomuto faktu byl absolutně slepý, ale do tvorby samotné začaly pronikat radikální názory takzvané Alt-right. Tato ideologie stála jako hlavní hýbací síla celého Gamergatu. Najednou videa vlastně nebyla jenom o objektivním hodnocení her, ale začaly se zde objevovat i názory spojované s ideologií alternativní pravice. Tvůrce se začal vyjadřovat negativně až nepřátelsky k lidem jiné etnické příslušnosti než europoidní a začal vnímat gender a sexuální orientaci jako problematickou pro kontext her. A mně to vlastně v té době přišlo úplně v pořádku. Byl jsem mladý kluk, co miloval hry a tento člověk pro mě byl jakýmsi vzorem. V jeho názoru na hry jsem mu absolutně důvěřoval tak proč by mi přeci lhal v názorech na věci již více politické. Když on říká, že je něco hrozbou pro moje milované hry tak to tak nejspíš bude. Rozčarování s touto ideologií pro mě přišlo vlastně až v době Covidu, kdy se v mém okruhu přátel objevili lidé, které jsem do té doby považoval vlastně za nepřátele a byl jsem více méně postaven před rozhodnutí moje názory versus podpora a přijetí mých přátel.

Právě z těchto důvodů jsem se rozhodl věnovat se tomuto tématu ve své bakalářské práci. Chtěl bych poukázat na skutečnost, že cesta k radikalizaci je velmi jednoduchá a každého z nás od ní může dělit pouze jedno na první pohled bezvýznamné rozhodnutí a jak snadné je podlehnout emoci strachu o své oblíbené hobby.

Práce je rozdělena do tří částí. V první, teoretické části představuji témata, která jsou pro moji práci a výzkum důležitá. Konkrétně se jedná o 3 kapitoly. První kapitola je věnována alternativní pravici jako takové. Tato kapitola se zakládá hlavně na knihách Making sence of alt-right od GergeHawleyho a Media manipulation and disinformation od Alice Marwick. Ačkoliv se bude jednat o kapitolu mírně politologickou, myslím si, že pochopení této radikální ideologie je pro moji

práci stěžejní.

Druhá kapitola je věnována problematice samotného Gamergatu, protože i tato událost tvoří páteř mojí práce. Zde se opírám o knihu *It's about ethics in games journalism? Gamergaters and geek masculinity* od autorky Andrey Braithwaite. Dále se zaměřuji na porozumění hraní her jako identity, jak je tato identita formována a jak byla ovlivněna událostmi Gamergatu.

Poslední kapitola se zabývá fenoménem radikalizace a extrémismem jako takovým. Čerpám zde hlavně z knih *Extremism* od Johna M. Bergera, *Hrozba radikalizace: terorismus, varovné signály a ochrana společnosti* od Barbory Vegrichové a článku *Radicalization and violent emotions* od Jacqueliene van Stekelenburg. Zde přiblížím obecné metody, které v procesu radikalizace fungují.

V druhé části své práce se zaměřím na samotnou metodologii svého výzkumu. Zde popisuji, jak můj výzkum probíhal, jaké jsem si stanovil výzkumné cíle a otázky, jak jsem sbíral samotná data a jak jsem je později analyzoval. V poslední podkapitolách této části se věnuji etickým aspektům své práce, jaké jsou možné limity mé práce, a nakonec přináším sebe reflektivitu ke svému výzkumu.

Poslední část je část je věnována samotné analýze mých zjištění a moje osobní interpretace. Tato část je rozdělena na dvě kapitoly. První kapitolou je word cloud analýza zkoumaných videí. V závěru své práce shrnuji zjištění mého výzkumu. Druhou kapitolou jsou samotné mechanismy radikalizace, dále rozdělené na dvě podkapitoly: Konstrukce oponenta a Strach o kvalitu a odcizení her jako hobby.

1. Teoretická část

1.1 Alt-right

Ve své práci se budu zabývat procesem radikalizace na sociálních sítích ve spojení s hnutím alt-right. Proto je pro mojí práci důležité si nejprve toto hnutí představit.

Hnutí alt-right, zkráceně pro "alternative right", je komplexní politické a sociální hnutí, které získalo na popularitě především v poslední dekádě. Jeho vznik je spojen s proměnami politického spektra, zejména v USA, a s nárůstem online komunikace na sociálních médiích. Termín "alternative right" byl poprvé použit Richardem Spencerem k popisu ideologie, která především kritizovala tradiční konzervatismus z pravicové perspektivy. Avšak, jeho význam se postupně rozšířil, přičemž alt-right se stal termínem, který sjednocuje různorodé skupiny s podobnými názory. (Hawley, 2019).

Historie alt-right začíná kolem roku 2010, kdy se začal formovat jako reakce na pocitovanou ztrátu politického vlivu bílých mužů a tradičních konzervativních hodnot. Jeho expanze do herního prostředí byla spojena s rostoucí popularitou online her, které poskytly prostor pro šíření alt-right ideologií. Klíčovým momentem pro alt-right byly prezidentské volby v USA v roce 2016, kdy hnutí otevřeně podpořilo kandidáta Donalda Trumpa, což významně zvýšilo jeho viditelnost a vliv

(Wendling, 2018).

Alt-right není jednotným hnutím s pevně definovanými hranicemi. Může se skládat z různých podskupin s různými ideologiemi a prioritami. Nicméně, existují některé obecné charakteristiky, které lze použít pro jeho klasifikaci. (Hawley, 2019)

První charakteristikou alt-right je rasismus a etnocentrismus. Alt-right má své úplné počátky v bílém nacionalismu. Mnoho členů alt-right propaguje myšlenku nadřazenosti bílé rasy a podporuje politiky, které by měly chránit bílou rasu před multikulturalismem a imigrací. Tato ideologie je často spojena s nacionalismem a identitářstvím, které zdůrazňují národní zájmy a staví národní identitu nad mezinárodní spolupráci. (Hawley, 2019)

Další charakteristikou je konzervatismus a tradicionalismus. Alt-right často podporuje tradiční hodnoty a genderové role a staví se tak proti pokrokovým sociálním trendům. Nestaví se zde ale do opozice z důvodů náboženských. V jejich případě se jedná o takzvaný „realismus pohlaví“ kdy tvrdí, že biologické rozdíly mezi pohlavími je předurčují pro různé sociální role. Zároveň má alt-right skeptický pohled na média a establishment, které označuje za liberálně zaujaté a nepřátelské vůči jejich myšlenkám. (Hawley, 2019)

V poslední řadě, alt-right je známý svou technologickou gramotností a schopností využívat internet k šíření svých myšlenek a koordinaci aktivit. Tato schopnost se projevuje vytvářením memů, internetových diskusí a kampaní na sociálních sítích (Hawley, 2019).

Celkově lze alt-right považovat za složitý a dynamický fenomén, který vznikl jako reakce na socio-politické změny a využívá moderní technologie k šíření svých myšlenek.

1.1.1 Extremismus jako humor

Jednou z hlavních výhod, kterou alt-right má oproti jiným extremistickým hnutím je samotná prezentace tohoto hnutí. Alt-right se navenek prezentuje jako zábavné hnutí, které se nebojí používat humor a ironii pro svojí propagaci. Velmi často tak využívají sílu internetové kultury a vytvářejí nejrůznější memy a vtipné kompilace, aby takto šířili svou ideologii. (Hawley, 2019)

V knize Media manipulation and disinformation online jsou popsány 4 hlavní metody humoru, které alt-right využívá pro svojí propagaci. Jedná se o záměrné používání co nejofenzivnější mluvy, diskreditace masových medií, snaha o vyvolání silné emoční reakce v oběti vtipu a takzvaný Poeův zákon. Pro potřeby mé práce ohledně radikalizace v gaming prostředí se zaměřením hlavně na metody ofenzivní mluvy a aplikaci poeova zákona. (Marwick, 2017)

Používání mluvy v propagovaném obsahu může sledovat více cílů. Prvním cílem má být vyjádřit tak svůj postoj k neomezené svobodě slova, kterou alt-right vnímá jako jeden z hlavních pilířů jejich hnutí. Dalším cílem je předem takto filtrovat marginalizované skupiny, které jsou k tomuto typu

vyjadřování citlivé, a tak jasně vymezit tento prostor pouze pro osoby, které jsou k radikalizaci náchylné, a to ať už nějakými předešlými názory anebo protože se nespádají do marginalizovaných skupin. Zde opět narážíme na cílovou skupinu alt-right a tou jsou převážně mladší bílý heterosexuální muži.

Druhou metodou, důležitou pro můj výzkum je aplikace Poeova zákona, který říká: “V případě parodií na náboženský extremismus bude docházet k důsledné záměně parodie za upřímnou oddanost vyjadřovaným názorům.” (Aikin, 2012)

V aplikaci tohoto zákona na moje téma se jedná o maskování extremistických výroků to obalu humoru. Protože v současném světě, kdy většina kontaktů probíhá přes internet kdy nemůžeme přímo pozorovat emoce druhé strany je těžké posoudit jejich upřímný záměr. V případě mojí práce jde specificky o humorné zapojení extremistických výroků do herní tvorby. Do obsahu jsou začleňování rasistické a sexistické poznámky jako součást hodnocení her a já jako pouhý divák nejsem schopný rozpoznat, zda se jedná o upřímný projev extremismu nebo se má jednat o vtipné ozvláštnění tvorby.

1.1.2 Alt-right pipeline

Alt-right pipeline je koncept poprvé pojmenován kandidátem na doktorát Western Sydney University Lukem Munnen, který popisuje proces, jakým se jednotlivci mohou postupně radikalizovat směrem k extremistickým názorům, včetně alt-right ideologií, přičemž internetové platformy a sociální média sehrávají klíčovou roli. (Munn, 219)

Tento proces začíná většinou na mainstreamových sociálních sítích jako je Youtube, Facebook anebo Twitter, kdy se jednotlivci setkávají s čím dál konzervativnějšími a kontroverznějšími názory. Mike Wendling, autor knihy *Alt-Right: from 4chan to the White House* zdůrazňuje, že právě tyto vstupní skupiny hrají hlavní roli v radikalizaci lidí. (Wendling, 2018).

S tímto jevem se také pojí méně radikální odnož Alt-right, které se přezdívá Alt-Lite neboli odlehčená verze hlavního hnutí. Pokud by většina lidí byla poprvé konfrontována s radikálními názory na fórech jako je 4chan, 8chan Gab nebo Parler by nebyla těmto názorům otevřená. Neboť v procesu radikalizace hraje velkou roli, od koho přesně tento názor slyšíme. V knize *Making sense of alt-right* je tento proces popsán jako, že někdo nezačleněný do této ideologie bude mnohem náchylnější k poslouchání názorů mediální osobnosti jako byl například Milo Yiannopolous nebo v mém případě tvůrce herního obsahu než k někomu, kdo má přezdívku @Pepe_Stormtrooper1488 své názory šíří na platformách, která jsou určena již pouze pro radikální extrémisty. (Hawley, 2019)

1.2. Gamergate

Gamergate představuje důležitý moment ve vztahu extremismu a gamingových komunit. Celá tato událost začala v roce 2014 jako reakce na několik událostí v herním průmyslu. Jednalo se hlavně o feministickou kritiku herního průmyslu ze strany Anity Sarkeesian v její video sérii *Thropes vs Women in Video games* a kontroverze okolo herní vývojářky Zoe Quinn. Samotná podstata těchto událostí pro mojí práci významná není ale následná diskuse na téma etiky v herní žurnalistice napomohla k propojení Alt-right a gaming prostředí. (Braithwaite, 2016)

Gamergate představoval důležitý moment v historii online gamingových komunit. Došlo tak k prvnímu propojení v té době nové ideologie alt-right a právě těchto komunit. Mnozí z aktérů této události jako je například Sargon of Akkad se stali ústředními postavami tohoto politického hnutí a jejich působnost lze vidět na politické scéně do dnešního dne. Zde se také začínají objevovat první náznaky sdílených hodnot mezi alt-right a gamingovou kulturou. Oba dva tyto celky sdílely hodnoty jako je antifeminismus, obavy z "politické korektnosti" a záměrná provokace vůči tzv. "mainstreamovým" hodnotám. (Braithwaite, 2016)

Zároveň tato událost způsobila důležité rozdělení herních komunit na dvě skupiny. První skupinou byli lidé, co podporovali kritiku gamingové kultury a považovali hráčství jako identitu za něco zastaralého nebo dokonce nebezpečného a druhou skupinu, která se s touto identitou stále chtěla ztotožňovat a bránit jí za každou cenu. (Roberts, 2022)

2.1.1 Identita hráče

Anthony Giddens, britský sociolog, popisuje identitu jako dynamický proces, který vzniká interakcí mezi jednotlivcem a společností. Podle Giddense je identita neustále proměnlivá a formuje se prostřednictvím sociálních interakcí a reflexe vlastních zkušeností a hodnot. Identita není pevně daná, ale je vytvářena a udržována v průběhu času. (Giddens, 1991)

Identita hráče však není v současné době pevně daná. Ačkoliv ze statistik Entertainment Software Association vyplývá, že 61% Američanů hraje počítačové hry, jejich průměrný věk je 36 let a 46% z nich tvoří ženy, tak pro spoustu hráčů je hráčská identita cosi čistě mužského. (ESA, 2024)

Gaming identita pro ně není pouze o tom, kdo hry hraje, ale kdo s nimi sdílí i stejný názor na to co je ve hrách považováno za dobré a co za špatné. Právě tento faktor vnímané identity hráče hraje roli v jejich náchylnost k extremistickým názorům

Jedním z důležitých faktorů v radikalizaci publika hráčů tedy může být jejich strach o ztrátu hráčské identity. Ačkoliv hráči jsou pro širší veřejnost nejčastěji bílí heterosexuální muži, což se na první pohled nemusí jevit jako marginalizovaná skupina tak je to právě jejich hráčská identita, která byla dlouhé roky okolím ostrakizována. Toto v lidech, kteří sdílí tuto identitu budí dojem marginalizace. Právě z těchto důvodů hráčské komunity velmi často zaujímají negativní až útočný postup k

sociálnímu komentáři ohledně privilegií určitých skupin. Protože oni sami sebe jako privilegované nevidí. (Roberts, 2022)

Díky těmto faktorům by se z některých hráčských komunit mohly stát základy pro šíření alt-right. Před Gamergatem pro ně byly hry jakousi formou útěku před realitou, poté co se v roce 2016 gaming dostal pod feministickou kritiku začali to mnozí z nich vnímat jako útok politické korektnosti a social justice warriors na jejich kulturu.

1.3 Radikalizace

“Radikalizaci lze v obecné rovině vnímat jako dynamický proces při kterém jedinec přijímá stále více a více vyhraněné názory a postoje, které směřují k akceptaci, legitimizaci, podpoře a realizaci násilí na základě vyznávané ideologie nebo náboženské doktríny nebo přesvědčení “ (Vegrichová, 1978, 35)

Hlavním a konečným cílem radikalizace by tedy mělo být násilí. Zde ovšem opětovně narážíme na problematiku decentralizace alt-right neboť nemají jasně stanovený cíl, tudíž ve smyslu alt-right probíhá proces radikalizace nekonečně stále dokola bez jasného konce.

J.M. Berger ve své knize Extremism zdůrazňuje důležitost pocitu sounáležitosti k určité skupině v procesu radikalizace. Jde o takzvané in-groups a out-groups. Kdy in-group je skupina ve které se osoba cítí bezpečně a chápaně, přičemž out-group je hlavní cíl nenávisi. Jedná se o polární opak, který tvoří riziko pro přežití naší skupiny. (Berger, 2018)

1.3.1 Ideologický oponent

Jedním z hlavních hybatelů radikalizace je tedy jasný ideologický oponent nebo skupina lidí, kterou můžeme považovat za bytostní hrozbu pro naše uskupení. V případě alt-right se jedná o jakýkoliv druh progresivismu, který berou jako protiklad svojí ideologii. Jak jsem již představil v předešlé kapitole v tomto bodě se střetávají s gaming komunitou, které progresivismus také považuje za hrozbu pro svoji identitu hráče.

Ideologický oponent může být budován mnohými způsoby, avšak pro účel mé práce se jedná hlavně o taktiku argumentačního faulu, která se nazývá strawman neboli strašák. Straw man fallacy je argumentační metoda poprvé popsána v knize Logical Self-Defence jako: „, když zkreslíte pozici svého oponenta, přisoudíte mu názor s nastavenou nedůvěryhodností, který můžete snadno vyvrátit, a pak pokračujete v argumentaci proti nastavené verzi, jako by to byla pozice vašeho oponenta. “ (Johnson, 1983, 71) Pro účel mé práce je nutno tento koncept poupravit, protože původní autor bral v potaz pouze diskusi mezi dvěma a více osobami ve skutečném světě. V mém případě se ovšem jedná o imaginární diskurz mezi tvůrcem samotných videí a imaginárním oponentem. Zde se budu

opírat o práci Pragmatics, cognitive heuristics and the straw man fallacy kde je do této definice zahrnut i imaginární oponent: „Jak bylo uvedeno výše, patří sem i údajné výroky připisované nějakému fiktivnímu nebo neidentifikovanému/neurčitelnému "autorovi": častým příkladem jsou věty jako "Lidé tam venku mohou říkat P", "Je známo, že P". (Oswald, et al., 2014, 313)

1.3.2 Souboj my versus oni

Při procesu radikalizace je nutné vždy dosáhnout specifického druhu emocionálního souznění u jednotlivých účastníků. Nejčastěji se jedná o emoce strachu a ukřivdění. Které mají v účastnících radikalizačního procesu vyvolat silný odpor až nepřátelství k určitým ideím. (Stekelenburg, 2017)

Pro účely mé práce se zde opět střetáváme s problematikou identity hráče. Někteří hráči se totiž cítí pod útokem progresivismu, protože jejich hry se najednou v dnešní době stávají součástí takzvaného mainstreamu, tudíž se mění i cílové publikum hráčů. Začíná se totiž v souvislosti s hrami čím dál častěji mluvit o problematice reprezentace minorit a jiných než heterosexuálních orientací. Právě tohoto faktu využívají lidé, kteří chtějí herní publikum radikalizovat. Snaží se zde vytvořit ideologický spor mezi tím co znamená být hráčem a progresivní politikou rovnosti. Jak jsem již uvedl v kapitole v předešlé kapitole. Gamergate byl pro tento fakt pouhým začátkem. Zaměřují se tak především na jejich vžité hrozby jako je feminismus, rasová diverzita a dále je tak ve svojí tvorbě propagují, aby ve svých divácích udržovali pocit strachu.

1.3.3 Strach o ztrátu svojí identity

Jak jsem představoval v předešlých kapitolách, v procesu radikalizace je důležitý ideologický oponent, ale tento oponent musí pro naší in-group představovat nějakou hrozbu. V kontextu méji bakalářské práce se jedná specificky o hrozbu pro hry jako také a o ztrátu identity hráče. Právě pokud cítí, že tato část jejich identity je v ohrožení, mohou hráči být více náchylní k vyhledávání extrémistických narativů, které jim poskytují a slibují ochranu a řešení pro tento problém.

Pro mnoho z hráčů není hraní her jenom volnočasovou zábavou, ale i formou seberealizace a prostředkem, kterým nacházejí uznání od ostatních. Osobní identifikace s herními avatary, kteří reprezentují jejich schopnosti a úspěchy, estetické preference to všechno posiluje jejich sebevědomí a smysl pro vlastní hodnotu. Tato skutečnost je umocněna dlouhodobým emocionálním zapojením do herních příběhů a světů. (Neys, 2014)

Kromě osobní identity je tato skutečnost i úzce spjata s pocitem sociální příslušnosti. Hráčské komunity slouží jak platformy, kde mohou lidé sdílet své zážitky, herní strategie a osobní příběhy. Tyto komunity poskytují nejen sociální uznání, ale také emocionální podporu, což přispívá k pocitu, že hráč je součástí něčeho většího. (Neys, 2014)

V článku *Fear, Fanaticism, and Fragile Identities* je strach o ztrátu svojí identity popsán jako jeden z hlavních hybatelů ať už fanatizačního nebo radikalizačního procesu. Právě proto když hráči vnímají, že jejich identita by mohla být ohrožena stávají se zranitelnějšími pro radikalizační proces. Aktéři radikalizace využívají právě tohoto strachu, obav a frustrace, aby poskytly jasná, byť extremistická vysvětlení a řešení vnímaných problémů. Tyto narativy tak posilují pocit, že hráči jsou oběťmi širších společenských sil, které usilují o jejich marginalizaci nebo potlačení jejich identity. (Tietjen, 2023)

Příkladem využití strachu o ztrátu hráčské identity mohou být videa na YouTube, která se zaměřují na kritiku politické korektnosti v hrách. Taková videa často prezentují snahy o inkluzi nebo změny v herních mechanikách jako útok na tradiční herní hodnoty. Tento narativ posiluje dojem, že hráči jsou obhájci původní herní kultury proti vnějším tlakům. Dalším příkladem tohoto faktu je využívání nostalgie po „lepších časech“, kdy byla herní kultura vnímána jako méně politicky ovlivněná. Tato skutečnost je v herních kruzích nejčastěji popisována větou „I just wanted to play games“ (Chtěl jsem jenom hrát hry). Kdy radikální aktéři zdůrazňují, že se vlastně do politických diskusí nikdy zapojovat nechtěli, dokud nezačali z jejich strany vnímat politický tlak na jejich hobby. Pro publikum, které je již náchylné k pocitům nejistoty ohledně své hráčské identity, mohou tato videa prohlubovat jejich obavy, a tak napomáhat k jejich radikalizaci.

2. Metodologie

2.1 Metody a přístupy výzkumu

Pro svou bakalářskou práci jsem se rozhodl zvolit kvalitativní přístup, jelikož hlavním cílem mé práce je pochopit, jak se mohou politické názory autora promítat do jeho tvorby a jak jeho samotná tvorba může sloužit jako určitá nástroj k radikalizaci svého publika. Cílem mého výzkumu je získat o tomto jevu informace a přinést nové poznatky. (Novotná et al., 2019)

2.2 Hypotézy a cíl výzkumu

Pro svoji bakalářskou práci jsem se rozhodl k poměrně netradičnímu přístupu ke kvalitativnímu výzkumu. Jelikož pracuji s tématem, se kterým mám osobní zkušenosti a určité očekávání místo tradičních výzkumných otázek jsem si stanovil 3 hypotézy na základě mého teoretického rámce. Mojí první hypotézou je: V obsahu se budou objevovat témata důležitá pro alt right.

Tuto hypotézu zakládám na teoretické kapitole 1.1.1 Extremismus jako humor, ve které popisují jak Alt-right ve které popisují na základě knihy Media manipulation and disinformation jaké metody alt-right využívá ke své propagaci.

Druhou hypotézou je: V obsahu videí bude budovat ideologický oponent pro souboj „my vs oni“. Tato hypotéza se zakládá na kapitole 1.3.1 a 1.3.2 kde popisují proč je pro proces radikalizace důležité mít jasného ideologického oponenta.

Třetí a poslední hypotézou je: V rámci videí se bude pracovat s silnými emocemi za cílem vyvolat citovou odezvu od publika na prezentovanou problematiku.

Hypotéza je založena na kapitole 1.3.3 Strach o ztrátu svojí identity.

Mým hlavním cílem tedy není zkoumat, jestli se tento jev děje, ale porozumět mu proč a jak probíhá.

2.3 Metody sběru dat

Jako svoji metodu výzkumu jsem si vybral obsahovou analýzu. Pro sběr dat jsem si vybral jeden specifický kanál, a to především na základě mojí vlastní zkušenosti. Jedná se specificky o kanál Tartarus Cast, dříve známý také jako Bohemia Gaming Cast. Tento kanál figuruje na české Youtube scéně od roku 2011 a původně začínal jako čistě varietní herní kanál, který se měl za cíl podle slov autora „informovat a recenzovat a ve stejný čas přiblížit zážitky z her a hry obecně za využití desítek let v průmyslu“. Avšak okolo roku 2015 se do autorovy tvorby začali projevovat jeho politické názory. Původní kanál byl z tohoto důvodu v roce 2021 dokonce odstraněn z platformy YouTube za šíření nenávistného obsahu. Autor si založil nový kanál Tartarus Část Žije, kam postupně přidává svojí starší tvorbu a vytváří obsah nový. Já sám jsem byl aktivním sledovatelem tohoto kanálu, a to mezi lety 2013 až 2020. Hlavně z těchto důvodů jsem si vybral právě tento kanál pro sběr dat k mojí bakalářské práci.

2.4 Výběr dat

V současné době se na novém kanálu nachází 622 videí a dalších 593 záznamů z živých vysílání na vedlejším kanále. Jedná se tedy o obrovský vzorek dat, jehož jenom samotné shlednutí a zpracování by mohlo zabrat měsíce čistého času. Musel jsem si proto tento vzorek uměle zmenšit. Rozhodl jsem se, že náhodně vyberu 10 videí ze vzorku 30 nejsledovanějších videí na hlavním kanále a zároveň alespoň 2 záznamy z živých vysílání. Tento vzorek by mi zaprvé měl dát jasnou představu o obsahu autorovi tvorby a zároveň mi umožní hodnotit jak předem připravenou tvorbu ve formě videí na hlavním kanále, tak i více uvolněnou tvorbu, ve které autor přímo komunikuje se svým publikem ve formě záznamů z živých vysílání. Autor dále tvoří ještě na třetí kanál, ale na tomto kanále publikuje pouze čistě politický obsah. Jedná se tak tedy o pomyslný posun v radikalizační „pipeline“, protože je zde obsah určený pro diváky, kteří již jsou do jisté míry radikálních názorů tvůrce nakloněni. Tento kanál jsem se proto ze své analýzy rozhodnul vynechat, neboť hlavním cílem mé bakalářské práce je poukázat na tvorbu, které se na první pohled jako obsahující radikální ideologii neprezentuje.

2.5 Sběr dat

Samotný sběr dat jsem zahájil na začátku měsíce února. Vídeia na hlavním kanále jsou většinou délkou v rozmezí 30 minut až 2 hodin. Nejprve jsem identifikoval všechna videa, která splňovaly moje kritéria, tudíž aby byli mezi 30 nejsledovanějšími videi na kanále. Zároveň jsem identifikoval i 10 nejsledovanějších záznamů z autorova živého vysílání. Vídeia na hlavním kanále jsou většinou délkou v rozmezí 30 minut až 2 hodin a záznamy z živých vysílání se pohybují v většinou v délce 2 až 6 hodin. Z důvodu časové náročnosti a objemnosti datového souboru jsem nejprve jednotlivá videa poslouchal v průběhu jiné činnosti, a to nejčastěji v práci anebo při cestě městkou hromadnou dopravou. Tento poslech „nanečisto“ mi umožnil videa roztřídit na ty, která jsem vyhodnotil jako důležitá pro mojí práci a na videa, kdy se tvůrce vyjadřoval pouze k herní tematice a mohl jsem je tedy z následného hlubšího směru vyřadit. Pro následný hlubší sběr dat jsem si na každý den vyhradil jedno video (v případě záznamů z živých vysílání 2-3 dny). Při hlubším sběru dat jsem si video pustil vícekrát a vypisoval si do poznámkového bloku časové značky pro pasáže, které mi přišli potencionálně užitečné pro můj výzkumný cíl. Následně jsem samotná videa přepisoval za pomoci integrované funkce Microsoft Word, kdy mi bylo celé video přepsáno i s časovými značkami. To mi umožnilo mnohem snazší orientaci v datovém souboru a mohl jsem si tak vypsát

pouze pro mojí práci důležité pasáže.

Samotný sběr dat jsem ukončil přibližně v polovině měsíce března.

2.6 Metody analýzy dat

Při vypracování své práce jsem se ro

Po samotném sběru dat jsem měl sepsaný stále obsáhlý soubor výroků a úryvků, které si sice dotýkali podobných témat ale v úplně různých kontextech. Proto jsem dále musel využít metodu kódování, protože právě kódování mi pomohlo porozumět klíčovým tématům, která se v samotných videích objevovali. Pro kódování je nejdůležitější umět jednotlivé pasáže správně pojmenovat. Samotné kódy jsou v knize „Metody výzkumu v sociálních vědách“ přirovnávány k razítkům. My jako výzkumník máme pouze omezený počet razítek, a tak musíme velmi pečlivě přemýšlet, zda daný jev v datech potřebuje kód nový anebo nám dostačují již kódy vytvořené. V metodě kódování se dá postupovat dvěma různými způsoby. Prvním způsobem je kódování deduktivní, kdy využíváme kódy, které vycházejí z námi předem zvolené teorie. Druhým způsobem je kódování induktivní, kdy si vytváříme vlastní kódy na základě námi zpracovávaných dat. (Novotná et al., 2019)

Já jsem se ve svojí práci rozhodl kombinovat oba tyto přístupy. Měl jsem již předem připravený teoretický rámec, ale ten jsem zároveň obohacoval o další kódy během samotné analýzy.

2.6.2 Word cloud analýza

Pro další porozumění tomuto tématu jsem se na sesbíraných datech nadále rozhodl provést takzvanou Word cloud analýzu. Word cloud analýza, které se také říká analýza slovních mraků spočívá ve vizualizaci a interpretaci textových dat speciálně když se jedná o velké soubory textových dat, což byl přesně případ mojí bakalářské práce a zkoumaných dat. Pomáhá mi tak odhalit frekventovaná slova a fráze, díky kterým mohu odhalit klíčová témata, kterých se autor ve svých videích dotýká. (Burch. Et.al. 2014)

Pro tuto specifickou analýzu jsem si musel data dále upravit nad rámec prvotních úprav pro první část mojí analýzy. Nejdříve bylo potřeba data očistit o takzvané stop words neboli slova která se vyskytují v běžném projevu, ale nenesou sebou žádnou hodnotu. V českém jazyce se jedná hlavně o předložky, spojky a některá další slova. Příklady těchto stop words jsou (a, aby, avšak, by, byl, tohle, tamto) a mnoho dalších. Dalším krokem byla normalizace textu, kdy jsem musel sjednotit velikost písmen a dále provést stematizaci textu která spočívá v redukci slov na jejich základní formu, aby se pro následnou analýzu zajistila konzistence frekventovanosti daných slov.

2.6.3 Generování Word Cloudu

Po přípravě dat následovalo generování word cloudu. Samotnou generaci word cloudu jsem prováděl v programovacím jazyce R za pomoci prostředí R studio a umělé inteligence Chat GPT pro pomoc s tvorbou a kontrolou samotného kódu.(příloha 2.) K generaci jsem využíval knihovny “tm”, “wordcloud” a “readtext”, “stringi”. Tento krok zahrnoval vizualizaci nejčastěji se vyskytujících slov a frází. Prvním krokem je výpočet frekvence výskytu jednotlivých slov a frází v textových datech. Na základě těchto frekvencí jsem nastavoval různé parametry generování word cloudu, jako je minimální frekvence výskytu slov, která určuje, kolikrát se musí slovo v textu objevit, aby bylo zahrnuto do výsledné vizualizace, a maximální počet slov, která budou zobrazena ve word cloudu, typicky zaměřený na nejfrekventovanější slova.

V rámci tohoto procesu jsem dále prováděl vyloučení dalších stop words, které mohou být specifické pro daný kontext a nemusí přinášet hodnotu do analýzy. Následně jsem pokračoval s vizuální stylizací word cloudu. Tato stylizace zahrnovala volbu barev, písma, uspořádání slov (například horizontálně nebo vertikálně) a tvaru samotného cloud. Stylizace má za cíl podpořit čitelnost a interpretaci daného word cloudu.

2.7 Etické aspekty výzkumu

Jelikož můj výzkum probíhal na veřejně dostupných datech, které tvůrce sám dobrovolně publikuje na svůj kanál tak jsem se v tomto ohledu nemusel potýkat s žádnými etickými otázkami. Tvůrce nebyl mnou nijak kontaktován ani informován, že na jeho publikovaném obsahu bude probíhat výzkum. Toto rozhodnutí jsem učinil z dvou důvodů. Za prvé mohu předpokládat, že by s mým výzkumem tvůrce nesouhlasil a za druhé jsem se osobně z vlastní zkušenosti s jeho skalními fanoušky obávám se jisté perzekuce minimálně na sociálních sítích. I z tohoto důvodu je autor do jisté míry anonymizován. Jeho jméno i přezdívka jsou veřejně známé, ale já o něm ve své práci budu mluvit pouze jako o tvůrci nebo autorovi videí. Pro transparentnost mých dat však v práci musí být zmíněno jméno jeho kanálu, na který jeho tvorbu publikuje.

Další možnou etickou problematikou by mohla být moje samotná zkušenost s tímto jevem a můj zpětný pohled. Ve své práci se snažím zůstat na 100% objektivní a analyzovat pouze získaná data bez jakéhokoliv vlastního názoru na danou problematiku. I proto jsem se data rozhodl ponechat v jejich originální formě bez jakýchkoliv úprav nebo cenzurování určitých výroků. V mé práci se proto budou objevovat výrazy, které jsou spojovány s rasovou diskriminací, sexismem, homofobií. Já osobně s těmito výroky absolutně nesouhlasím a myslím si, že v jakékoliv jiné formě média by měli být cenzurovány, ale jak již jsem zmiňoval právě tyto data jsou pro mojí práci důležitá.

2.8 Sebe reflexivita

Jak již jsem ve své práci několikrát zmiňoval já sám mám zkušenost s názory tohoto tvůrce, tak jsem se do jisté míry stal „obětí“ tohoto radikalizačního procesu. Proto pro mě návrat do této tematiky nebyl úplně příjemný. Na jednu stranu jsem rád, že mohu pomoci v zmapování tohoto fenoménu a na druhou stranu jsem si v sobě obnovil nepříjemné vzpomínky na dobu, kdy jsem s tvůrcovými názory souhlasil a bohužel i dále šířil na sociálních médiích. Myslím si však, že mi tato práce a výzkum, který jsem vypracoval dal do jisté míry pocit zadostiučinění, jelikož jsem takto mohl zmapovat i svojí osobní cestu k radikalizaci. Zároveň si však i myslím, že mi moje zkušenost pomohla se lépe orientovat v autorově tvorbě, a tak rozklíčovat témata a jejich podtext v samotných videích. Také jsem se mohl mnohem lépe připravit na náročnost některých pasáží, zvláště v případech výroků s rasovým, sexistickým anebo homofobním podtextem.

2.9 Limity výzkumu

Hlavním limitujícím faktorem mého výzkumu je velikost zkoumaných dat. Můj výzkumný vzorek je relativně malý, jelikož analýza je prováděna pouze na části obsahu jednoho specifického YouTube kanálu. Avšak myslím si, že pro hrubou analýzu tohoto fenoménu by můj vzorek měl být dostačující. Samozřejmě jelikož se jedná o výzkum kvalitativní není mým záměrem má zjištění nijak aplikovat na širší populaci ostatních tvůrců. Nechci tak tímto výzkumem nijak generalizovat, aby to vyznělo, že sledování jakéhokoliv gaming obsahu je jakási vstupní brána k radikálním ideologiím. Mým hlavním cílem v této práci je nýbrž poukázat na existence samotných vstupních bran k radikálním ideologiím. Tyto vstupní brány se mohou skrývat v jakékoliv oblasti života avšak gaming byl mně osobně nejbližší.

3. Zjištění a interpretace dat

V této části své bakalářské práce se budu zabývat samotnou interpretací získaných dat a následných zjištění. Pro znázornění svých zjištění používám přepsané pasáže z samotných videí.

Tato část se skládá z dvou hlavních kapitol.

První kapitola se zaměřuje na word cloud analýzu autorovi tvorby. Zde se zaměřuji na analýzu samotné tematiky, které se v herních videích vyskytuje a jak tato tematika může napomáhat, aby diváci byli směřováni právě k extrémistickým pravicovým ideologiím jako je například alt-right. Druhou kapitolou jsou samotné mechanismy radikalizace, kdy zkoumám, jak tvůrce pracuje se svojí tvorbou a jak následně tato tvorba může fungovat jako vstupní bod a nástroj pro radikalizaci publika které vyhledává herní obsah na YouTube. Tato kapitola je dále dělena na dvě podkapitoly. První je konstrukce oponenta kdy se zaměřím na to, jak je ve videích vykreslován ideologický

oponent, která je nutná k procesu radikalizace, jak jsem popsal v teoretickém úvodu. Druhou podkapitolou je Strach o kvalitu a odcizení her jako hobby která zkoumá, jak je dále s ideologickým oponentem v rámci tvorby pracováno a jak se tvůrce ve svých divácích snaží vyvolat pocit strachu o svoji identitu hráče a své hobby.

3.1 Interpretace v Kontextu Radikalizace v Online Herních Videích

3.1.1 Úvod

Word cloud analýza je efektivní nástroj na identifikaci často se vyskytujících slov a témat v určitém textu. Právě proto jsem se pro tuto metodu rozhodl při identifikaci odpovědi na mojí první hypotézu: V obsahu se budou objevovat témata důležitá pro alt-right.

V této analytické kapitole mé práce se tak zaměřím na interpretaci výsledků této analýzy. Analýza odhalila častý výskyt termínů typických pro pravicovou rétoriku, jako jsou „feminismus“, „woke“, „SJW“, „komunismus“, „strong female character“ a „LGBT“. (příloha 1.) V první části analýzy představím každá z těchto termínů a dám ho do kontextu v jakém je v rámci autorovi tvorby používán. V druhé části se zaměřím na samotné dopady na diváka, jelikož opakované negativní zmiňování těchto termínů posiluje stereotypy a předsudky vůči těmto ideologiím a jednotlivcům, kteří je podporují.

3.1.2 Význam a Konotace

- **Feminismus:** Ve zkoumaných videích je feminismus často vykreslován negativně, jako útok na tradiční herní hodnoty. Termín je často používán k vykreslení určitých změn jako následků působení feministických idejí na herní průmysl.
- **Woke:** Termín „woke“ slouží jako pejorativní označení progresivních idejí zaměřených na sociální spravedlnost a inkluzivitu. Je používán k odmítnutí a zesměšnění snah o změnu tradičních herních hodnot.
- **SJW (Social Justice Warrior):** Tento termín je používán k dehonestaci osob prosazujících sociální spravedlnost, vnímaných jako přehnaně aktivistické. Používá se k zesměšnění a dehonestaci osob, kdy jsou posměšně označováni za social justice warriors.
- **Komunismus:** Termín často používán v negativním kontextu, evokující strach z extrémní levice a radikálních změn. Pomáhá tak budování odporu k určitým typům politických

názorů a osob, které se s nimi ztotožňují. V rámci videí se používá záměně i s dalšími označení pro levicovou politiku jako marxismus, neomarxismus.

- **Strong female character:** Termín označující ženské postavy s výraznou rolí. Často se používá v kontextu změn tradičních herních narativů, kdy se ženské postavy dostávají do rolí hlavních postav v herních příbězích. Tato změna je velmi často vnímána jako vynucená, neboť v minulosti tuto roli zastávali hlavně mužské postavy.
- **LGBT:** Termín spojený s komunitou LGBTQ+, často diskutovaný ve smyslu inkluзивity a diverzity v herním průmyslu. Jako je například větší zastoupení herních postav, které se neřídí binárním rozdělením pohlaví a heterosexuální orientací.

3.1.3 Dopady na Diváky

Z této analýzy můžeme vidět praktickou aplikaci mechanismů popisovaných v kapitole 1.1 Extremismus jako humor. Zprvce se jedná o popisovaný způsob filtrace cílového publika. V rámci sledované části autorovy tvorby se tyto výroky vyskytují ve frekvencích mezi 25 až 40. Z toho můžeme vidět, že tvůrce každé z těchto slov použije alespoň dvakrát až třikrát každém videu. Takováto frekvence odradí kohokoliv, kdo je na tyto témata citlivý, a tak zůstávají pouze lidé, kterých se například tyto témata netýkají anebo k nim již mají negativní postoj.

Druhým popisovaným jevem v teoretické kapitole je takzvaný poeův zákon: “V případě parodií na náboženský extremismus bude docházet k důsledné záměně parodie za upřímnou oddanost vyjadřovaným názorům.” (Aikin, 2012)

V tomto případě se jedná o zařazování těchto frekventovaných slov do forem vtípů anebo vtipných narážek. Zde právě vidíme podstatu poeova zákona, protože kdykoliv by kdokoliv tvůrce chtel nařknout z příslušnosti k nějaké ideologii nebo nenávisti k určité části populace může vždy říct, že se jedná pouze o ironii a vtipy. Toto je také očividné z názvů videí, které často zmiňují, že se jedná o vtipné video.

3.2 Mechanismy radikalizace

V této podkapitole se zaměřím na samotný proces radikalizace diváka skrz autorův publikovaný obsah. Nejdříve představím, jakou formou tvůrce konstruuje ideologického protivníka. O koho se jedná a jaké vlastnosti mu tvůrce přisuzuje. V druhé části této kapitoly se zaměřím přímo na skutečnost, jak ideologický souboj s tímto protivníkem může vést k radikalizaci diváka vůči určitým názorům.

3.2.1 Konstrukce oponenta

V této podkapitole budu odpovídat na svojí druhou hypotézu: V obsahu videí bude budovat ideologický oponent pro souboj „my vs oni“.

J.M. Berger ve své knize Extremism zdůrazňuje důležitost pocitu sounáležitosti k určité skupině v procesu radikalizace. Jde o takzvané in-groups a out-groups. Kdy in-group je skupina ve které se osoba cítí bezpečně a pochopeně, přičemž out-group je hlavní cíl nenávisti. Jedná se o polární opak, který tvoří riziko pro přežití naší skupiny. (Berger, 2018)

V této části se tak zaměřím, jak je v obsahu videa propagovaná myšlenka out-group. Koho tvůrce považuje za ideologického oponenta, jak je ve videích konstruován a vykreslován. Jak jsem již představil v teoretické části své práce od doby gamergatu zde přetrvává ideál, že zde existuje část lidí, která se za každou cenu snaží zničit ideu her tak jak byly doposud hry vnímané. Jak z literatury věnující se problematice alt-right tak z mnou sesbíraných dat vycházím z předpokladu, že oním ideologickým oponentem je jakýsi pomyslný ideál progresivní levice. Na základě těchto poznatků jsem tak v identifikoval hlavní způsob, kterými je v obsahu videí konstruován ideologický souboj mezi in-groups a out-groups. Jedná o techniku strawman argumentace.

Jak jsem již popisoval v teoretické podkapitole koncept strawman argumentace spočívá ve zkreslení nebo přehnaném zobrazování názorů oponenta, aby je bylo snazší napadnout. Tento jev se ve zkoumaném obsahu používán hlavně ke zkreslení postoje současné společnosti ke konceptům jako je rasa, gender a feminismus.

„O nás a sledujete témat je zábavní studio, který se zaměřuje na vytváření originálního fiktivního unikátních fiktivních univerzit, který se zaměřují na černé hnědé nebo ostatní tradičně marginalizované charaktery kultury a příběhy z diverzní ho a inkluzivního prostředí, kde se tvůrčí myslí všech pozadí hlavně ne bílejších mužů bla bla, bla, bla bla. Je to konzultační komunistická rasistická firma.“

„A víte, co je úplně nejhorší tyhlecty politické kampaně existují, aby se zaškrtili ty čtverečky na papíře, diverzity, feminismu, inkluze a všech těchto marxistických termínů.“

„To víme moc dobře, akorát vy lžete. Vy lžete vy marxistický post modernistický hovna. Je to totiž o tomhle ne o 2. Světový válce, ale abyste si zaškrtili, že máte padesátiprocentní pohlavní vyváženost, a ještě správnou barevnou vyváženost. A ano mohli jste si všimnout, že německej charakter jedinej německej charakter, co tam je zatím je ženská? Gratuluju.“

Na těchto datech můžeme vidět, jak v rámci své tvorby tvůrce pracuje s myšlenkami progresivních politik jako je například etnická inkluze v herním prostředí anebo zastoupení žen v herních příbězích. Veškeré zmínky k těmto tématům jsou v tvorbě automaticky propojované v negativní konotaci s termíny jako je komunismus a marxismus. Přitom myšlenky rovnosti ras a pohlaví nejsou s nijak specificky pouze propojeny s těmito ideologiemi. Zde právě dochází z onomu zkrácení oponentových názorů pro jejich snadnou manipulaci.

„Tady je totiž krásný tlačítko, proč je tohleto šampáňo komunistická verbež, protože ty ceny jsou doslova šampáňo socialismus DEI je zde přítomno full on komunismus ano diverzita ekvita a inkluze nebo i ta ekvita jako stoprocentní rovnost full on marxismus.“

V tomto výroku autor ve spojení s levicovou politikou používá hanlivá označení jako je např. zmíněna verbež. Snaží se podněcovat v divácích, že komunismus a levice obecně je v uvozovkách „ta špatná strana politického spektra“. Ve své tvorbě pak levicovou politiku spojuje s pojmy jako feminismus, rovnost apod. tudíž se snaží vzbuzovat v divácích, že i tyto pojmy jsou něco „zlého“. Toto negativní spojení umožňuje tvůrci ve svých divácích vytvářet mentální asociaci mezi těmito termíny.

Tímto procesem dochází k tomu, že když se diváci v jeho tvorbě následovně setkají s jakýmkoliv z těchto termínů tak si je automaticky budou propojovat dohromady. Tímto způsobem se tak v autorově obsahu dochází s jednoduché konstrukci straw mana ve formě jakéhosi levičáka, komunisty a marxisty. Jakmile ho má tvůrce takto vykonstruovaného může s ním mnohem jednodušeji v rámci svého obsahu pracovat. Protože již pokaždé nemusí svým divákům vysvětlovat proč to, že je do příběhu hry vložen ženský charakter, nýbrž mu stačí upozornit na samotný fakt existence ženského charakteru a divák za tímto faktem okamžitě začne vidět právě onoho straw mana ve formě radikálního komunisty, a jeho feministické ideologie. Tohoto faktu poté tvůrce využívá ve své tvorbě hlavně k vyvolání silné citové odezvy ve svých divácích. Zde se opět vracíme ke konceptu in-groups a out-groups. Kdy hlavním cílem za konstrukcí ideologického oponenta je k opačné straně vyvolat odpor a strach z jejích myšlenek.

3.2.2 Strach o kvalitu a odcizení her jako hobby

V této analytické kapitole budu odpovídat na svojí třetí hypotézu: V rámci videí se bude pracovat s silnými emocemi za cílem vyvolat citovou odezvu od publika na prezentovanou problematiku.

Poté co již má tvůrce takto vykonstruovaného oponenta, může s ním v rámci svých videí pracovat

také hlavně specificky v kontextu jeho tvorby a tím je primárně herní kritika. Jak jsem již popisoval v teoretické kapitole poté co je pro naši in-group vybudován ideologický oponent nastává další fáze v radikalizačním procesu. Touto fází je vyvolání emoční odezvy od publika. Tento jev má napomáhat v radikalizaci především vyvoláním negativních emocí. Na základě získaných znalostí o tomto tématu se jedná především o negativní emoce strachu. Konkrétně strachu ze špatné kvality nebo úplného zničení her. V kontextu autorovi tvorby tento fakt můžeme vidět hlavně v jeho vztahu k hodnocení her, kdy autor určité části považuje za přímý symbol ideologického přesvědčení jeho vykonstruovaného oponenta. To se pak promítá i přímo do jeho názoru na kvalitu herního průmyslu a her jako takových. Budování zmíněného strachu můžeme vidět v obsahu ve více rovinách. Zprv se jedná přímo o kvalitu her, kdy je například kvalita příběhu a postav hodnocena negativně na základě domnělého přesvědčení onoho pomyslného oponenta. Zadruhé se jedná o obavu z naplnění jejich hobby názory, s kterými se neztotožňuje a tím pádem má pocit, že je z tohoto hobby vytlačován.

„Protrpíte si absolutní cringe v cuts scéně, který samozřejmě na úplně všechny dankuje. Je extrémně arogantní, nesnesitelná, no prostě typická liberálem napsaná ženská postava.“

Zde si můžeme všimnout, výše pospané negativní hodnocení vlastností postavy jako například „arogantní“ a „nesnesitelná“. Poté zmiňuje, že taková postava může být napsána jenom „typickým liberálem“. Snaží tak se tedy v divákovi vzbudit dojem, že kvalita herních postav je přímo ovlivňovaná politickým přesvědčením tvůrců.

„Kate Lasvalová je teďka zbytečně úhlavnější postava, ale neslouží absolutně ničemu (smích), jenom kvůli tomu, aby řekly, že je lesba. Ne vážně, tak to opravdu je. Je to extrémně arogantní ženská postava, která se povyšuje na svoje mužské protějšky, velí vlastnímu vojenskému detašmentu. Kdykoliv, kdy je na scéně, tak se jí scenáristi snaží upřednostňovat, má zbytečně drsný slovník a v konverzaci byste s ní nevydrželi ani pět minut. Protože tohle psal bílej liberální přírůtec z Kalifornie a tohle je jejich archetyp strong female charakteru. Pohrdat mužem, být velkej strong girlboss.“

V této pasáži autor naráží na feminismus. Právě jeho ironickými poznámkami o vlastnostech ženského charakteru se snaží diváky přesvědčit, že autorův zaměr byl nutně napasovat do hry určitý feministický odkaz. Dále člověka, který postavu napsal označuje určitým způsobem, kterým ho levicově a liberálně nálepkuje a zároveň tím spojuje feminismus s touto politikou, jak už jsem zmiňoval výše. Autor se těmito poznámkami snaží docílit toho, že tyto odkazy jen negativně

ovlivňují kvalitu hry (postava podle něj neslouží k ničemu a je zbytečná).

Další příklady výše popsaného chování můžeme vidět i v autorově hodnocení například krásy jako ženské vlastnosti. Jak jsem zdůrazňoval v kapitole 3.3 Strach o ztrátu svojí identity. v Minulosti byly hry silně mířené na mužské publikum tudíž herní charaktery byly velmi sexualizované, aby se přizpůsobovaly mužským představám.

“No ne já to nepřekousnu. Já to kurva nepřekousnu. Jo, viděli jste to? Ne já to já to fuck it. Laura Bailey jo tohle je herečka co hraje tu Polinu, images. Třeba na něco, co nevypadá jako family on ona teda už jako v pokročilejším věku dneska jo, ale jo srovnajte si to. Do you know what i mean? Gremlins. To je ale součástí té politický agendy máte zakázáno dneska v AAA studiu udělat atraktivní ženský charakter. Protože by se velryby 150 kilo víc zlobily, že je nereprezentujete.”

Proto pak tvůrce může vydávat například herní charaktery, které ženy nesexualizují a snaží se hráčům ukázat, jak ženy také mohou vypadat jako politickou agendu levicových korporací. Snaží se tak u svých diváků přivolat pocit strachu o vizuální kvalitu v hrách, protože pokud nebude tato “zlý ideologie zastavena tak přece všechny ženské charaktery v hrách budou vypadat jako “150 kilové ošklivé velryby”.

Tato skutečnost se však vztahuje pouze na vzhled ženských charakterů. Tvůrce s tímto konceptem dále pracuje i na dalších aspektech her. Například v případě válečných her tvůrce velmi často kritizuje kvalitu modelů válečných vozidel a zbraní jako příklad politické agitace levicové politiky.

“Aby toho nebylo málo cursed tohle je cursed štuka zde vidíte štuku verzi BGR2C .B jericho sirény G2 bord canony, d gun pody, c experimentální námořní hák a bombu v kombinaci s tím vším to letadlo by nevzlétlo. Tohleto je přesně filozofie novo marxistických herních vývojářů. Tohle jsou všechny verze štuky v jednom, i prototypový. A voni maj představte si, že máte ten rozpočet a nejnovější technologie, kdy ten model můžete udělat. Ten nejpřesnější, co může bejt ne vy tam naházíte úplně všechno, aby ty slizký malý tlustý 150 kilový děcka velryby, co platí každý DC asistent past si mohli vyhonit na tom, kolik polygonů má ten model a všem říkali, jak hrajou hru s úžasnou grafikou a hra jim pomáhá v auto aimu.”

“Hlavně, že se to všude propagovali s negrama a za negra hrajete jenom v 1 misi ty vole ta politická korektnost, ten kulturní marxismus, ten feminismus v té poslední kampani. Fakticky ne, ne fakt skip, já to nechci vidět. Já bych je všechny musel postřílet, kdo se reprezentuje a

nechá zastupovat touhle hrou je intelektuální degenerace, co jsem dostal za dokončení hry. Zas je definitivně nám volí veliký negr v roce 44, kde nejsme v segregovaných jednotce proč utrácet za historický výzkum, když sociální spravedlnost a DEI má prostě přednost.”

Snaží se tak narážet na fakt, že herní studia přes svůj skoro neomezený rozpočet utrácejí radši utrací peníze za “marxistické konzultační firmy” místo toho, aby tyto peníze dali například na experty na historickou autentičnost, kterou tvůrce považuje za důležitější.

„Takže pokud se ptáte, proč jsou videohry s vysokým rozpočtem shit je. Že ty peníze si nezasloužily to, co je dáno nemá žádnou hodnotu komunistické investiční firmy a konzultační firmy infiltrují vaše oblíbené hobby a nejsou to jenom hry. Zaklínač, Star wars, Star trek Doctor who. Můžu to opakovat furt dokola battletech už padnul taky maj tam mrchu modrovlasou nebo fialovou říká si Rem Alterny, což je fake jméno a způsobilo to, že hra z kickstarteru, která měla být pro kickstarter bakery se najednou objevila v obchodu barns and nobles a už si to tam můžou lidi koupit a oni to vykoupí? A nebude možnost rozeslat kickstarteru, protože počet vyrobených kusů nebude souhlasit takhle in kompetentní ty lidi jsou přátelé.“

Z tohoto výroku čtu, tvůrceovu snahu vzbudit v divácích strach o jejich oblíbené hobby. Říká, že působnost podle něj levicově zaměřených elementů v herních průmyslu způsobuje úpadek herní kvality. V úryvku zmiňuje fiktivní univerza jako je „Zaklínač, Star wars, Star trek Doctor who“. Všechny tyto fiktivní univerza v posledních letech čelili kritice ze strany konzervativních hlasů, kvůli jejich domnělému přizpůsobování se současné politické situaci. Příklady této kritiky zahrnovaly obsazování žen do tradičně mužských rolí a etnickou diverzifikaci obsazení. Tuto situaci se autor snaží připodobnit současné situaci v herním průmyslu, kdy těmito výroky vzbuzuje v divákovi pocit, že hry se stávají dalším cílem levicové propagandy, které postupně povede k jejich přetvoření a ztratí tak své kouzlo pro současné hráčské publikum, které tvoří převážně muži.

Zároveň se však tato myšlenka hrozby nevztahuje pouze na kvalitu her samotných, ale na celou ideu o tom, co znamená být hráčem. Jak jsem popisoval ve své teoretické kapitole, z hraní her se stalo během let něco více než jen volnočasová zábava, pro spoustu lidí se z toho koníčku stala jejich identita, která jim pomáhá k sebeidentifikaci.

“Designuje budoucnost hraní pro novou herní majoritu čili tady žádná maska není oni říkají, že nová herní majorita, to znamená většina hráčů. Většina hráčů nejsou bílí muži, ale černí a hnědí bílý muž zakázaný. Ale pozor, oni tady mají i hru, kterou udělali Insecure the come up game. Ano

je to simulátor života v Los Angeles. A mirror bitch. Rap, a to takhle vypadá jejich a grafika jo je to absolutní garbage. Je to mobilní hra. Glow up game byly založeny ve víře narativní síly hlasu mimo mainstream. To je zajímavý, protože já ve svém na každém kroku, když si otevřu jakoukoliv herní developerskou stáž. Takže vy jste mainstream? Vy se snažíte ovládnout všechno na tomhle světě.”

Autor tak může ve svých videích déle pracovat i se strachem o tuto identitu, kdy ve svých divácích vytváří pocit, že moderní herní studia se je snaží vyhnat z tohoto prostoru a udělat z něj prostor pro marginalizované minority.

Z této analýzy můžeme vidět, jak tvůrce pracuje ve své tvorbě s pocitem strachu jako dalším faktorem v radikalizaci svého publika. Můžeme vidět, že tento strach se dá rozdělit na dvě různé kategorie. První je strach o kvalitu her, kdy se tvůrce negativně vyjadřuje k působení levicových ideologií na herní průmysl ve formě kvality her jako takových. Zde negativně hodnotí kvalitu příběhů, stylu, jakým jsou psány postavy a vizuální vzhled her. Druhou kategorií je strach o hry jako hobby pro svojí seberealizaci. Tento fakt vidím hlavně v posledních dvou výrocích kdy autor přímo stvých divákům tento strach předává a říká, že pokud se nic nemění jejich oblíbená hobby přestanou být pro ně a budou tak pomalu z těchto hobby vytlačeni.

Závěr

Cílem mojí práce bylo poodhalit, jak mohou na první pohled volnočasová videa s herní tematikou sloužit jako vstupní body do radikálních ideologií. Na začátku svého výzkumu jsem si stanovil tři hypotézy:

Moje první hypotéza je: V obsahu se budou objevovat témata důležitá pro alt right.

Druhá hypotéza je: V obsahu videí bude budovat ideologický oponent pro soubor „my vs oni“.

Třetí a poslední hypotéza je: V rámci videí se bude pracovat s silnými emocemi za cílem vyvolat citovou odezvu od publika na prezentovanou problematiku.

Na základě mnou zkoumaných a analyzovaných dat považuji pro svůj výzkum všechny tři hypotézy za potvrzené.

První hypotézu jsem zkoumal na základě word cloud analýzy sesbíraných dat, kdy se mi podařilo v obsahu identifikovat témata, která fungují jako propojovací bod mezi tvorbou a ideologií alt-right. Jednalo se o témata jako je negativní kritika feminismu, LGBT komunity, progresivních idejí a levicové ideologie jako celku. Zároveň díky této analýze jsem v obsahu narazil na stejné metody pracování s politickými tématy jako je typické pro alt-right, to slouží jako další potvrzení faktu, že

tvorba a ideologie jsou propojeny.

Zbývající dvě hypotézy jsem zkoumal na základě pro kvalitativní výzkum klasického kódování. Pro moji druhou hypotézu bylo důležité, jestli je v autorově obsahu konstruován nějaký ideologický oponent, který je důležitý pro proces radikalizace ve formě souboje "my vs. oni". Můj výzkum ukázal, že k tomuto procesu je využívá argumentační faul, zvaný strawman. Autor tak ve své tvorbě zkresluje pozice a přesvědčení levicově smýšlejících lidí, aby z nich udělal pro své publikum hrozbu. Díky tomu tak může ve videích dále pokračovat radikalizační proces.

Třetí a poslední hypotéza byla pro moji práci dle mého názoru nejdůležitější. Jedná se totiž o hlavní část radikalizačního procesu, kdy se tvůrce snaží z oponenta vytvořit přímou hrozbu pro své publikum. Na základě mého výzkumu se tento jev dá dále rozdělit na dvě podkategorie. První je strach o samotné hry, kdy se autor snaží své publikum přesvědčit, že levicová ideologie je přímo zodpovědná za zhoršující se kvalitu her, ať už se jedná o kvalitu vizuální stránky nebo kvality psaní postav a příběhů. Druhou podkategorií je strach celkově o hry jako hobby, kdy tvůrce ve svém publiku vyvolává pocit, že právě díky levicové ideologii jsou oni z her pomalu vytlačováni. Je to právě tento pocit strachu, který dle mého názoru hraje nejdůležitější roli v procese radikalizace publika.

Radikalizaci tedy chápu jako dynamický proces skládající se z mnoha kroků. V rámci mého výzkumu můžeme vidět, že hlavním zdrojem tohoto procesu je souboj dvou skupin. Zde se do mé práce hlavně promítá koncept my vs. oni, který je popisovaný J.M. Bergrem v jeho knize Extremism. Můžeme vidět, že tento souboj probíhá hlavně mezi skupinou, co se považuje za pravé hráče a lidmi, kteří vnímají hry jako něco, co je potřeba změnit, aby více odpovídaly moderní společnosti. Právě toho tvůrce využívá k mobilizaci svého publika k radikálním myšlenkám

Summary

The aim of my work was to reveal how, at first glance, leisure videos with gaming themes can serve as entry points into radical ideologies. At the beginning of my research, I set out three hypotheses: My first hypothesis is: Content will feature topics important to the alt right. My second hypothesis is: The content of the videos will build ideological opposition for an "us vs. them" battle.

My third and final hypothesis is: The videos will work with strong emotions in order to elicit an emotional response from the audience to the issues presented.

Based on the data I have examined and analyzed, I consider all three hypotheses to be confirmed for my research.

The first hypothesis was examined through word cloud analysis of the data collected, where I was able to identify themes in the content that function as a connection point between the creation and alt-right ideology. These were topics such as negative critiques of feminism, the LGBT community, progressive ideas, and leftist ideology as a whole. At the same time, through this analysis, I came across the same methods of working with political themes in the content as is typical of the alt-right, this serves as further confirmation that creation and ideology are connected.

I examined the remaining two hypotheses based on classical coding for qualitative research.

For my second hypothesis, it was important whether there is an ideological opponent constructed in the author's content that is important for the radicalization process in the form of an "us vs. them" struggle.

My research showed that an argumentative foul called strawman is used for this process. Thus, in his work, the author distorts the positions and beliefs of left-leaning people in order to make them a threat to his audience. This allows the radicalisation process to continue in the videos.

The third and final hypothesis was, in my opinion, the most important for my work. This is because it is the main part of the radicalization process, where the creator tries to make the opponent a direct threat to his audience. Based on my research, this phenomenon can be further divided into two subcategories. The first is fear for the games themselves, where the creator tries to convince their audience that leftist ideology is directly responsible for the deteriorating quality of the games, whether it be the quality of the visuals or the quality of the writing of the characters and stories. The second sub-category is the fear of games as a hobby in general, where the creator makes their audience feel that they are the ones being slowly pushed out of games due to leftist ideology. It is this sense of fear that, in my opinion, plays the most important role in the process of radicalization of the audience.

I therefore understand radicalisation as a dynamic process consisting of many steps. In my research we can see that the main source of this process is the interplay between two groups. Here the concept of us vs. them, which is described by J.M. Berger in his book *Extremism*, is mainly reflected in my work. We can see that this struggle is mainly between the group who consider themselves as true

gamers and the people who perceive games as something that needs to be changed to be more relevant to modern society. This is what the creator uses to mummify his public to radical ideas.

Použitá literatura

1. VEGRICOVÁ, Barbora. Hrozba radikalizace: terorismus, varovné signály a ochrana společnosti. Grada Publishing as, 2019.
2. BERGER, John M. Extremism. Mit Press, 2018.
3. BRAITHWAITE, Andrea. It's about ethics in games journalism? Gamergaters and geek masculinity. *Social Media+ Society*, 2016, 2.4: 2056305116672484.
4. BURCH, Michael, et al. Radcloud: Visualizing multiple texts with merged word clouds. In: 2014 18th International Conference on Information Visualisation. IEEE, 2014. p. 108-113.
5. ESA, 2024. 2024 Essential facts about the U.S. video game industry [online] [accessed. 2024-07-21]. Available at: <https://www.theesa.com/resources/essential-facts-about-the-us-video-game-industry/2024-data/>
6. GIDDENS, Anthony. Modernity and self-identity. In: *Social Theory Re-Wired*. Routledge, 2023. p. 477-484.
7. HAWLEY, George. Making sense of the alt-right. Columbia University Press, 2017.
8. MARWICK, Alice; LEWIS, Rebecca. Media manipulation and disinformation online. New York: Data & Society Research Institute, 2017, 7-19.
9. MUNN, Luke. Alt-right pipeline: Individual journeys to extremism online. *First Monday*, 2019.
10. NEYS, Joyce LD; JANSZ, Jeroen; TAN, Ed SH. Exploring persistence in gaming: The role of self-determination and social identity. *Computers in Human Behavior*, 2014, 37: 196-209.
11. NOVOTNÁ, Hedvika; ŠPAČEK, Ondřej. *Metody výzkumu ve společenských vědách*. FHS UK, 2019.
12. TIETJEN, Ruth Rebecca. Fear, fanaticism, and fragile identities. *The Journal of Ethics*, 2023, 27.2: 211-230.
13. VAN STEKELENBURG, Jacquélien. Radicalization and violent emotions. *PS: Political Science & Politics*, 2017, 50.4: 936-939.
14. WENDLING, Mike. *Alt-right: From 4chan to the White House*. Fernwood Publishing, 2018.
15. AIKIN, Scott F. "Poe's Law, group polarization, and argumentative failure in religious and political discourse." *Social Semiotics* 23.3 (2013): 301-317.
16. ROBERTS, Gemma. *Play beyond the margins: identity, marginalisation, and video games*. 2022. PhD Thesis. Macquarie University.
17. OSWALD, Steve; LEWINSKI, Marcin. Pragmatics, cognitive heuristics and the straw man

fallacy. *Rhétorique et cognition: Perspectives théoriques et stratégies persuasives-Rhetoric and Cognition: Theoretical Perspectives and Persuasive strategies*, 2014, 313-343.

18. JOHNSON,Ralph H. Blair, Anthony J.;[1994]: *Logical Self-Defense*. McGraw-Hill Inc.: USA. ISBN, 10: 0070326665.


```

# Příprava textu pro analýzu
corpus <- Corpus(VectorSource(text))
corpus <- tm_map(corpus, content_transformer(tolower))
corpus <- tm_map(corpus, removePunctuation)
corpus <- tm_map(corpus, removeNumbers)
corpus <- tm_map(corpus, removeWords, czech_stopwords)

# Vytvoření term-document matrix
tdm <- TermDocumentMatrix(corpus)
matrix <- as.matrix(tdm)
word_freqs <- sort(rowSums(matrix), decreasing = TRUE)
data <- data.frame(word = names(word_freqs), freq = word_freqs)

# Generování word cloudu
set.seed(1234) # Pro reprodukovatelnost
wordcloud(words = data$word, freq = data$freq, min.freq = 25,
           max.words = 400, random.order = FALSE, rot.per = 0,
           colors = "black", scale = c(2.5, 0.5))

```

Projekt bakalářské

Jméno a příjmení studujícího: Matyáš Kaněv

Studijní program: Sociologie a sociální politika

Předpokládaný název práce: Alt-right a online herní kultura

Předpokládaný název práce v angličtině: Alt-right and online gaming culture

Klíčová slova: Alt-right, online prostředí, online hry, vstupní skupiny, rasismus, sexismus

Klíčová slova v angličtině: Alt-right, online environment, online games, entrance groups, racism, sexism

Vedoucí práce:

Mgr. Linda Coufal

Námět práce

Ve své bakalářské práci se zaměřím na analýzu propojení online herního prostředí s pravicovým extrémismem ve formě takzvané alr-right. Na toto téma je důležité se zaměřit, jelikož přestože se tato skupina lidí pohybuje především na internetu tak je schopna, pokud nastane potřeba mobilizovat a dále ovlivnit velkou část populace a ovlivňovat i reálnou politickou situaci. Tento fakt mohl být viděn například v roce 2016 kdy vítězství Donalda Trumpa lze do jisté míry přisoudit právě alternativní pravici. (Aghazadeh, S.A. et al. 2018)

Mé hlavní výzkumné otázky budou:

1. Jaké jsou body střetu mezi herní kulturou a alternativní pravici.
2. S jakými herními žánry je tato problematika nejčastěji spojována.

Problematika alternativní pravice ve spojení s gaming kulturou se v akademickém prostředí poprvé začala objevovat v roce 2014 ve spojení s hnutím „GamerGate“. Toto hnutí útočilo především na ženy, které se vyjadřovali proti problematice tehdejší herní scény, jako byla nedostatečná reprezentace menšin a celkový odpor k ženám v tomto prostoru. Hlavními cíli těchto útoků byly

herní vývojářka Zoe Quinn a mediální kritička Anita Sarkeesian. Celá tato kampaň přerostla až do výhrůžek smrti, zveřejňování osobních informací a výhrůžek znásilněním směřovaným na ženy, které se k této problematice vyjadřovali. Tato celá událost vedla k vytvoření nového druhu pravicového extrémismu, který se šířil především na sociálních mediích jako je 4chan, 8chanP a reddit a ke svému šíření používal především humor/memes v online prostředí a tvůrce na platformách jako je YouTube a Twitch, kteří svojí tvorbou směřovali své sledující na méně regulované platformy jako je například 4chan. Tento jev byl poprvé pojmenován kandidátem na doktorát Western Sydney University Lukem Munnen jako „Alt-Right Pipeline“. Ve své práci tento jev popisuje jako proces postupného doporučování obsahu na YouTube, které člověka dostane od relativně nevinného tématu jako je například gaming nebo seberozvoj k tématům čím dál více a více konzervativním. (Luke Munn 2019) Za vyvrcholení celého tohoto procesu by se daly považovat prezidentské volby v USA v roce 2016 kdy republikánský kandidát Donal Trump využil tohoto prostředí a připojil s k rétorice, která byla v této skupině rozšířená. Tuto skutečnost můžeme vidět například v rozšíření memu jako je například pepe the frog nebo kek/kekistan mezi podpůrci Donalda Trumpa. Všechny tyto memy mají svůj počátek na fóru 4chan, které sloužilo jako hlavní komunikační fórum pro osoby spojené s Gamergate. Tento fakt je často prisuzován, jako jeden z důvodů, proč Donald Trump tyto prezidentské volby vyhrál. (Aghazadeh, S.A. et al. 2018) Já osobně mám s tímto jevem zkušenost, jelikož jsem se přesně v této době pohyboval v herní komunitě na české scéně a sám jsem se stal účastníkem tohoto jevu, kdy jsem se přes sledování herního kanálu, který se původně zaměřoval na recenze dostal do komunity lidí, kde se šířila nenávist k ženám a rasovým menšinám. Sám jsem si prošel cestou od tohoto kanálu ke krajně pravicovým tvůrcům jako jsou Jordan Peterson, Ben Shapiro, Milo Yiannopoulos a Sargon of Akkad až do skupin jako byla skupina God Emperor Trump, která sdružovala tuto skupina na sociální síti Facebook k podpoře prezidentského kandidáta Donalda Trumpa.

Ve své práci tedy budu zkoumat předem vybraný Youtube kanál, který se především zaměřuje na tematiku počítačových her, ale v dané tvorbě je obsažen v podtextu politický motiv. Toto téma je důležité, jelikož jak už jsem zmínil takovýto lidé fungují jako jakýsi vstupní bod do alt-right komunit a jak bylo možné vidět v již zmiňovaných amerických prezidentských volbách je to početná voličská skupina na kterou se zaměřují hlavně silné autoritativní postavy jako byl například Donal Trump. Zaměřím se na to, jakým způsobem jsou politické informace podávány v jinak herně orientované tvorbě, jaká jsou hlavní témata, která jsou důležitá jak pro gaming, tak pro alt-right a mohou tak sloužit jako jakýsi propojovací bod mezi těmito dvou mi skupinami a také jaký typ her se zde nejčastěji vyskytuje a z toho odvozená předpokládaná cílová skupina takovéhoho kanálu.

Předpokládané metody zpracování

Jako primární zdroj dat mého výzkumu bude Youtube kanál, se kterým mám osobní zkušenosti, že v minulosti vkládal do své tvorby politické motivy. Můj sběr dat bude probíhat po dobu jednoho měsíce. Zmiňovaný kanál vydává za měsíc okolo 25 videí s průměrnou délkou 45 minut. Specifický měsíc bude vybrán na základě událostí ve světě, které budou přímo ovlivňovat autorovu tvorbu, bude mít potřebu se k těmto tématům vyjadřovat. Tyto videa budou sloužit jako základ mých dat pro kvalitativní obsahovou analýzu. Jelikož se bude jednat o velké množství sesbíraných dat budu tyto data dále redukovat do nejdůležitějších segmentů. Tyto segmenty následně okóduji abych lépe porozuměl klíčovým tématům, které se ve analyzované tvorbě vyskytují. Při tvorbě kódů budu postupovat deduktivně, budu tedy vycházet z předešlých výzkumů alt-right skupin a již existující teorie. Takto předem připravené kódy mi umožní lépe porozumět vybraným segmentům a přiřadit jim určitý význam. Vzhledem k tomu, že většina předešlé teorie se zaměřuje na zahraniční alt-right skupiny, je možné, že budu muset v některých částech postupovat induktivně, jelikož se zde může objevit nějaká tematika specifická pro českou alt-right. Do své kódovací knihy zároveň zahrnu kódy čistě pro herní tematiku, které využiju hlavně v následné analýze. Poté co budu mít všechna data zpracovaná a okódovaná, budu hledat vztahy mezi jednotlivými kódy a pomocí těchto vztahů a mé osobní interpretace budu chtít nalézt odpovědi na mé výzkumné otázky.

Etické souvislosti zvažovaného projektu

Jelikož realizace výzkumu bude probíhat na veřejně dostupném obsahu, k mé práci se nevztahují žádné etické souvislosti.

Orientační seznam literatury

1. AGHAZADEH, S.A. et al. (2018). GamerGate: A Case Study in Online Harassment. In: Golbeck, J. (eds) Online Harassment. Human–Computer Interaction Series. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-78583-7_8
2. MUNN, L. (2019) “Alt-right pipeline: Individual journeys to extremism online”, First Monday, 24(6). doi: 10.5210/fm.v24i6.10108.

3. MARWICK, Alice E.; CAPLAN, Robyn. Drinking male tears: Language, the manosphere, and networked harassment. *Feminist Media Studies*, 2018, 18.4: 543-559.
4. DANIELS, Jessie; LALONE, Nick. Racism in video gaming: connecting extremist and mainstream expressions of white supremacy. *Social exclusion, power, and video game play: new research in digital media and technology*, 2012, 85-99.
5. HAWLEY, George. *Making sense of the alt-right*. Columbia University Press, 2017.
6. WELLS, Garrison, et al. Right-Wing Extremism in Mainstream Games: A Review of the Literature. *Games and Culture*, 2023, 15554120231167214.
7. MUNGER, Kevin; PHILLIPS, Joseph. Right-wing YouTube: A supply and demand perspective. *The International Journal of Press/Politics*, 2022, 27.1: 186-219.
8. BERGER, John M. *Extremism*. Mit Press, 2018.
9. KOWERT, Rachel; MARTEL, Alexi; SWANN, William B. Not just a game: Identity fusion and extremism in gaming cultures. *Frontiers in Communication*, 2022, 226.
10. GANESH, Bharath. The ungovernability of digital hate culture. *Journal of International Affairs*, 2018, 71.2: 30-49.
11. HAWLEY, George. *The alt-right: what everyone needs to know®*. Oxford University Press,