

JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH

FILOZOFICKÁ FAKULTA

ÚSTAV ROMANISTIKY

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Dynamika vyjadřování youtuberů a influencerů

v současné španělštině: případová studie

Vedoucí práce: Mgr. Markéta Šmídová, Ph.D.

Autorka práce: Iva Fedačková

Studijní obor: Španělský jazyk a literatura

Ročník: 3.

2023

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem autorkou této kvalifikační práce a že jsem ji vypracovala pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu použitých zdrojů.

V Českých Budějovicích dne

Iva Fedačková

Poděkování

Ráda bych touto cestou vyjádřila svou upřímnou vděčnost všem, kteří mi pomohli s realizací této bakalářské práce. Zejména bych chtěla vyjádřit svůj dík a uznání své vážené vedoucí práce, paní Mgr. Markétě Šmídové, Ph.D., za její cenné rady, trpělivost a vstřícný přístup během celého procesu tvorby této práce. Její odborné vedení bylo nepostradatelné a významně přispělo k úspěšnému dokončení této bakalářské práce.

Anotace

Cílem této bakalářské práce je analýza dynamiky vyjadřování youtuberů na příkladu youtubera ElRubiuse a jeho užívání reaktivních partikulí v časových obdobích od roku 2012 do roku 2014 a od roku 2020 do roku 2022.

Práce nejprve představuje relevantní sociolingvistické otázky, způsoby obohacování slovní zásoby současné mládeže, druhy konverzačních markerů a typy internetových platforem, jako jsou Youtube a Twitch. Následující část uvádí samotného youtubera a jeho vliv na španělské publikum.

Důraz je kladen na analýzu jím užitých reaktivních partikulí se zaměřením na jejich kvalitativní interpretaci a kvantitativní zhodnocení, včetně citově zabarvených partikulí z oblasti vulgarismů či anglicismů s porovnáním jejich užití v čase. Součástí práce je glosář všech použitých reaktivních partikulí.

Klíčová slova: reaktivní partikule, konverzační markery, vulgarismy, anglicismy, videohry, youtuber, ElRubius

Annotation

The aim of this bachelor thesis is to analyse the dynamics of expression of YouTubers using the example of YouTuber ElRubius and his use of reaction particles from 2012 to 2014 and 2020 to 2022.

The thesis first describes relevant sociolinguistic questions, ways of enriching the vocabulary of today's youth, types of conversational markers, and types of internet platforms such as YouTube and Twitch. The following section introduces the YouTuber and his influence on the Spanish audience.

Emphasis is placed on the analysis of the reaction particles used by him, focusing on their qualitative interpretation and quantitative overview, including emotionally coloured particles from the field of vulgarisms or anglicisms, with a comparison of their use over time. The thesis includes a glossary of all used reaction particles.

Keywords: reaction particles, conversational markers, vulgarisms, anglicisms, video games, Youtuber, ElRubius

Obsah

Úvod.....	8
1. Sociolingvistika.....	10
1.1. Varieta jazyka.....	11
1.1.1. Jazyk.....	11
1.1.2. Dialekt.....	11
1.1.3. Spanglish.....	12
1.1.4. Slang.....	13
1.1.5. Rejstřík.....	13
1.1.5.1. Hovorová španělština.....	14
2. Reaktivní partikule.....	15
2.1. Markery epistémické modality.....	16
2.2. Markery deontické modality.....	17
2.3. Markery emfatické funkce.....	17
2.4. Hovorové metadiskurzivní markery.....	18
3. Komunikace mládeže.....	20
3.1. Jazyk na internetu.....	20
3.2. Vybrané vyjadřovací prostředky současné mládeže.....	20
3.2.1. Anglicismy.....	21
3.2.2. Neologismy.....	21
3.2.3. Vulgarismy.....	22
3.2.3.1. Vulgarismy v anglickém jazyce.....	22
4. Emoční reakce u videoher.....	23
5. Typy internetových platforem.....	24
5.1. YouTube.....	24
5.1.1. Fenomén youtuberů.....	24
5.1.2. Let's Play.....	24
5.2. Twitch.....	25
5.2.1. Streaming.....	25

6. ElRubius.....	26
7. Vliv youtuberů na mládež.....	27
7.1. Kritika jazyka španělských youtuberů.....	27
8. Metodologie výzkumu.....	28
8.1. Reaktivní partikule (období 2012–2014).....	29
8.1.1. Reaktivní partikule ve španělštině.....	29
8.1.1.1. Vulgarismy ve španělštině.....	36
8.1.2. Reaktivní partikule přejaté z angličtiny.....	38
8.1.2.1. Vulgarismy přejaté z angličtiny.....	38
8.1.3. Shrnutí.....	39
8.2. Reaktivní partikule (období 2020–2022).....	42
8.2.1. Reaktivní partikule ve španělštině.....	42
8.2.1.1. Vulgarismy ve španělštině.....	47
8.2.2. Reaktivní partikule přejaté z angličtiny.....	49
8.2.2.1. Vulgarismy přejaté z angličtiny.....	50
8.2.3. Shrnutí.....	51
8.3. Porovnání období.....	54
Shrnutí.....	55
Závěr.....	57
Resumen.....	59
Glosář.....	62
Seznam použitých zdrojů.....	64

Úvod

Komunikační prostředky každé mladší generace se neustále proměňují a odvíjejí se od prostředí, které mládež obklopuje. Pro tu dnešní je specifické především užití internetu. Tím se do slovní zásoby v jakýchkoli každodenních situacích mohou dostat výrazy dříve charakteristické jen pro online síť, jako například různé neologismy či slova původem z angličtiny. Zachytit spontánní a neplánovanou řeč mládeže je poměrně obtížný úkol, který lze uskutečnit především nezúčastněným pozorováním, nikoliv strukturovanými rozhovory či dotazníky.

V internetovém prostředí mají současní mladí lidé své vzory, které nesou na vývoji jejich řeči nemalý podíl. Pro španělskou mládež jím je mimo jiné youtuber Rubén Doblas Gundersen, na platformě přezdívaný jako ElRubius. Má nejvíce sledovatelů ve Španělsku a patří mezi padesát kanálů s největším počtem sledovatelů na světě. Youtuber se na platformě vyskytuje již od roku 2006 a až do současnosti se jeho jazyk na internetu vyvíjí. Od začátku jeho internetové kariéry je v kontaktu se stále větším počtem lidí ze všech částí světa, ať už jde o nové příznivce, kolegy či reportéry, a pro komunikaci s nimi musí čím dál častěji využívat i anglický jazyk. Tvorba ElRubiusa je ale stále pouze ve španělském jazyce. Tím, že se jeho spontánní mluva nachází zachycená v audiovizuální podobě na platformě Youtube, mám možnost při jeho bezprostřední a neformální interakci se španělsky mluvícím publikem vyzorovat specifické rysy, které mohou být vlastní také určitému množství současné španělsky mluvící mládeže, která ho sleduje. Předpokládám, že po prozkoumání vyjadřování konkrétního španělského youtubera lépe porozumím hovorové mluvě rodilých mluvčích španělštiny podobné věkové kategorie a lépe pochopím jejich neformální výrazy a slang v běžné konverzaci.

Ve své kvalifikační práci za pomoci sekundární literatury nejprve vysvětlím veškeré relevantní sociolingvistické otázky (jako například slang a hovorovou španělštinu), frekventované způsoby obohacování slovní zásoby současné mládeže (jako například neologismy a výpůjčky) a druhy konverzačních markerů, tj. reaktivních partikulí. Dále představím typy internetových platforem, jako jsou YouTube a Twitch, na kterých ElRubius působí.

Empirická část bude koncipována jako případová studie, ve které formou interpretační obsahové analýzy videozáznamů popíšu jazyk ElRubiusa se zvláštním zaměřením na reaktivní partikule, včetně vulgarismů a anglicismů, vyskytující se v jeho reakcích ve dvou časových úsecích – v období od roku 2012 až do roku 2014 a v období od roku 2020 až do

roku 2022. První období je vybráno z důvodu, že zachycuje prvotní počínání ElRubiuse na platformě. Druhé období je již aktuální a charakterizuje vyjadřování ElRubiuse v současné době a figuruje pro porovnání vývoje jeho vyjadřování v čase.

S ohledem na to, že ElRubius je mladý youtuber a jeho primární publikum tvoří další mladí lidé, pravděpodobně se často uchýlí k použití citově zabarvených výrazů ze široké škály vulgarismů či anglicismů ve svých reakcích i z toho důvodu, aby si udržel přízeň svých mladších fanoušků. Také očekávám vyšší výskyt anglicismů ve druhém období jakožto následek jeho častějšího používání angličtiny během působení na internetu a také jako následek toho, že jsou anglická slova a fráze čím dál častěji používány také v běžné komunikaci mladých rodilých mluvčích španělštiny. Dále předpokládám úpadek užívání vulgarismů v čase z důvodu jeho pravděpodobného důrazu na větší jazykovou korektnost se zvětšujícím se počtem jeho vlivu na internetu.

V rámci analýzy budou popsány kvalitativní charakteristiky všech typů reaktivních partikulí použitých v obou obdobích a dále bude přidán jejich kvantitativní přehled. Součástí práce bude také glosář všech reaktivních partikulí použitých ElRubiusem ve vybraném vzorku videí.

1. Sociolingvistika

Jak uvádí Chromý (2014: 10), sociolingvistika není oborem sama o sobě, ale spíše souhrnným označením pro řadu více či méně pestrých forem výzkumu. Není ani jasné, kde se přímo nachází její hranice. Lze ji volně definovat na základě výzkumů, které se vždy zaměřují na používání jazyka ve vztahu ke společnosti. Použité metody a cíle výzkumu se mohou měnit. Přístupy se také mohou lišit podle toho, zda se výzkum provádí směrem k jazyku (lingvistický), nebo ke společnosti (sociologický či sociálně psychologický).

Sociolingvistika se postupně stává samostatnou disciplínou ve Spojených státech amerických v 50. letech 20. století. Zde se otázkám týkajícím se propojení jazyka a společnosti začal věnovat především lingvista William Labov, dále také lingvista vyučující na Stanfordově univerzitě Charles A. Ferguson, lingvista zaměřený na bilingvní vzdělávání Joshua Fishman či profesor na Kalifornské univerzitě John J. Gumperz. Do českého prostředí se tato poměrně moderní disciplína dostává až zhruba o čtyřicet let později, kdy svými díly začínají přispívat dnešní lingvisté jako Jiří Nekvapil, Vít Dovalil a Marián Sloboda. Sociolingvistických studií je ale stále převažující počet pouze v anglickém jazyce, proto je pro české zájemce důležitá jeho znalost (Chromý, 2014: 13).

Chromý (2014: 229) dále zdůrazňuje, že si sociolingvistiku nelze představovat jen jako soužití či soupeření různých paradigmat. V současnosti vznikají stále nové cesty usilující o vypracování přístupů situovaných mimo aktuální paradigmata. Mezi ta dřívější spadá například variační sociolingvistika, která byla od počátku spjatá s výzkumem poměrů uvnitř jednotlivého konkrétního jazyka (především angličtiny), zpravidla pevně vázaného na přímou lokalitu a víceméně monolingvní společenství. Až později se ale v menší míře přišlo na střídání kódů (respektive různých jazyků) v průběhu konverzace (Milroyová, Gordon, 2012: 14).

V sociolingvistickém výzkumu je jednou z definujících charakteristik jeho závazek zkoumat jazyk skutečně produkový mluvcími a ne jazyk pouze potenciální. Proto se každý badatel, který zkoumá skutečné užití, rychle potýká s obrovskými variacemi, například když se jedinci liší v rozsahu promluvy, užitím vlastních zvláštních rysů či mluví znatelně odlišně v závislosti na jiném situačním kontextu (Milroyová, Gordon, 2012: 25).

1.1. Varieta jazyka

V sociolingvistice rozlišujeme **jazyk** jako hlavní jednotku a dále jeho variety – diatopické, diastratické, diafazické a eventuálně další. V této kapitole zařadím jen variety relevantní pro cíl práce neboli jaké variety očekávám, že bude předmět zkoumání používat, jako jsou například **geolekty** různých oblastí nebo kombinace dvou jazyků – např. „**spanglish**“, která se může v mluvě ElRubiusa z důvodu mísení angličtiny a španělštiny na internetu vyskytnout. Dále se například u variety diastratické, rozdělující jazyk na jazykové úrovně dle aspektu sociálního (**sociolekt**), rozlišuje **slang** (např. slang youtuberů) a u variety diafazické druhy rejstříku různých komunikačních situací (v mém výzkumu se předpokládá, že ElRubius bude používat rejstřík neformální, takže např. „**español coloquial**“¹, který dále vysvětlím).

Jestliže zkoumáme varietu jazyka jednotlivce (jeho osobitou slovní zásobu či gramatiku), hovoříme o **idiolektu** (Hazen, 2006: 512). Variety se také mohou vzájemně překrývat (Chromý, 2014: 14).

1.1.1. Jazyk

Dle obecné lingvistiky je jazyk systém znaků obsahující jednotu smyslu a akustického obrazu (de Saussure, 1996: 45). Užitím jazyka můžeme nejen sdílet své myšlenky a pocity s ostatními členy skupiny, ale také definovat společný vztah s těmi, se kterými buď přímo mluvíme, které posloucháme, anebo dokonce s těmi, kteří ani v konverzaci přítomni nejsou. Výzkum jazyka v sociolingvistice závisí na sledování jeho funkčního a sociálního významu pro dané sociokulturní skupiny, od nejmenších s méně než stovkou členů, až po celé země (Fasold, 1996: 25).

1.1.2. Dialekt

Chromý (2014: 19) zdůvodňuje vznik dialektů na stejném území tím, že se na něm postupně vytvořily společenské hierarchie. Následně vzniknou variety vázané na určité sociální skupiny (ať už vymezené regionálně, nebo sociálně). Jazyk používaný v těch vyšších společenských vrstvách (společenských elitách) se později stanoví jako standardní, i když je sám o sobě také varietou jazyka. Ostatní variety jsou považovány za nestandardní. Užívání určité variety jazyka tedy předá informace o původu či sociální vrstvě mluvčího.

¹ V češtině „hovorová španělština“ (vlastní překlad)

Jak již bylo zmíněno na předchozí straně, dialekty se mohou vymezovat nejen podle společenské hierarchie, ale také podle regionu. Vzdálenost od místa původu mluvčího může mít vliv na to, jak pro něj bude místní dialekt srozumitelný. Jinými slovy, čím vzdálenější oblast od původního mluvčího, tím pravděpodobněji bude místní dialekt méně srozumitelný. Pro lepší přehlednost těchto odlišností poskytli sociolingvisté Chambers a Trudgill (dle Milroyová, Gordon, 2012: 12) komplexní geografický popis ve formě sérii map znázorňujících jazykové rozdíly, ve kterém zachycují postupné hranice (neboli izoglosy) jazykových změn (nejčastěji lexikálních nebo fonologických) mezi danými sousedícími oblastmi.

Ačkoliv si obecně mluvčí standardních variet jazyků jako například francouzštiny, španělštiny či portugalštiny mezi sebou nerozumí, existují jejich venkovská nářečí na okrajích hranic, která si jsou právě díky těmto postupným lingvistickým změnám vzájemně podobná. Tento jev nazývají Chambers a Trudgill tzv. „geografické dialektální kontinuum“, což je určitá abstraktní spojnice postupných rysů. To samé se uplatňuje i v opačném případě na území jednoho státu, kdy dialekty na vnějších protilehlých okrajích geografické oblasti nemusí být vzájemně srozumitelné, ale budou spojeny tzv. „řetězcem“ vzájemné srozumitelnosti čili podobnými jazykovými rysy, které se nikdy úplně nepřeruší, pouze se budou od sebe postupně více vzdalovat (Chambers, Trudgill, 1998: 5n., 6).

1.1.3. Spanglish

„Spanglish“ je důsledkem dlouhodobého jazykového kontaktu na území Spojených států kombinující španělštinu s angličtinou a je příkladem tzv. jazykové konvergence (neboli sblížování jazyků). Dle článku J. Duranda a kol. začala vznikat díky mexické migraci, což byl nepřetržitý sociální proces od přelomu dvacátého století (2000: 1). Dnes se Spanglish netýká jen Mexika, ale vyskytuje se i globálně.

Strukturu lze rozdělit do tří částí: 1) adaptace lexikálních jednotek nebo frázových složek z jednoho jazyka do druhého na fonologické, morfologické a/nebo morfonologické úrovni; 2) adaptace některých lexikálních prvků nebo frázových prvků z jednoho jazyka do druhého na sémantické rovině „telefonear“, z angl. „to call“ (zavolat), „lunchear“, z angl. „to eat lunch“ (obědvat), „chequear“, z angl. „to check“ (zkontrolovat), „watchear“, z angl. „to watch“ (sledovat), „parquear“, z angl. „to park“ (zaparkovat); a 3) fenomén „code-switching“ neboli pravidlem řízené sloučení obou jazyků na úrovni syntaxe (Rothman, 2007: 520 – 522).

1.1.4. Slang

Na slang lze být nahlíženo různými pohledy a je sporné ho jednotně definovat. Dle profesora M. Adamse je slang jazykem uvnitř skupiny, jehož užití určuje, kdo do ní patří a kdo nikoliv, čímž je dle jeho definice jazyková varieta diastratická, lišící se dle aspektu sociálního. Slang se vymezuje proti standardu a všechna vytvořená synonyma musí k lexikálnímu významu běžné alternativy přidat společenský význam. Ve slovníku je neustále přítomný, protože je obnovován každou nově přichozí generací (Adams, 2009: 8). Na druhou stranu Španělská královská akademie, která na slang nahlíží spíše jako na varietu diafazickou, definuje slang následujícími slovy: „Lenguaje especial y no formal que usan entre sí los individuos de ciertas profesiones y oficios.“² (Diccionario de la lengua española, 2022).

Skupiny využívající svých vlastních slangových termínů jsou různorodé – od pachatelů kriminální činnosti, uživatelů drog, lidí z ulice, kulturistů, hazardních hráčů nebo vojáků až po studenty a hráče videoher. Některé z výrazů, které tyto skupiny používají, se přenášejí až do širšího užívání během každodenních situací a stávají se tzv. obecným nebo lidovým slangem. Ačkoliv byla většina slangových výrazů vymyšlena záměrně proto, aby jim nemohla veřejnost rozumět, s ohledem na informace o prostředí, kontextu a kulturních detailech lze mnoho slangových a hovorových výrazů pochopit už na první poslech. Tím posluchači i při běžné konverzaci nový slangový výraz z jiného prostředí často vítají, protože mají příležitost si daný termín samostatně „rozklíčovat“ (Spears, 2006: 9 – 14).

1.1.5. Rejstřík

Rejstřík je jazyková varieta diafazická, z jejíž perspektivy jsou základní jazykové znaky určeny pro různé komunikační účely a které jsou vždy funkční. Sestává ze tří částí – situačního kontextu, použitých jazykových znaků a funkčního vztahu mezi prvními dvěma částmi. Situační kontext může být například to, zda je rejstřík použit v psaném či mluveném projevu či jaké jsou jeho primární komunikační účely (Biber, Conrad, 2019: 6). U rejstříků se zpravidla volí pro popsání komunikačních situací krátké a výstižné názvy a je běžné, že má každá kultura své druhy rejstříku nerozeznatelné pro ty ostatní (Biber, Conrad, 2019: 33 – 34).

² V češtině „Specifický a neformální jazyk používaný mezi lidmi v určitých profesích a oborech.“ (vlastní překlad)

Španělský jazyk se z tohoto pohledu dělí na hovorový („coloquial“) a formální („formal“). V psané verzi jazyk představuje zpravidla vyšší stupeň formálnosti než v té mluvené. Mluvená verze je na druhou stranu obtížně zaznamenanatelná v písemné formě a obvykle zůstává výhradně v ústní podobě (Briz Gómez, 1996: 21).

1.1.5.1. Hovorová španělština

Hovorový rejstřík ve španělském jazyce se vyznačuje řadou primárních rysů: 1) absence plánování a promýšlení promluvy, nebo, přesněji řečeno, plánování za chodu řeči; 2) má interpersonální a socializační komunikační účel; a 3) tón promluvy je neformální (Briz Gómez, 1996: 31). Součástí hovorové mluvy jsou tzv. „berličky“ a výplňková slova, kterými mluvčí reaguje na určité situace či vyplňuje svůj vlastní proslov. O těch pohovořím v následující kapitole.

2. Reaktivní partikule

Následující kapitola bude pojednávat o konkrétních typech reaktivních partikulí, které souvisí s hovorovou řečí. Obecně to jsou slova či fráze, jinak nazývané také jako diskurzní či konverzační markery, původně jakýchkoliv neohebných slovních druhů, mezi něž se řadí příslovce, předložky, spojky, částice a citoslovce, vykonávající ve specifických kontextech (zejména těch spontánních) místo syntaktické funkce například expresivní či zdůrazňující úlohu. Mohou také napomáhat k uspořádání celého textu (Martín Zorraquino, Portolés Lázaro, 1999: 4055 – 4058).

Je důležité zdůraznit, že veškeré reaktivní partikule musely projít tzv. gramatikalizací, kterou profesor Bernd Heine a profesorka Tania Kuteva definují jako vývoj od lexikálních ke gramatickým tvarům (například ze substantiva „hombre“ na citoslovce) a od gramatických k ještě „gramatičtějším“ tvarům. Podle nich gramatikalizace zahrnuje čtyři hlavní vzájemně související mechanismy: desémantizace (nebo tzv. „sémantické vyblednutí“) – znamenající ztrátu obsahu významu; rozšíření (neboli zobecnění kontextu) – použití slova v nových kontextech; dekategoriace – ztráta morfosyntaktických vlastností charakteristických pro lexikální nebo jiné méně gramatické formy; a eroze (neboli „fonetická redukce“) – ztráta fonetické podstaty (Heine, Kuteva, 2004: 2). Zmíněné markery (resp. partikule) viz výše již budou tedy uvedeny v nově vytvořené formě (nejčastěji citoslovce a spojovací výrazy).

Španělský lingvista Samuel Gili Gaya (dle Martín Zorraquino, Portolés Lázaro, 1999: 4055 – 4058) vyjmenovává některé ze základních rysů markerů: mají neměnný tvar; zastupují různé slovní druhy (spojky, citoslovce atd.); jejich výskyt ve výpovědi je variabilní (zaujímají v ní jak počáteční, tak prostřední nebo koncovou pozici); podílejí se na vytváření soudržnosti a toku sdělení; řadí se mezi rozdílné rejstříky – v některých případech jsou markery charakteristické spíše pro psaný projev (např. „sin embargo“, v čj. „nicméně“, nebo „por consiguiente“, v čj. „tudíž“) a v jiných jsou častější v mluveném projevu („pues“ či „así que“, v čj. „takže“); a v hovorové řeči jsou pouhými opěrnými body pro lepší vyjádření v průběhu konverzace (tzv. „berličky“).

Ačkoliv Martín a Portolés rozlišují i další skupiny diskurzních markerů, pro můj výzkum je relevantní pouze druh konverzačních markerů (nebo partikulí) používaných především v ústním projevu. Jimi se umožňuje například během konverzace změnit téma hovoru. Jinými zas může dát mluvčí najevo, že informaci přijal nebo že navíc sdělení porozuměl. Také pomáhá mluvčímu udržet konverzaci celistvou či si udržet slovo při přemýšlení (Brown, Yule, 1983: 11 – 13).

Konverzační markery se dělí do čtyř podskupin: 1) **markery epistémické modality** – odkazující buď na evidencialitu, zejména prostřednictvím smyslů (kdy máme možnost si tvrzení sami potvrdit či vyvrátit); nebo na to, co bylo řečeno jinde nebo co vyjádřili ostatní; 2) **markery deontické modality** – zahrnující postoje, jež souvisejí s vůlí nebo city; 3) **markery emfatické funkce** – naznačují postoj, jaký mluvčí zaujímá vůči příjemci (např. přátelský nebo s odstupem); a 4) **hovorové metadiskurzivní markery** – sloužící čistě jako opora ke strukturování rozhovoru (Martín, Portolés: 4143 – 4145). Některé markery se charakterizují svou polyfunkčností a tím se řadí do více skupin (například „bueno“ a „bien“) (Martín Zorraquino, Portolés Lázaro: 4193).

2.1. Markery epistémické modality

Markery epistémické modality se používají především v oznamovacích větách. Samy o sobě odrážejí, jak mluvčí přistupuje ke sdělení – například, že je považováno za „evidentní“ („desde luego“) nebo „zjevné skrze jiné“ („por lo visto“).

Markery nazývané jako „marcadores de evidencia“³ jsou pragmaticky interpretovány jako „zesilovače“ tvrzení, jelikož mohou zintenzivnit klad či zápor věty – „claro que lo sabe“⁴; „desde luego que sí“⁵; nebo „por supuesto que no“⁶ (Barrenechea, 1969: 49 – 58). Ačkoliv jsou v určitých případech zmíněné markery zaměnitelné, liší se mezi sebou zejména ve vztahu k údajům, u kterých se objevují: „desde luego“ – často značí vlastní zkušenosti mluvčího; „por supuesto“ – potvrzuje, co je v komunikačním kontextu již naznačeno; „claro“ – poznamenává obecnou znalost o věcech; a „naturalmente“ – utvrzuje vyvozením ze skutečnosti; je podobný, ale důraznější než marker „claro“.

³ V češtině „markery evidenciální“ (vlastní překlad)

⁴ V češtině „jistě, že to ví“ (vlastní překlad)

⁵ V češtině „samozřejmě, že ano“ (vlastní překlad)

⁶ V češtině „samozřejmě, že ne“ (vlastní překlad)

Markery epistémické modality lze použít dále pro určení zdroje tvrzení, v tomto případě pojmenované „marcadores orientativos sobre la fuente del mensaje“⁷ – mluvčí buď může svůj projev prezentovat jako něco, co odráží jeho vlastní názor (v tomto případě přebírá odpovědnost za pravdivost či nepravdivost sdělení), nebo ho může označit jako něco, co pouze předává jako názor druhých. Ve španělštině danou úlohu splňuje pouze jeden marker: „por lo visto“, kterým se mluvčí vzdává odpovědnosti za pravdivost svého tvrzení: „Pedro es el mejor amigo de Lucía, por lo visto.“⁸ (Martín Zorraquino, Portolés Lázaro: 4146 – 4161).

2.2. Markery deontické modality

Markery deontické modality naznačují, zda mluvčí souhlasí s tím, co je vyvozeno z úseku promluvy, k níž se vztahují. Mohou také implikovat návrh, nabídku či hodnocení. Mezi markery v této skupině patří „bueno“ a „bien“, které naznačují, že mluvčí souhlasí s daným tvrzením či skutečností. „Bueno“ projevuje menší míru přesvědčení ze strany mluvčího než „bien“, protože odráží méně rozhodný a entuziastický typ souhlasu. Na druhou stranu představuje větší expresivní rozmanitost, lišící se dle tónu hlasu (u pozitivních postojů je tón vyšší, zatímco u negativních je udržován na nízké úrovni).

Dalšími markery s podobným významem je fráze „de acuerdo“ značící pouze souhlas a marker „vale“. „Vale“ se vytvořil procesem gramatikalizace ze třetí osoby singuláru přítomného indikativu slovesa „valer“. Mezi mladšími generacemi se v běžné konverzaci velmi rozšířilo. Na rozdíl od markerů „bueno“ a „bien“ je omezeno spíše na rozsah souhlasu nebo nesouhlasu (příkladem je vykřiknuté „¡Vale!“⁹) (Martín Zorraquino, Portolés Lázaro: 4161 – 4170).

2.3. Markery emfatické funkce

Do této skupiny patří markery jako „hombre“, „bueno“, „vamos“, „mira“ nebo „oye“, všechny odkazující na příjemce zprávy ve formě citoslovce. Nachází se téměř ve všech typech vět – oznamovacích, rozkazovacích, tázacích, nejčastěji však ve větě zvolací. Často se ve výpovědi opakují, zejména u reakcí („hombre, hombre“, „oye, oye“) a běžně představují vstup do dialogu. Většina markerů upřesňuje svůj význam na základě toho, zda se vyskytují na začátku či na konci řečnického úseku, ke kterému se vztahují. Na začátku je ve většině případů jejich charakter expresivnější a direktivnější.

⁷ V češtině „markery informující o původu zdroje“ (vlastní překlad)

⁸ V češtině „Petr je zřejmě Luciin nejlepší přítel“ (vlastní překlad)

⁹ V češtině „Stačí!“ (vlastní překlad)

„Hombre“ může odkazovat na samotného mluvčího, když reaguje na situaci, která ho například překvapí nebo chce dodat konverzaci přátelský tón: „¡Hombre! ¿De verdad te dijo eso?“¹⁰ Při nesouhlasné odpovědi tlumí její dopad, aby minimalizoval případný hněv posluchače.

„Bueno“ v této skupině markerů pomáhá k posílení pozitivního obrazu mluvčího a běžně se používá na začátku reakce, která implikuje určitý nesoulad s partnerem: „Bueno... esto no fue la mejor idea.“¹¹

„Vamos“ má stejně jako předešlý marker za účel posílit pozitivní obraz mluvčího. Prostřednictvím jeho tvaru první osoby přítomného času množného čísla slovesa „ir“ (jít) podporuje účastníky a vyzývá je, aby se snažili pokračovat v toku rozhovoru: „Esta sala de té encierra muchas historias... vamos ... es un lugar insólito.“¹²

„Mira“ je dalším slovesným tvarem vytvořeným ze druhé osoby jednotného čísla imperativu slovesa „mirar“, v tomto případě však ztratilo svůj původní význam. Metaforicky znamená „dívat se na předmět hovoru“ a má za cíl upoutat pozornost posluchače k mluvčímu a naznačit jeho pohled: „No le di una oportunidad porque, mira, ya me decepcionó una vez.“¹³ Dále umožňuje dojem srdečnosti, soucitu a ohleduplnosti, může však také podtrhnout hněv, rozčilení nebo protest týkající se toho, co má být řečeno.

„Oye“ úzce souvisí s předešlým markerem, používají se často společně. Je vytvořen z imperativu druhé osoby jednotného čísla slovesa „oír“. Stejně jako „mirar“, marker „oye“ ztratil svou plnou významovou hodnotu a znamená „věnovat pozornost tomu, kdo k nám mluví“. Na rozdíl od „mira“ se „oye“ používá v případech, kdy se mluvčí snaží teprve zahájit nový vstup do rozhovoru s posluchačem: „Oye, esto no me gusta.“¹⁴ (Martín Zorraquino, Portolés Lázaro: 4171 – 4186).

2.4. Hovorové metadiskurzivní markery

Metadiskurzivní markery se podílejí na řečové funkci jazyka, jejich základním cílem je uspořádávat kontakt mezi mluvčími. Představují samostatné promluvy a lze je považovat za tzv. „konektory“, jelikož vytvářejí vztah mezi tím, co jim předchází, a tím, co za nimi následuje.

¹⁰ V češtině „Páni! Opravdu ti to řekl?“ (vlastní překlad)

¹¹ V češtině „No... tohle nebyl nejlepší nápad.“ (vlastní překlad)

¹² V češtině „Tato čajovna skrývá mnoho příběhů... no tak... je to neobvyklé místo.“ (vlastní překlad)

¹³ V češtině „Nedal jsem mu šanci, protože, chápej, už jednou mě zklamal.“ (vlastní překlad)

¹⁴ V češtině „Poslyš, tohle se mi nelíbí.“ (vlastní překlad)

Markery „ya“ a „sí“ naznačují přijetí sdělení posluchačem a potvrzují, že rozhovor má pokračovat, „ya“ je však neutrálnější a příjemce jím také může dát najevo nezájem o účast v rozhovoru.

„Bueno“ a „bien“ zaznamenávají jako metadiskurzivní markery také přijetí sdělení, převzetí slova, uzavření rozhovoru (např. při vyvození závěru či změně tématu) nebo pauzu při zpracovávání myšlenek během promluvy (zachovávají tzv. tématickou návaznost). I v tomto případě „bueno“ odráží větší stylistickou všestrannost.

Markery „este“ (odvozený od stejnojmenného demonstrativa) a „eh“ (odvozený od citoslovce) ukazují, že se mluvčí nechce vzdát svého slova, „eh“ navíc značí pauzu při zpracování myšlenek během promluvy (Martín Zorraquino, Portolés Lázaro: 4191 – 4199).

V mém výzkumu očekávám, že se budou nejčastěji vyskytovat markery, které slouží k vyjádření reakce, jako například emfatické markery. Nicméně není vyloučeno, že se v textu budou vyskytovat i jiné markery, jako například markery hodnotící danou situaci (deontické markery) nebo jiné.

3. Komunikace mládeže

Předchozí kapitola vysvětlila jev reaktivních partikulí, které se hojně vyskytují také v komunikaci mládeže. Tu definují A. Jirsová a kol. (1964: 193) následovně: „...vyjadřování velmi nápadné, často provokující svou nenuceností, přímostí nebo i bezohledností, většinou hýřící slovními hříčkami, metaforami, příměry, a vždy silně expresivní. Navíc se neobjevuje jen ojediněle, nýbrž právě naopak, je charakteristickým příznakem řeči mládeže.“

Hladká (2003: 243) dále uvádí, že v mluvě mládeže se s velkou intenzitou projevuje i vliv angličtiny. Mladá generace se totiž s angličtinou dostává do kontaktu poměrně často, a to jak kvůli studiu nebo cestování, tak kvůli svým zájmům, mezi které může patřit i hraní počítačových her či trávení času na internetu.

3.1. Jazyk na internetu

Internet je médium původně zcela v angličtině (Crystal, 2001: 216) a podmíněné především písemným sdělením. Mezi lidmi je již také rozšířená intuice o specifickém typu jazyka vyskytujícím se výhradně v jeho prostoru, vzniklém díky jeho elektronickým, globálním a interaktivním charakteristikám. Tato domněnka ohledně nového druhu jazyka se vždy veřejně rozšíří, jakmile se začne používat i v jiných jazykových situacích. V tomto případě se potvrdila poté, co se z počítačového prostoru jeho jazyk (především nová slovní zásoba) dostal i do každodenního života (2001: 18, 19).

Očekává se, že v budoucnu nastane situace, kdy si generace kvůli novému lexiku z důvodu rozvoje vědy a techniky přestanou mezi sebou rozumět. Starší generace, která se nestihne přizpůsobovat nové době, bude mít problém například s neologismy z oblasti informatiky a internetu, kde se vyskytuje velké množství cizích slov a kalků. Rychlost a intenzitu tohoto procesu ale předpovědět s jistotou nelze, protože se nacházíme teprve v jeho počátcích (Bartoš et kol., 2006: 10). Konkrétní případy nových výrazů budou blíže vysvětleny v následující podkapitole.

3.2. Vybrané vyjadřovací prostředky současné mládeže

V této podkapitole vysvětlím frekventované způsoby obohacování slovní zásoby současné mládeže.

3.2.1. Anglicismy

Anglicismy lze definovat jakožto lexikální položky, které jsou z formálního hlediska (čili z hlediska pravopisu, ortoepie a morfologie) jednoznačně anglického původu a jsou začleňovány do systému slovní zásoby jiného jazyka jako nové výrazy (Svobodová, 2006: 52). Dnes je vliv angličtiny na jazyky, kterými se mluví ve světě, nepopíratelným faktem a španělština není výjimkou.

Jak Pratt (1980: 229) dokládá ve své průkopnické studii o anglicismech v současné poloostrovní španělštině, přítomnost angličtiny je pocítována na všech úrovních systému: ortografické (např. u formálních výpůjček přidání grafému [kh]: „Mijail“ – „Mikhail“), lexikální (např. xenismy „software“ nebo „karaoke“), sémantické (např. „ratón“: nový význam z angličtiny z oblasti informatiky jako „ruční zařízení, které pohybuje kurzorem po obrazovce“), morfologické (např. přidání přípony -ing: „puénting“; nebo přípony -al: „lexical“), a dokonce i kalkování syntaktické (např. užívání gerundia: „ley regulando los créditos“). Nejrozsáhlejší a nejpatrnější je však tento jev na úrovni lexika.

3.2.2. Neologismy

Neologismem se rozumí jakýkoliv lexikální prvek, který byl nedávno začleněn do jazyka. Vycházejí z potřeby pojmenovat nové skutečnosti a jejich cílem je dosáhnout tzv. „komunikační účinnosti“, což je vytvoření blízkého vztahu mezi tím, co je pojmenováno a jeho novým výrazem (Alvar Ezquerro, 2007: 13).

Rychlý rozvoj v mnoha oblastech lidské činnosti, jako je věda, umění, sport a obchodní korespondence vyžaduje použití nových mezinárodních výrazů, které jsou srozumitelné všem uživatelům jazyka (Svobodová, 2007: 17). Proces tvorby nových slov je spontánní a rychlý, zvláště při setkání s vynálezy či novými myšlenkami, které naléhavě potřebují nová pojmenování (Bartoš et kol., 2006: 8).

Zároveň se mluvčím zařazením neologismů do slovní zásoby umožňuje nahradit stávající urážlivé výrazy u citlivých témat těmi neutrálnějšími, které nemají u rodilých mluvčích urážlivou konotaci a budou tak politicky korektnější, u původního slova se tak postupem času může tzv. „prohloubit“ jeho pejorativní význam a stane se z něho vulgarismus (Marco, 2010: 362 – 365), který je blíže vysvětlen v následující kapitole.

3.2.3. Vulgarismy

V každém jazyce a kultuře existují určitá slova a fráze vnímané jako hanlivé výrazy, používané především z důvodu, aby mluvčí šokoval, urážel, provokoval nebo aby na sebe upoutal pozornost. Nadávky jsou emocemi nabitý jazyk, který má schopnost vyjadřovat hněv, podrážděnost, pohrdání a velké množství dalších výrazných emocí a postojů. Relativně nedávno poté, co byl po mnoho let tento druh jazyka zakázán kinematografií, literaturou a masmédií, se ve světě začala objevovat všeobecná tendence k jeho liberalizaci (Fernández Dobao, 2006: 222). Dnes jsou nadávky a neslušné výrazy zavedenou součástí jazykového prostředí (Hughes, 1991: 9).

Každá kultura považuje jiná témata za tabu, a to je následně reflektováno i ve vulgarismech, jaké používá. Většina západních kultur sdílí tabu související s předměty hovoru jako je sex, náboženství a všechny na veřejnosti skryté části těla. Angličtina a španělština jsou si podobné v tom, že odkazují právě na zmiňované oblasti. Mezi nimi se mimo tuto shodu vyskytují ale znatelné rozdíly, například při formování jednotlivých nadávek. Zatímco španělští mluvčí mají při tvorbě vulgarismů tendenci „hrát“ si s jazykem a usilovat o jeho originalitu (např. fráze typu „¡Vete a freír espárragos!“¹⁵ (Fernández Dobao, 2006: 223), angličtí raději spoléhají na zavedené vzorce (Hughes, 1991: 19).

3.2.3.1. Vulgarismy v anglickém jazyce

V internetovém prostředí mladí lidé jakéhokoliv mateřského jazyka preferují užívání vulgarismů v anglickém jazyce, a to z toho důvodu, že význam anglického vulgárního slova nebývá pocíťován tak silně jako u vulgarismu v rodném jazyce. Nejužívanějším anglicismem je slovo „fuck“, v čj. „do prdele“; další „shit“, v čj. „hovno“; anebo „shut up“, v čj. „drž hubu“ (Svobodová, 2006: 139).

Dalším důvodem vysokého užití anglických vulgarismů je to, že internetové stránky (včetně sociálních sítí) jsou převážně zahraničního původu a objevuje se na nich mnoho výrazů původně v anglickém jazyce, tudíž mladí lidé používání anglicismů na těchto stránkách, sociálních sítích či při hraní počítačových her cítí jako přirozené (Svobodová, 2006: 117). Během hraní počítačových her jsou navíc mladí lidé podněcováni z důvodu prožívání intenzivních emocí reagovat ještě expresivněji. Blíže tuto spojitost popíšu v následující kapitole.

¹⁵ V češtině „Zmizni!“, doslova „Jdi smažit chřest!“ (vlastní překlad)

4. Emoční reakce u videoher

Hlavním důvodem hraní videoher je pro hráče prožívání emocí (Joosten et kol., 2010: 1). Povaha videoher jakožto simulátoru interaktivní fikční reality již předurčuje typ emocionálních reakcí, které bude hráč při hraní prožívat, kdy převládající emoce jsou frustrace, hněv, strach a nadšení. Při hororových videohrách hráči cítí ohromující pocity strachu a obav. Ty mohou být vyvolány dvěma typy stimulu. První jsou situace, kdy jsou hráči vystaveni děsivému a nebezpečnému fiktivnímu světu, který obsahuje prvky temnoty a nejasné zvukové efekty. Druhým typem jsou situace ve hře, ve kterých musí hráč aktivně interagovat s prostředím, což vede ke vzniku silného emocionálního spojení. Druhý typ stimulu platí i u dalších druhů videoher, kde zůstává emocionální blízkost hráče s jeho herním zážitkem stejná (Tavinor, 2005: 25 – 27). Další emoce jsou při kompetitivních typech her vyvolané v důsledku vítězství, prohry, úspěchu či frustrace. Zmíněné emoce přímo souvisí s herním výkonem hráče (Frome, 2007: 831).

Lidstvo se v průběhu tisíciletí vyvíjelo tak, aby dokázalo prožívat široké spektrum emocí. Každá emoce se nám snaží předat určitou zprávu o situaci, kterou právě zažíváme. Mezi základní emoce se svými charakteristickými zprávami patří: 1) strach → nacházíme se v nebezpečí; 2) hněv → zachází se s námi nespravedlivě; 3) smutek → přišli jsme o něco pro nás důležitého; 4) pocit viny → udělali jsme něco špatně; 5) štěstí → našli jsme něco pro nás důležitého; a 6) spokojenost → vše se daří a je v pořádku.

Emoční reakce jsou v zásadě naše podvědomé způsoby odezvy na podněty spouštějící naše emoce. Ke sledování všech důležitých částí emočních reakcí u youtubera ElRubiusa můžeme použít tři složky: 1) spouštěč – nečekaný moment ve videohře; 2) emoce – jedna ze šesti základních emocí (strach, hněv, smutek, pocit viny, radost a spokojenost); a 3) reakce na „autopilota“ – obvyklá odezva (často automatická nebo podvědomá), když cítí tuto emoci (Ekman, 2003: 17 – 38). Nejčastější emoční reakcí určitých silných emocí, zejména hněvu a frustrace, jsou vulgarismy (Jay, Janschewitz, 2008: 267), o kterých jsem již pojednala v minulé kapitole.

5. Typy internetových platforem

V následující kapitole budou představeny ty platformy, na nichž je možné nalézt kompletní internetový obsah ElRubiusa.

5.1. YouTube

YouTube byl založen v roce 2005 a zakoupen společností Google v roce 2006. Je známý svými unikátními vlastnostmi interaktivních médií ve virtuálním prostoru (Bañuelos, 2009: 2). Lidé skrze něj mohou nahrávat a prohlížet videa, každou minutu je nahráno až tři sta hodin tvorby. Má více než jednu miliardu zhlédnutí, což představuje třetinu uživatelů internetu. YouTube je však mnohem více než online platforma pro sdílení a vysílání obsahu. Jeho technické a sociální vlastnosti podporují utváření „participační kultury“ mezi členy jeho komunity. „Participační kultura“ je kultura s relativně nízkými bariérami uměleckého vyjádření a občanské angažovanosti. Vyznačuje se silnou podporou tvorby a sdílení vlastních výtvorů a určitým typem neformálního mentorství, kdy to, co znají ti nejzkušenější, je předáno nováčkům. Její členové věří, že na jejich příspěvcích záleží, a cítí určitý stupeň vzájemného sociálního spojení (alespoň je zajímá, co si ostatní myslí o tom, co vytvořili) (Jenkins a kol., 2009: 3).

5.1.1. Fenomén youtuberů

Jak uvádí Kanashiro a Raquel (2019: 180), youtubeři se dnes stali kulturními referencemi a jsou významnými činiteli současné populární kultury, zejména pro děti a mládež. Postupně se povýšili na post celebrit, které prostřednictvím každodenního jazyka (někdy až jednoduššího nebo hrubého) budují (nebo alespoň simulují) k těmto dětem a mladým lidem blízký vztah. Následující informace uvede nejpoblárnější youtubery dle počtu odběratelů v hispánské komunitě, kde nejvíce odběratelů získal chilský youtuber Germán Garmendia, zatímco druhou příčku obsadil právě španělský youtuber elrubiusOMG (ElRubius).

5.1.2. Let's Play

Na YouTube se mohou nahrávat videa všech typů včetně tzv. „letsplayů“ (překlad z angličtiny „pojďme hrát“). „Let's Play“ ukazuje zachycené herní seance, přičemž primární zábava pochází z přidaného komentáře hráče prostřednictvím zvuku nebo rámečku v obraze, který ukazuje hráče v akci. Youtubeři zveřejňují relaci své videohry, aby svému publiku ukázali své dovednosti nebo triky, během kterých se snaží zároveň sledující bavit (Kanashiro, Raquel, 2019: 180).

5.2. Twitch

Pro éru „streamování“, ve které jsou všechna elektronická zařízení schopna neomezeně reprodukovat audiovizuální obsah prostřednictvím internetu, se stává nejcharakterističtější platforma Twitch umožňující streamerům komentovat jejich herní seanci živě. Tento moderní výdobytek se stal atraktivní alternativou i pro youtubery (včetně ElRubiusa). Platforma s nynějším názvem byla založena v červnu 2011 programátory Justinem Kanem a Emmetem Shearem, dříve známá pod názvem Justin.tv. Inspirací pro ně byly různé „reality show“, které se v televizní zábavě umísťovaly na prvních příčkách. Justin.tv vysílal život svého tvůrce Justina Kana prostřednictvím kamery, kterou nosil na své baseballové čepici. Navzdory tomu, že se jednalo o domácí formát, bylo vysílání jeho každodenní rutiny úspěšné. A to až do té míry, že se v říjnu 2007 Justin.tv rozhodl zajít o krok dále a stal se otevřenou sítí, což znamená, že každý uživatel internetu mohl sdílet formou živého vysílání svůj každodenní život jako Kan (García, 2021: 15). To poskytlo hráčům příležitost vybudovat si publikum se zájmem o sledování a hraní ve stejnou dobu jako oni. Zatímco webové stránky jako YouTube dopomohly ustatečení této vize již několik let nazpět díky možnosti distribuce herních videí, „live streaming“ to navýšilo tím, že provozovatelům vysílání poskytlo příležitost komunikovat se svým publikem v reálném čase prostřednictvím synchronního chatovacího okna. Diváci a jejich interakce s vysílateli se sami stávali součástí pořadu (Taylor, 2018: 6).

5.2.1. Streaming

Na konci 20. století poprvé slyšíme termín „streaming“ nahrazující dřívější kazety, videokazety, kompaktní disky (CD) nebo digitální univerzální disky (DVD). RAE ve svém příspěvku na platformě Twitter ze 30. ledna 2019 nazývá tuto činnost španělskými ekvivalenty jako „visualización“/„transmisión en directo o en continuo“ pro vyvarování se užití anglického slova (García, 2021: str. 9n., 10). „Live streaming“¹⁶ nabízí hráčům „esportů“ (videoher pro více hráčů hraných závodně pro diváky, obvykle profesionálními hráči) a týmům příležitosti k budování publika, jejich značky a příjmů.

Růst herního živého vysílání nebyl jen záležitostí esportů a her pro více hráčů, ale také o větších změnách v herní kultuře a zachycování letsplayů jiných typů her v reálném čase. Odlišným hráčům se přezdívá „různorodí“ streameři a ti se mohou natáčet při hraní řady herních titulů od nových vydání, přes staré konzolové hry Nintendo, až po specializované nezávislé hry (Taylor, 2018: 4 – 6).

¹⁶ V češtině „živé vysílání“ (vlastní překlad)

6. ElRubius

Rubén Doblas Gundersen se narodil 13. února 1990 v Mijas (jih Andalusie). Má dvojí státní občanství – španělské a norské, ale streamuje pouze ve španělštině pro hispánské publikum a norštinu ve videích nevyužívá. Angličtinu ovládá na stejné úrovni jako většina současných mladých lidí. Než se stal youtuberem, pracoval v supermarketu, jako stážista v kanceláři, vystudoval animaci a 3D modelování a byl také průvodcem v Norsku. V roce 2006, kdy přidal na YouTube své první video, byla platforma teprve ve svých začátcích. Od té doby až do roku 2011, kdy se rozhodl věnovat výhradně svému kanálu, vkládal obsah na portál pouze sporadicky. Na konci roku 2011 nahrál letsplay na videohru „Skyrim“, který se nakonec stal na internetu populární a přilákaly na jeho YouTube kanál velké množství nových odběratelů. Dalším jeho virálním videem byla parodie na videohru Minecraft s názvem „Minecraft en 1 minuto“, které se zařadilo mezi nejprominentnější momenty na španělském YouTube (*Las Provincias*, 2021). Jeho činnost na internetu se z velké míry sestavuje také z části jako streamer na platformě Twitch, kam oznámil svůj přechod v roce 2018. Svým sledujícím však objasnil, že na YouTube jakožto na sociální síť, která mu vynesla popularitu, obsah nahrávat nepřestane (Galeano, 2018). Tento krok byl pro Rubéna zásadním, jelikož mu přinesl dle údajů poskytnutých platformou „Sullygnome“, webem zaměřeným na statistiky a analýzy Twitchu a nejúspěšnějších tvůrců obsahu, skutečný úspěch (SullyGnome, 2020).

Dnes je youtuberem s největším počtem odběrů ve Španělsku, na 3. místě ve španělsky mluvícím světě a má 43. kanál s největším počtem odběratelů na celém světě. Jeho první kanál (s 11 miliony odběratelů) má okolo 400 videí, zatímco na druhý kanál, kde má přes 40 milionů odběratelů, jich nahrál již více než 700. Většina jeho starších videí se skládá z letsplayů, ve kterých komentuje nastalé situace a popisuje divákům svá herní rozhodnutí. Na svůj novější kanál začal přidávat jiný typ videí, jako jsou, mimo jiné, videoblogy ze svých cest (nahrávané cestopisy), úryvky z živých vystoupení, odpovědi na otázky jeho sledujících, krátká zábavná videa nebo „challenges“ (internetové výzvy). Po sečtení jeho sledujících na všech platformách (YouTube, Twitter, Instagram a Twitch) počet dosáhne až 65 milionů, což je více než populace celé Francie. ElRubius se také podílel na různých reklamních kampaních nápoje Fanta ve Španělsku a spolupracoval se Sony Pictures Spain na propagaci filmů jako „The Interview“, „Angry Birds“, „Ghostbusters42“ a „Men in Black: International“, spolu se známými osobnostmi jako Chris Hemsworth a Tessa Thompson (Galeano, 2018).

7. Vliv youtuberů na mládež

ElRubius dle výzkumů přitahuje ke sledování spíše mladší publikum (Gutiérrez Lozano, Cuartero Naranjo, 2020: 171). Podle výzkumu provedeného na univerzitách v Barceloně lze potvrdit, že preadolescenti vyhledávají u youtuberů především zábavu a pocit sounáležitosti v digitální kultuře mládeže. Na prvním místě oceňují humor youtuberů, na druhém místě jim záleží na tom, zda se daný youtuber řadí mezi společné zájmy a témata mezi jejich vrstevníky. Vyšší hodnocení než aspekty jako je vzhled nebo inteligence youtuberů získala míra jejich „modernosti“ a schopnosti, jak se s nimi lidé mohou ztotožnit. Mladí lidé jejich jazyk a výrazy znají a často se jimi inspiroují při vlastním projevu (Aran-Ramspott a kol., 2018: 78).

7.1. Kritika jazyka španělských youtuberů

Dřívější případová studie Sandry R. Reyové a Luis M. Romera-Rodríguez z roku 2016 vyhodnocuje jazyk tří nejznámějších španělských Youtuberů ElRubius, Vegetty777 a TheWillyrex jako nevhodný, plný kontroverzních a citlivých témat (jako jsou válečné nebo jiné politické konflikty, přírodní katastrofy nebo tragédie) a podněcující k prodeji, konzumaci či užívání návykových látek (2016: 221n.). Oproti ElRubiusovi byli ale zbývající dva youtuberi v jazyce zdrženlivější a mnoho vulgarismů neužívali (2016: 218).

Následující kritice čelil youtuber i v další studii, kde jeho dřívější vyjadřování autorka označila za sexistické. Ke zkoumání si vybrala jeho první video z roku 2012 s názvem „Skyrim – No sabe dialogar con gigantes“. Jedná se o Let's play na videohru Skyrim, do kterého například youtuber vložil bublinu s nápisem „A fregar!!“¹⁷ odkazující se na ženskou postavu. Tento typ obsahu vzbudil mnoho kritiky hned od počátku, ale Rubius tehdy reagoval pouze sarkasticky. Humor využívající misogynii, machismus a genderové stereotypy byl pro mnoho tvůrců způsobem, jak získat pozornost v audiovizuálním obsahu na digitálním trhu. (Pibernat-Vila, 2021: 51nn.).

Novější výzkum Manuela Antonio Condeho a kol. z roku 2020 již registruje změnu v chování youtuberů a z analyzovaných nedávných videí ElRubius vyhodnotil, že jeho zvolený jazyk je korektní, propracovaný a srozumitelný pro typ uživatelů, kterému jsou videa určena (dle autora mladému publiku ve věku 14 až 25 let) (2020: 31). Korektní především proto, že neobsahuje žádné genderové stereotypy (2020: 34).

¹⁷ V češtině „Jdi uklízet!!“ (vlastní překlad)

8. Metodologie výzkumu

Pro uskutečnění svého výzkumu jsem zvolila metodu případové studie, kterou se zaměřím na analýzu jazyka ElRubiuse. Podle Jana Hendla, významného odborníka v oblasti metodologie vědy a zpracování dat, se jedná o osobní případovou studii (2005: 104), která se bude věnovat nejen současnému vyjadřování ElRubiuse, ale také jeho minulosti na YouTube a vlivu jeho působení na internetu na jeho vyjadřování.

V kapitolách 8.1 a 8.2 provedu pro potřeby své práce ortografickou transkripci relevantních segmentů z videí ElRubiuse z jeho dvou kanálů „elrubiusOMG” a „Rubius Z”. Celková délka segmentů činí 129 minut a 28 vteřin, z toho první období trvá 62 minut a 33 vteřin a druhé období trvá 66 minut a 55 vteřin. V prvním období (2012–2014) se budu zaměřovat na jeho raná videa a postupný začátek na platformě YouTube. V druhém období (2020–2022) se budu soustředit na jeho současný styl vyjadřování. Výběr konkrétních let's playů o podobné délce bude proveden náhodně. Cíl mého výzkumu bude zachytit dynamiku vyjadřování ElRubiuse jakožto reprezentanta současného mladého Španěla se svými charakteristickými reaktivními partikulemi formou kvalitativní analýzy reaktivních partikulí, které používá, doplněnou o kvantitativní přehled počtu jejich užití.

Pro svůj výzkum jsem se zaměřila na každé video zvlášť a zaznamenala jsem veškeré reaktivní partikule, včetně vulgárních, jak ve španělštině, tak v angličtině. Nezahrnovala jsem konverzační markery, anglicismy ani vulgarismy vyskytující se přímo ve hře, pouze reaktivní partikule, které ElRubius používá přímo ve svých komentářích. Celkem jsem za obě období zaznamenala 511 reaktivních partikulí. V prvním řádku tabulky jsou písemně zaznamenány použité reaktivní partikule a ve druhém řádku je zapsán počet výskytů, přičemž u každého výskytu je uveden konkrétní čas promluvy. V tabulce zaznamenané konverzační markery budou dále přeloženy do glosáře. U diskurzních markerů byla v literatuře diskutovaná obtížnost jejich překladu, ale pro účely mé bakalářské práce je přibližný překlad dostačující. Výpovědi ElRubiuse s uvedenými příklady použití reaktivních partikulí budou opatřeny mým vlastním překladem. V některých případech však nebude možný doslovný překlad a bude tedy použit volný překlad.

8.1. Reaktivní partikule (období 2012–2014)

V prvním období své analýzy se zaměřím neprve na 9 videí (z důvodu krátké délky bylo videí vybráno více) z roku 2012 z herní série „Skyrim” (s názvy „No sabe dialogar con gigantes”, „Eligiendo a la mujer perfecta”, „Curiosidades divertidas”, „La hija del Señor Oso”, „Un regalo para mi mujer”, „Cosas sin sentido”, „Especial de Navidad”, „Hacendado para los Haters” a „El hombre precoz y la vaca”), dohromady o délce 18 minut a 31 vteřin. Dále 2 videa z roku 2013 z herní série „Amnesia” (s názvy „Batman hace parkour in the nights” a „Sustos ebrigüer”) o délce 20 minut a 51 vteřin. Na posledním místě 2 videa z roku 2014 z herní série „Slender The Arrival” (s názvy „Comienza la aventura” a „El tunel del horror y la novia celosa”) o délce 23 minut a 11 vteřin.

8.1.1. Reaktivní partikule ve španělštině

Na kanále ElRubiuse „elrubiusOMG“ se v prvních videích z roku 2012 především objevují videa ze hry „Skyrim“, což je videohra z roku 2011 odehrávající se ve fiktivní zemi Tamriel. Hra včetně promluv postav je přeložená do španělštiny. Jeho videa z této hry jsou především zaměřená na ElRubiusem uměle vytvořené interakce mezi ním a herními postavami. Mimo vymyšlené dialogy diváky také hrou provází a reaguje na situace ve hře.

Vale	Eh	No	Oye	Vamos
1 (00:00)	1 (00:36)	1 (00:45)	1 (01:03)	1 (01:13)

Tabulka č. 1: Reaktivní partikule ve španělštině ve videu „No sabe dialogar con gigantes”

Marker deontické modality „vale“ byl použitý na začátku výpovědi v úvodu před promluvou: „Vale, hay un gigante.“/„Dobrá, je tam obr.“ Hovorový metadiskurzivní maker „eh“ pomáhá v tomto kontextu zdůraznit a upoutat pozornost na prosbu: „Ten cuidado, ¿eh?“/„Bud’ opatrná, dobře?“ aby byla druhou stranou vyslyšena. „No“ zde figuruje jako samostatný výrok, kterým dal ElRubius najevo negativní reakci na nechtěnou situaci. Dva zbylé markery „oye“ a „vamos“ spadají pod markery emfatické funkce a odkazují na začátku výpovědi na příjemce zprávy, v tomto případě na ležící herní postavu: ve výpovědi rozkazovací – „¡Oye, despiértate!“/„Hej, probud’ se!“; a oznamovací – „Vamos, tenemos que hacer una misión.“/„No tak, máme před sebou misi.“ Tím, že se nachází na začátku výpovědi, se zdůrazňuje jejich charakter naléhavosti.

Bueno	No	Vale	Pues	Eh
1 (00:01)	3 (00:23, 00:28, 00:58)	2 (00:37, 01:08)	2 (00:03, 00:52)	1 (01:05)

Tabulka č. 2: Reaktivní partikule ve španělštině ve videu „Eligiendo a la mujer perfecta”

„Bueno“ je použito spolu s navazujícím hovorovým metadiskurzivním markerem „pues“ jako marker deontické modality naznačující souhlas s následujícím tvrzením v úvodním rozhovoru s diváky: „*Bueno, pues, me he comprado un amuleto...*“/„*Dobrá, tak, koupil jsem si amulet...*“ „No“ zde opět dává ve všech třech případech najevo ElRubiusovu nespokojenost s nastalými situacemi ve hře. Marker „vale“ v prvním výskytu figuruje stejně jako zmíněné „bueno“ na začátku výpovědi: „*Vale, me ha dejado.*“/ „*Dobrá, nechala mě.*“, ve druhém výskytu vyjadřuje souhlas s nabídkou. „Pues“ se vyskytuje opět na začátku výpovědi: „*Pues, aquí se supone que está la mujer de mi vida.*“/„*No, tak tady se předpokládá, že se nachází žena mého života.*“ „Eh“ je hovorový metadiskurzivní marker a značí pauzu pro rozmyšlení odpovědi: „*Eh... ha sido fácil.*“/„*Ehm... to bylo snadné.*“

Pues	Bien	Vale	Bueno	Eh
3 (00:12, 02:08, 03:19)	3 (00:38, 00:39, 3:25)	1 (01:18)	1 (02:08)	2 (02:42, 03:57)

Tabulka č. 3: Reaktivní partikule ve španělštině ve videu „Curiosidades divertidas”

Ve dvou případech je hovorový metadiskurzivní marker „pues“ použitý na začátku výpovědi: „*Pues, teniendo una mujer y usándola de mula de carga...*“/„*No, mít ženu a používat ji jako tažnou mulu...*“; a dále spolu s hovorovým metadiskurzivním markerem „bien“: „*Pues... bien... os voy a explicar.*“/„*No, dobře, tak vám to jdu vysvětlit.*“ Zde se "pues" používá k vyjádření souhlasu nebo připuštění následující informace, zatímco "bien" slouží k označení přechodu nebo úvodního vyjádření, kde mluvčí signalizuje, že začíná vysvětlovat následující informaci. Ve 02:08 je „pues“ použito uprostřed výpovědi, zatímco na začátku figuruje marker „bueno“: „*Pero, bueno, si alguien os ha enterado, pues... aquí también se puede hacer.*“/„*No co, jestli o tom někdo slyšel, tak, no... tady se to dá taky udělat.*“. V prvních dvou výskytech vyjádřil markerem „bien“ radost ze situace. Prostřednictvím markeru deontické modality „vale“ dal najevo pochopení instrukcí hry: „*Ah, vale, que la tengo que pillar.*“/„*Aha, jasně, musím ji chytit.*“ „Eh“ dává v prvním výskytu důraz na konci výpovědi: „*¿Podrías cocinarme algo, mujer, eh?*“/„*Mohla bys mi něco uvařit, ženská, hm?*“ Ve druhém výskytu se nachází naopak na

začátku výpovědi a značí pauzu při rozmyšlení proslovu: „Eh... sí, puedes trabajar de esto.“/ „Eh... ano, můžeš na tom pracovat.“

No	Sí
1 (00:02)	2 (00:12, 00:13)

Tabulka č. 4: Reaktivní partikule ve španělštině ve videu „La hija del Señor Oso“

Deontický marker „no“ použil k vyjádření svého překvapení a nesouhlasu s tím, co se právě stalo. Na druhé straně, v situacích, kdy dosáhne úspěchu a vítězí v souboji, použije marker „sí“ k vyjádření své spokojenosti a radosti z vítězství.

No	Oye
1 (00:19)	1 (01:21)

Tabulka č. 5: Reaktivní partikule ve španělštině ve videu „Un regalo para mi mujer“

„Metadiskurzivní hovorový marker „no“ se nachází na konci oznamovací výpovědi a řečnický od diváků zjišťuje potvrzení pravdivosti tvrzení: „Y de cómo trato a las mujeres en general en este juego, ¿no?“/ „A jak se v této hře chovám celkově k ženám, že?“ „Oye“ zastává funkci markeru emfatické funkce: „Pero oye, pero que tampoco es pa' tanto.“/ „Ale hej, není to tak špatné.“, aby se zdůraznilo, že situace není tak vážná, jak se může zdát.

Eh	No	Qué bien
4 (00:17, 00:18, 00:20, 00:21)	6 (00:23, 00:24, 00:25, 00:30, 00:34, 00:36)	1 (1:27)

Tabulka č. 6: Reaktivní partikule ve španělštině ve videu „Cosas sin sentido“

Všechny opakující se reaktivní partikule „eh“ značí úlek ElRubíuse z nenadálé situace. Chvilí poté je se situací nespokojený, což dává najevo několikrát vysloveným markerem „no“. Naopak deontický marker „¡Qué bien!“/ „Paráda!“ značí ElRubíusovu radost.

Pues	No	Bueno
2 (01:28, 1:40)	1 (01:30, 1:48)	1 (01:43)

Tabulka č. 7: Reaktivní partikule ve španělštině ve videu „Especial de Navidad“

Všechny uvedené markery byly použity při konverzaci ElRubíuse s ženskou herní postavou představující jeho fiktivní manželku. První dva markery ohraničují stejnou výpověď, „pues“ je umístěno na začátku, „no“ na jejím konci: „Pues, si te aburres, ¿no?“/ „No, když se budeš nudit, ne?“ Zbytek markerů byl použitý v jedné výpovědi: „Después también... pues... he visto que la casa está un poco sucia y he pensado... bueno... que mejor

que regalarle a mi mujer que una... que una escoba, ¿no?"/„Pak taky... no... viděl jsem, že dům je trochu špinavý a říkal jsem si... no... jaký lepší dárek dát své ženě než... než koště, že?“

No
4 (00:40, 00:41, 01:22, 01:40)

Tabulka č. 8: Reaktivní partikule ve španělštině ve videu „El hombre precoz y la vaca”

Jediný konverzační marker ve videu „El hombre precoz y la vaca” bylo „no”, ve všech případech značící ElRubiusovu nespokojenost se situacemi ve hře.

V herních sériích z roku 2013 na hororovou dobrodružnou videohru „Amesia” v angličtině, vzniklou v roce 2010, se již reaktivních partikul obsažených v promluvách vyskytovalo o něco méně. ElRubius reaguje na děsivé podněty kratšími úseky, často emotivněji nabitými. První díl je zaměřený spíše na hororové a děsivé prvky, druhý na nečekané vylekání hráče.

Pues	Bien	Vale	Sí	No
1 (00:41)	1 (00:41)	5 (01:20, 02:07, 02:41, 07:07, 08:59)	4 (01:58, 03:43, 05:58, 07:17)	3 (07:42, 07:53, 08:46)

Tabulka č. 9: Reaktivní partikule ve španělštině ve videu „Batman hace parkour in the nights”

Když divákům vysvětluje technické problémy u předchozího videa, hovorový metadiskurzivní marker „pues“ ve výpovědi: „*Pues, muy bien.*“/„*Dobrá, tedy.*“ byl použitý na začátku, aby se vyjádřilo mírné zdržení nebo uvážení před dalším výrokem, zatímco deontický marker „bien“ se používá k vyjádření souhlasu nebo potvrzení, že věc je v pořádku. Nejužívanějším markerem je však marker „vale“, který používá při pozitivních reakcích ve hře, pochopení instrukcí či jako běžné výplňové slovo během hovoru nebo při získávání času na myšlení. Na konci videa ho však použil na konci výpovědi, kdy promlouval k divákům: „*Para el siguiente capítulo me decís un mapa mejor, ¿vale?*“/„*Pro příští kapitolu mi poradíte lepší mapu, dobře?*“ jako způsob, jak získat souhlas nebo potvrzení, že mu diváci poradí. V podstatě říká: „*Souhlasíte s tím, že mi poradíte lepší mapu pro další video, že ano?*“ „Sí“ a „no“, oba častokrát zopakované i několikrát za sebou, poukazují opět na ElRubiusovu spokojenost, či u druhého markeru nespokojenost se situacemi ve hře.

Bueno	Sí	Hombre	Claro	Claro que sí	Vale
1 (01:05)	2 (02:08, 07:12)	1 (02:19)	1 (02:19)	1 (06:45)	18 (02:50, 02:53, 04:36, 04:55, 05:29, 06:13, 06:19, 06:58, 07:09, 07:11, 07:12, 07:31, 08:44, 08:57, 10:22, 10:55, 11:00, 11:25)

Tabulka č. 10: Reaktivní partikule ve španělštině ve videu „Sustos ebrigüer” (1. část)

První marker „bueno“ byl použitý na začátku výpovědi, když ElRubius divákům komentoval zkušenost s hororovou hrou z předchozího videa „Batman hace parkour in the nights”: „*Bueno... no sé, a mí no me gusta mucho.*”/„*No... nevím, moc se mi nelíbila.*” „Sí“ dal najevo nejdříve radost při nalezení důležitého předmětu, dále pochopení instrukcí spolu s markerem „vale“. „Hombre“ bylo použito spolu s „claro“ a vulgarismem „joder“ (o kterém bude řeč později v kapitole 8.1.1.1.) při frustraci během děsivého momentu ve hře. Podruhé markerem „claro“ vyjádřil souhlas s rozkazem ve hře, že musí po prohře pokračovat, výpovědi: „*Claro que sí.*”/„*Samozřejmě.*“¹⁸ Opět bylo nejužívanějším markerem „vale“, často řečeno i dvakrát za sebou, ve stejných situacích, jako v předchozím videu „Batman hace parkour in the nights”.

Qué bien	Madre mía	Dios	Dios mío	Vamos
1 (02:51)	1 (03:14)	2 (04:25, 10:02)	1 (05:34)	1 (07:52)

Tabulka č. 11: Reaktivní partikule ve španělštině ve videu „Sustos ebrigüer” (2. část)

Dále „¡Qué bien!” použil v momentě radosti a „madre mía“ při pozitivním překvapení. Naopak „dios“ se vyskytovalo nejdříve samostatně při zmatení, poté ve slovním spojení: „¡Dios mío!”/„¡Proboha!” v momentě šoku a nakonec během frustrace z děsivých podnětů. Prostřednictvím „Vamos“ chtěl sobě a divákům dodat motivaci pro pokračování ve hraní.

¹⁸ Záměrně rozlišuji markery jako „Claro“/„Claro que sí“, a dále „Bien“/„Qué bien“, „Estupendo“/„Qué estupendo“, „Dios“/„Dios mío“ apod., protože často mají jiné funkce a vyjadřují jiné hodnoty (viz Martín Zorraquino, Portolés Lázaro, 1999).

Qué estupendo	Estupendo	Pues	No	Qué genial
1 (08:16)	1 (11:02)	1 (10:22)	1 (10:40)	1 (08:18)

Tabulka č. 12: Reaktivní partikule ve španělštině ve videu „Sustos ebrigüer” (3. část)

Emfatické markery „estupendo“ a „genial“ ve výpovědích „*¡Qué estupendo!/, „Jak úžasné!“* a „*¡Qué genial todo!/, „Jak je to všechno skvělé!“* byly míněny ironicky během nepřízně okolností. Podruhé je již však „estupendo“ řečeno vážně v momentě radosti. Marker „pues“ použil ihned po „vale“ během přemýšlení o alternativním postupu ve hře po předchozím neúspěchu. Nakonec prostřednictvím „no“ dal najevo nespokojenost se situací.

Pro rok 2014 jsem si pro analýzu náhodně vybrala opět hororovou hru, nyní s názvem „Slender The Arrival”, vzniklou v roce 2013, ve které jde především o vystrašení hráče tím, že ho pronásleduje vysoký štíhlý muž bez obličeje pojmenovaný „Slender Man“. ElRubiusovi se v prvním dílu povede hru dohrát až do konce, ve druhém je ale již chycen a prohrává. Jeho působení ve hře bude viditelné i v seznamu použitých vulgarismů (viz kapitola 8.1.1.1.), jelikož na konci druhého videa bude jejich výskyt větší.

Vale	Pues	Bien	Claro que sí	Claro
13 (00:40, 03:46, 03:55, 04:19, 04:37, 04:52, 05:26, 05:32, 07:43, 09:59, 10:43, 11:24, 11:55)	2 (01:04, 01:18)	3 (01:04, 05:26, 10:26)	1 (03:23)	1 (09:23)

Tabulka č. 13: Reaktivní partikule ve španělštině ve videu „Comienza la aventura” (1. část)

Marker „vale“ použil nejdříve po zpracování zprávy v angličtině na začátku hry, následně po pochopení anglicky psaných instrukcí. Spolu s „bien“ ve výpovědi: „*Vale, bien./ „Tak jo, dobře.“* reagoval ironicky na psaný komentář ve hře. Finální „vale“ na konci hry značilo jeho úlevu po výhře. „Pues“ použil uprostřed výpovědi jako výplň: „*Estoy aquí, y de repente, pues... parre un coche allí./ „Jsem tady a najednou, no prostě... tam zastaví auto.“* Dále dvakrát řečené „bien“ značilo jeho radost na konci hry. První „claro“ bylo řečeno spolu se „sí“ ironicky, druhé po pochopení situace.

Sí	Vamos	Dios	No
6 (03:26, 05:51, 05:53, 06:45, 06:47, 09:43)	1 (03:57)	2 (05:37, 11:33)	4 (05:51, 05:52, 07:58, 10:31)

Tabulka č. 14: Reaktivní partikule ve španělštině ve videu „Comienza la aventura” (2. část)

Jinak bylo „sí“ kombinováno s „no“, komentující ElRubiusovy pokusy otevření dveří. Následně „sí“ značilo veškeré momenty radosti a spokojenosti ve hře a prostřednictvím „no“ a „dios“ se naopak vyjádřily všechny negativní pocity.

Vale	Sí	No
12 (01:00, 01:23, 01:56, 02:57, 04:18, 05:03, 05:05, 05:26, 06:45, 07:13, 07:38, 07:50)	2 (03:14, 08:26)	8 (03:35, 04:29, 05:47, 05:47, 06:15, 08:36, 08:54, 09:38)

Tabulka č. 15: Reaktivní partikule ve španělštině ve videu „El tunel del horror y la novia celosa” (1. část)

Opět byl nejpoužívanější marker „vale“, vyskytující se nejvíce jako výplň během hraní či jako odpověď na pochopení instrukcí ve hře. Jinak se vyskytoval na konci výpovědi po jeho prohře: „*Continuamos como si no hubiese pasado nada, vale?*“/„*Budeme pokračovat dál, jako by se nic nestalo, dobře?*“ nebo na jejím začátku: „*Vale, no hay nada.*“/„*Dobře, nic tu není.*“ „Sí“ označovalo opět pocity radosti, ve druhém případě použito ve spojení: „*¡Sí, nena!*“/„*Jo, holka!*“ „No“ bylo téměř ve všech případech několikrát zopakováno za sebou, značící ElRubiusovu nespokojenost.

Dios mío	Pero bueno	Claro que sí
4 (03:52, 05:52, 09:02, 09:48)	1 (07:02)	2 (08:15, 08:16)

Tabulka č. 16: Reaktivní partikule ve španělštině ve videu „El tunel del horror y la novia celosa” (2. část)

„Dios mío“ bylo v tomto případě více variabilní a dávalo najevo jak radost, tak šok či frustraci. Bueno bylo užito na konci výpovědi jakožto marker zaměřený na odlišnosti: „*No me gusta el eco ese que hay cuando doy pasitos, pero bueno...*“/„*Nelíbí se mi ta ozvěna, když dělám malé kroky, ale dobře....*“ „Claro que sí“, myšleno ironicky, bylo řečeno jako vyjádření mrzutosti dvakrát za sebou ve spojení: „*Claro que sí, claro que sí.*“/„*Samozřejmě, že jo, samozřejmě, že jo.*“

8.1.1.1. Vulgarismy ve španělštině

Coño	Qué coño	Qué cojones
1 (00:57)	2 (1:23, 1:25)	1 (00:57)

Tabulka č. 17: Vulgarismy ve španělštině ve videích ze hry „Skyrim”

První výskyt vulgarismu „coño“ byl ve videu „Eligiendo a la mujer perfecta”, kterým ElRubius zareagoval na nalezení herní postavy. Poslední dva výskyty, ve dvou samostatných výpovědích „¿Qué coño?”/„Co to sakra je?”, ukazovaly ve videu „Cosas sin sentido” ElRubiusovo zmatení. Jinak byl vulgarismus použit ve videu „No sabe dialogar con gigantes” jako výplň v otázce či ve videu „Curiosidades divertidas” vyplňující oznamovací výpověď. Vulgarismus „cojones“ se vyskytuje v samostatné výpovědi „¿Qué cojones?”/„Co to sakra je?” ve videu „No sabe dialogar con gigantes” pro vyjádření zmatení ze situace.

Mierda	Joder	Hostias
4 (01:14, 03:53, 06:58, 08:15)	2 (01:25, 03:05)	1 (01:38)

Tabulka č. 18: Vulgarismy ve španělštině ve videu „Batman hace parkour in the nights”

Dále ve videu „Batman hace parkour in the nights” použil první dva vulgarismy „mierda“ a „joder“ výhradně ve frustrujících momentech, „hostias“ při zmatení.

Coño	Joder	Hostias	Putá	Hijo de puta
6 (00:09, 01:00, 02:05, 02:56, 02:55, 03:28)	3 (00:58, 02:20, 07:20)	1 (05:47)	2 (06:39, 09:27)	2 (09:50, 10:43)

Tabulka č. 19: Vulgarismy ve španělštině ve videu „Sustos ebrigüer”

Nejužívanějším španělským vulgarismem ve videu „Sustos ebrigüer” bylo dále „coño“, vyjadřující především ElRubiusův vztek, ale také šok, frustraci a zmatení, kdy se vyskytovalo ve výpovědi: „¿Qué coño está pasando?”/„Co se to ksakru děje?”¹⁹ Prostřednictvím „joder“ a „hostias“ se v tomto videu dala najevo pouze jeho frustrace. Závěrem „puta“ zase během šoku, dvakrát ve spojení „hijo de puta”/„zkurvysyne”.

¹⁹ Tento příklad je sporný, jelikož zde „coño“ figuruje ve španělštině jako podmět, v českém překladu jsem však vulgarismus přeložila jako reaktivní partikuli „ksakru“, čímž se přikláním k jeho započítávání do svého výzkumu.

Hostias	Hijos de puta	Coño
1 (01:00, 11:22)	4 (01:01, 03:05, 04:59, 06:05)	3 (01:09, 04:58, 05:36)

Tabulka č. 20: Vulgarismy ve španělštině ve videu „Comienza la aventura” (1. část)

První vulgarismus „hostias“ byl obsažen s „hijos de puta“ ve výpovědi na začátku hry, kterou ElRubius komentoval atmosféru hororové hry: „*¡Hostias, qué mal rollo me da, hijos de puta!*“/„*Sakra, jaký to ve mně vyvolává špatný pocit, hajzlové*“²⁰! Podruhé bylo „hostias“ použité až téměř na konci hry, kdy zažíval ElRubius frustraci ve finálních vteřinách před dohráním. Spojení: „*hijos de puta*“/„*z kurvysyni*“ značilo frustraci a vztek z neúspěchu. „Coño“ bylo použito ve frustujících chvílích, nejdříve ve vedlejší substantivní výpovědi: „*No sé qué coño tengo que hacer.*“/„*Nevím, co mám sakra dělat.*“²¹, jinak samostatně.

Mierda	Joder	Cojones
1 (03:05)	2 (05:09, 07:36)	1 (07:01)

Tabulka č. 21: Vulgarismy ve španělštině ve videu „Comienza la aventura ” (2. část)

Všechny výše uvedené vulgarismy byly užity během děsivých momentů ve hře, „mierda“ značilo strach během stmívání, „joder“ leknutí se svého vlastního stínu v napjaté situaci a strach z přechodu do jiné místnosti a „cojones“ ihned po leknutí.

Mierda	Putra	Coño	Joder	Que te follen
3 (02:40, 05:56, 10:21)	3 (02:41, 09:02, 10:21)	2 (04:43, 06:00)	1 (06:03)	1 (10:33)

Tabulka č. 22: Vulgarismy ve španělštině ve videu „El tunel del horror y la novia celosa”

„Mierda“ značí strach a nespokojenost se situacemi, především ve výpovědi: „*¡Mierda, no se puede entrar!*“/„*Sakra, nemůžu se dostat dovnitř!*“ a na konci hry, kdy ElRubius prohraje. Nadávky „puta“ a „*¡Que te follen!*“ jsou také řečeny zejména ve finálních momentech. „Coño“ je v tomto videu obsaženo ve výpovědích „*¡Coño, pues me lo he dicho de buenas maneras.*“/„*Sakra, vždyť jsem si to řekl slušně!*“ a „*Coño, nunca me sale palabra esta.*“/„*Sakra, na tohle slovo si nikdy nedokážu vzpomenout.*“, načež navazuje vulgarismem „joder“.

²⁰ Doslovný překlad „z kurvysyni“

²¹ Tento příklad je sporný, jelikož zde „coño“ figuruje ve španělštině jako předmět, v českém překladu jsem však vulgarismus přeložila jako reaktivní partikuli „sakra“, čímž se přikláním k jeho započítávání do svého výzkumu.

8.1.2. Reaktivní partikule přejaté z angličtiny

Yes	Okay	Wow
2	1	1
(03:47, 03:48)	(07:28)	(10:35)

Tabulka č. 23: Reaktivní partikule v angličtině ve videích ze hry „Amnesia”

„Yes“ v prvním videu „Batman hace parkour in the nights”, použito pro variaci těsně po párkrát vyřčených „sí“, vyjadřovalo ElRubiusovu spokojenost. Dále řekl ve druhém videu „okay“, když pochopil instrukce, a „wow“, když se radoval.

Ve videích ze hry „Slender The Arrival” se reaktivní partikule v angličtině nevyskytovala samostatně žádná, jen v případě „What“ ve výpovědi „*What the fuck?!*“, „*Co to sakra je?*“ v momentě strachu, zmatení či šoku v obou videích, k níž se vrátím v následující kapitole.

8.1.2.1. Vulgarismy přejaté z angličtiny

What the fuck	Fuck	Fuck you	Motherfucker
4	2	1	1
(1:16, 1:37, 1:59, 9:29)	(10:03, 10:08)	(6:50)	(06:50)

Tabulka č. 24: Vulgarismy v angličtině ve videích ze hry „Amnesia”

Vulgarismus „fuck“ byl použitý často i v samotných výpovědích, především během zmatení ve spojení: „*What the fuck?!*“, „*Co to sakra je?*“. Dále také během frustující situace, kdy prohrál, reaguje výpovědí: „*Fuck you!*“, „*Jdi do háje!*“ Prostřednictvím nadávky „motherfucker“ dává najevo svůj strach v prvním videu „Batman hace parkour in the nights”.

What the fuck	Fuck	Goddamm
5	1	1
(03:28, 06:44, 08:35, 10:35, 10:37)	(7:12)	(04:38)

Tabulka č. 25: Vulgarismy v angličtině ve videích ze hry „Slender The Arrival”

Téměř všechny vulgarismy obsahující „fuck“ byly v podobě gramatikalizovaných výpovědí „*What the fuck?!*“, „*Co to sakra je?*“, jinak bylo samostatně užito jen ve videu „Comienza la aventura” v momentě strachu, když se snažil otevřít dveře. „Goddamm“ bylo na druhou stranu ve videu „El tunel del horror y la novia celosa”, zdůrazňující ElRubiusovu frustraci po první prohře.

8.1.3. Shrnutí

V rámci kvalitativní analýzy jsem rozdělila použité markery do odpovídajících skupin, o kterých jsem pojednala v kapitole 2, které se vztahují k určitým konverzačním funkcím. Tento postup mi nejprve umožnil lepší pochopení použití těchto markerů v rámci analyzovaných reakcí ElRubíuse.

1. Z běžných markerů epistémické modality odrážejících, jak mluvčí přistupuje ke sdělení, použil například markery jako „claro” a „claro que sí”.

2. Dále z běžných markerů deontické modality, které naznačují, zda mluvčí souhlasí s tím, co je vyvozeno z úseku promluvy, se objevily například markery jako „no”, „vale”, „bueno”, „bien” a „sí”. Jako markery deontické modality přejaté z angličtiny použil markery „yes” a „okay”.

3. Z běžných hovorových metadiskurzivních markerů sloužících ke spojení proslovů mezi sebou použil například markery jako „eh”, „pues”, „bien” a „no” (především na konci otázky).

4. Závěrem, z běžných markerů emfatické funkce odrážejících reakci použil například markery jako „oye”, „vamos”, „vale”, „bueno”, „hombre”, „dios”, „madre mía” a mnoho dalších. Z markerů emfatické funkce přejatých z angličtiny použil marker „wow”. Zároveň všechny jeho použité vulgární konverzační markery, jak ve španělštině jako jsou „cojones” nebo „hostias”, tak ty přejaté z angličtiny jako jsou „fuck” nebo „shit”, by se s největší pravděpodobností řadily do skupiny markerů emfatické funkce. Jak lze ze syntézy vypožorovat, některé konverzační markery, jako jsou „vale” či „bien”, jsou polyfunkční a byly použity v různých kontextech s jiným významem a často je sporné určit, do jaké kategorie se řadí, respektive plní více funkcí souběžně. Zároveň byly stejné markery ve výpovědích rozmístěny různě (jak na začátku, tak uprostřed či na jejím konci), což se shoduje s teorií v odborné literatuře (viz Martín Zorraquino, Portolés Lázaro, 1999).

Při provedení kvantitativní analýzy jsem spočítala celkový počet výskytů běžných i vulgárních reaktivních partikulí ve španělštině a těch přejatých z angličtiny, abych získala komplexní přehled o tom, jakým způsobem a jak často ElRubius používá reaktivní partikule ve svých promluvách.

Výraz	Počet výskytů
Vale	51
No	33
Sí	16
Pues	11
Eh	8
Bien	5
Dios mío	5
Claro que sí	4
Dios	4
Bueno	3
Claro	2
Oye	2
Qué bien	2
Vamos	2
Estupendo	1
Hombre	1
Pero bueno	1
Qué estupendo	1
Qué genial	1
Vamos	1
Celkem	146

Tabulka č. 26: Užití běžné reaktivní partikule za první období

Výraz	Počet výskytů
Coño	12
Joder	8
Mierda	8
Hijo/s de puta	6
Putá	5
Hostias	3
Qué coño	2
Cojones	1
Qué cojones	1
Que te follen	1
Celkem	47

Tabulka č. 27: Užití vulgární reaktivní partikule za první období

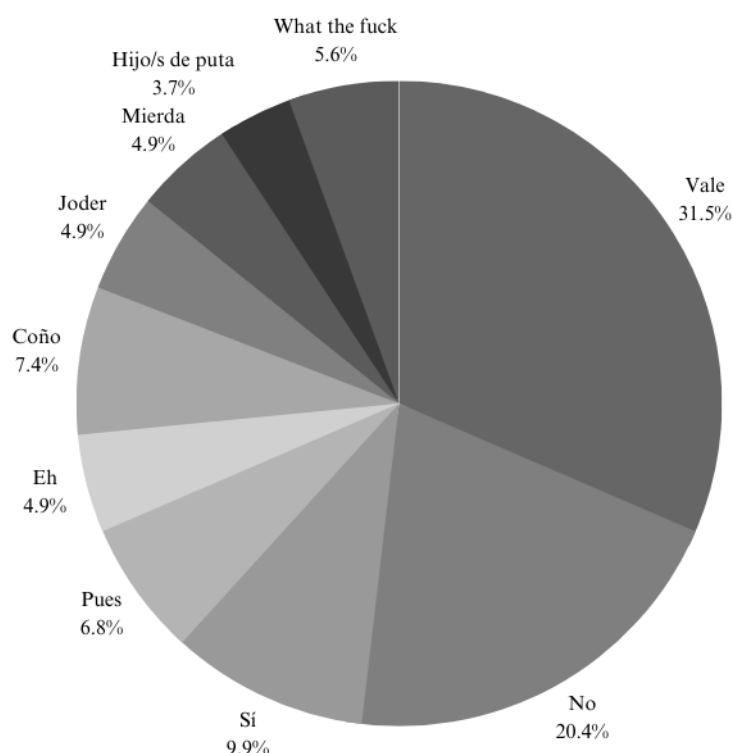
Výraz	Počet výskytů
Yes	2
Okay	1
Wow	1
Celkem	4

Tabulka č. 28: Užití běžné reaktivní partikule přejaté z angličtiny za první období

Výraz	Počet výskytů
What the fuck	9
Fuck	3
Fuck you	1
Goddamm	1
Motherfucker	1
Celkem	15

Tabulka č. 29: Užití vulgární reaktivní partikule přejaté z angličtiny za první období

Celkový počet reaktivních partikulí za první období je 212.



Graf č. 1: Užití reaktivní partikule za první období

V grafu jsem samostatně zapsala pouze reaktivní partikule, které se ve vybraných videích vyskytly více než 5krát. Další výrazy: „Dios mío” a „Putá” se vyskytují 5krát. „Claro que sí” a „Dios” se vyskytují 4krát. „Bueno”, „Fuck” a „Hostias” jsou vysloveny 3krát. „Claro”, „Oye”, „Qué bien”, „Qué coño” a „Yes” se objevují 2krát. Zbytek výrazů se vyskytuje pouze jednou: „Cojones”, „Estupendo”, „Goddamm”, „Hombre”, „Motherfucker”, „Okay”, „Pero bueno”, „Qué cojones”, „Qué estupendo”, „Qué genial”, „Que te follen”, „Vamos” a „Wow”.

8.2. Reaktivní partikule (období 2020–2022)

Pro druhé období budu analyzovat videa z let 2020–2022. Nejdříve z roku 2020 – video s názvem „La Casa de Herobrine?“ z herní série „Minecraft“ o délce 20 minut a 28 vteřin; dále z roku 2021 – video s názvem „Comienza el salseo“ z herní série „Detroit Become Human“ o délce 30 minut a 59 vteřin; a roku 2022 – video z herní série „Siren Head Resurrection“ s názvem „El despertar del Siren Head“ o délce 15 minut a 28 vteřin.

8.2.1. Reaktivní partikule ve španělštině

Ve videu z roku 2020 natáčí svůj postup při hraní hry „Minecraft“, která byla poprvé vydána v roce 2011 a od té doby se stala jednou z nejpopulárnějších her na světě. Hráči mají v této hře k dispozici nekonečný svět, který mohou tvořit pomocí krychlových bloků různých materiálů a využívat je ke stavbě různých budov a konstrukcí.

Bueno	Eh	Vale	No	Dios mío
1 (00:19)	1 (00:19)	23 (00:23, 00:40, 01:25, 02:02, 02:27, 02:33, 02:58, 03:24, 03:35, 03:55, 04:43, 05:59, 06:10, 06:50, 06:55, 07:11, 07:28, 08:21, 08:33, 10:53, 12:47, 14:59, 16:00)	5 (01:41, 02:37, 03:18, 08:28, 16:24)	4 (01:45, 05:05, 07:33, 10:41)

Tabulka č. 30: Reaktivní partikule ve španělštině ve videu „La Casa de Herobrine?“ (1. část)

„Bueno“ se vyskytuje jakožto emfatický marker spolu s hovorovým metadiskurzivním markerem „eh“ na začátku výpovědi a s hovorovým metadiskurzivním markerem „vale“ na konci výpovědi: „*Bueno... eh... yo confío con que sea en línea recta, ¿vale?*“/„*No... ehm... věřím, že to bude v jednom směru, dobře?*“ Jinak byl marker „vale“ užitý jako hovorový metadiskurzivní marker (ve stejném překladu jako „dobře“ k potvrzení souhlasu) i v jiných případech, například na konci výpovědi: „*Mi plan es ir a Nether, ¿vale?*“/„*Můj plán je jít do Netheru, dobře?*“, nebo ve výpovědi: „*Si me dejáis volar durante un minuto, ¿vale?*“/„*Když mě necháte minutku létat, dobře?*“ V opačném případě, tedy na začátku výpovědi, bylo užito například: „*Vale, digamos que es por aquí.*“/„*Dobře, řekněme, že je to tudy.*“ Ve zbytku případů se již „vale“ vyskytuje jako marker deontické modality, kterým chce ElRubius dát najevo buď radost, nebo pochopení situace.

„No“ figuruje podobným způsobem. Na konci výpovědi se jako hovorový metadiskurzivní marker objevuje například v minutě 08:28: „*Tenemos quince, con eso podemos hacernos algo, ¿no?*“/„*Máme jich patnáct, takže s tím můžeme něco udělat, ne?*“ Ve zbytku případů (kromě jednoho příkladu s vulgarismem v kapitole 8.2.1.1.) se již vyskytuje samostatně jako deontický marker v momentech nespokojenosti. „Dios mío“ je řečeno především v negativním momentech, když se ElRubiusův plán nedařil.

Sí	Oye	Dios
1	1	2
(02:20)	(02:45)	(04:56, 12:33)

Tabulka č. 31: Reaktivní partikule ve španělštině ve videu „La Casa de Herobrine?“ (2. část)

„Sí“ je použito samostatně v momentě radosti, „oye“ na konci výpovědi: „*Esto no era mi plan, ¡oye!*“/„*Tohle jsem neměl v plánu, hej!*“ „Dios“ bylo naopak od „dios mío“ použito v obou případech během pozitivních momentů při radosti ze situací.

Bien	Madre mía	Claro
1	2	4
(06:39)	(07:46, 18:56)	(09:15, 09:16, 09:23, 10:06)

Tabulka č. 32: Reaktivní partikule ve španělštině ve videu „La Casa de Herobrine?“ (3. část)

„Bien“ je použito jako deontický marker pro vyjádření pozitivní emoce. „Madre mía“ v momentech pozitivního překvapení ve zvolací výpovědi: „*¡Madre mía, cuánto hierro!*“/„*Proboha, tolik železa!*“ a v rozkazovací výpovědi: „*¡Madre mía, espérate!*“/„*Proboha, počkej!*“ Marker epistémické modality „claro“ zaznamenává pochopení či hodnocení ElRubiusa.

Pro rok 2021 jsem si náhodně pro svou analýzu vybrala úvodní video ze hry Detroit: Become Human vzniklou v roce 2018. Příběh se odehrává v roce 2038 v americkém městě Detroit, kde vývojáři společnosti Quantic Dream vytvořili sofistikované androidy, kteří jsou schopni plnit různé úkoly a sloužit lidem. Hráči se tak ocitnou v prostředí, kde se technologický pokrok stává součástí každodenního života a kde se významná rozhodnutí mohou odrazit na celém světě ve hře. Videem provázejí četné konverzační markery, přičemž nejvíce užívanými jsou markery „vale“ a hovorové metadiskurzivní markery „eh“:

Vale	Eh
39 (00:02, 00:07, 00:21, 00:52, 01:55, 02:03, 03:55, 04:13, 05:49, 06:29, 07:20, 07:49, 08:07, 08:18, 08:26, 08:45, 09:05, 09:30, 09:39, 09:55, 10:09, 10:38, 10:40, 10:54, 10:45, 11:26, 11:39, 11:56, 11:59, 12:13, 13:11, 17:41, 19:34, 23:32, 24:11, 24:21, 24:59, 28:41, 29:57)	12 (00:57, 02:05, 04:24, 06:04, 06:42, 07:42, 08:02, 08:12, 10:07, 12:18, 16:21, 18:11)

Tabulka č. 33: Reaktivní partikule ve španělštině ve videu „Comienza el salseo” (1. část)

Ačkoliv byl nejčastěji marker „vale“ použitý samostatně jako deontický marker, jeho další nejčastější výskyt byl jako hovorový metadiskurzivní marker na konci výpovědi s funkcí „dobře“, jako například v jeho prvních výskytech na začátku videa: „Hoy voy a viajar el tiempo, ¿vale?“/„Dneska budu cestovat časem, dobře?“, či ve výpovědi: „Voy a jugar a un juego de historias con decisiones, ¿vale?“/„Budu hrát příběhovou hru s možnostmi rozhodování, dobře?“, čímž se v tomto kontextu markerem doptává, zda posluchač rozumí nebo souhlasí s navrženým plánem. Také byl použitý na začátku výpovědi, například: „Vale, lo ha registrado pero no había nada, ¿no?“/„Dobře, zaznamenal to, ale nic nenašel, že?“, který v tomto kontextu naznačuje, že mluvčí je připraven k diskusi. Hovorový metadiskurzivní marker „eh“ používal ve videu poměrně často, a to jak k získání času na rozmyšlení na jejím začátku, jako například ve výpovědi: „Eh...50%, vale, vale, está subiendo.“/„Uh... 50 %, dobře, dobře, zvyšuje se.“, tak na jejím konci k dotazování se na souhlas druhé osoby, jako například ve výpovědi: „Aquí no veo nada, ¿eh?“/„Tady nic nevidím, co?“

Sí	No	Claro	Pero bueno
2 (02:04, 10:55)	15 (02:07, 04:16, 05:18, 05:58, 06:14, 06:31, 08:27, 09:13, 09:24, 10:02, 14:45, 15:39, 16:27, 28:40, 29:33)	6 (04:40, 05:37, 17:36, 19:51, 23:15, 24:01)	3 (14:35, 28:22, 28:46)

Tabulka č. 34: Reaktivní partikule ve španělštině ve videu „Comienza el salseo” (2. část)

Dalšími markery jsou například deontické markery „sí“, použité v obou případech v návaznosti na deontický marker „vale“ po pochopení instrukcí ve hře jako potvrzení svého porozumění. Marker „no“ byl použitý buď samostatně jako deontický marker, nebo

na konci výpovědi jako hovorový metadiskurzivní marker, jako například: „*Voy a coger el bus, ¿no?*“/„*Pojedu autobusem, dobře?*“ k získání potvrzení diváka. „Claro“ byl užitý jako epistémický marker v momentech pochopení situace. Hovorový metadiskurzivní marker „pero bueno“, byl využitý výhradně samostatně jako reakce na kontroverzní výroky postav ve hře.

Bueno	Dios	Pues sí
3 (17:00, 29:26, 29:46)	3 (25:19, 26:09, 26:13)	1 (29:19)

Tabulka č. 35: Reaktivní partikule ve španělštině ve videu „Comienza el salseo“ (3. část)

Nejprve byl marker „bueno“ použitý samostatně jako marker deontické funkce, dále jako marker emfatické funkce ve výpovědi: „*Bueno, y siguen.*“/„*No, stále pokračují.*“ a závěrem opět jako marker emfatické funkce ve výpovědi: „*Bueno, mejor que empezar desde cero.*“/„*No, lepší než začínat od nuly.*“, kde v obou případech zdůrazňuje nebo podtrhuje význam toho, co následuje. Ve všech třech případech marker „dios“ vyjadřuje ElRubiusův údiv nad něčím neuvěřitelným nebo fantastickým vyskytujícím se ve videohře. „Pues sí“ se vyskytuje samostatně a v tomto kontextu figuruje jako potvrzující reakce ElRubiusa na něco, co bylo řečeno herní postavou.

Jako poslední video pro svou analýzu z roku 2022 jsem si náhodně vybrala videohru „Siren Head Resurrection“ vzniklou v roce 2020. Hráči v této hře hrají za postavu, která se snaží přežít v lesích, kde se objevil Siren Head, což je stvoření s hlavou ve tvaru sirény a vysokým tělem. Hráči musí vyřešit různé hádanky a problémy, aby se mu vyhnuli a přežili.

Vale	Eh	Claro
36 (00:47, 01:16, 01:29, 01:37, 01:59, 02:07, 02:12, 02:28, 03:17, 03:29, 03:38, 04:05, 04:28, 05:09, 05:16, 05:30, 05:37, 05:55, 06:15, 06:18, 06:23, 06:34, 06:49, 06:53, 07:02, 08:33, 09:56, 10:09, 10:13, 10:29, 11:21, 11:50, 11:55, 12:03, 13:43, 13:59)	10 (00:55, 01:04, 03:11, 05:00, 06:26, 07:03, 07:11, 09:48, 11:29, 11:56)	3 (01:08, 01:44, 05:45)

Tabulka č. 36: Reaktivní partikule ve španělštině ve videu „El despertar del Siren Head“ (1. část)

Opět byly jako u minulého videa nejčastější reaktivní partikule „vale“ a „eh“. Nejčastěji byl marker „vale“ použitý samostatně jako deontický marker, nebo figuroval například na začátku výpovědi: „*Vale, ¡pero ábrelo todo!*“/„*Dobře, ale otevři to všechno!*“, ve které se odkazuje ve frustujícím okamžiku na herní postavu, nebo na začátku výpovědi: „*Vale, me sirve.*“/„*Dobře, to mi vyhovuje.*“, což se postupem času stane jeho charakteristickou výpovědí v momentech, kdy najde užitečný předmět ve hře nebo když souhlasí s něčím, co mu bylo nabídnuto nebo navrženo. Marker „eh“ byl v tomto videu použitý především na konci výpovědi v momentech, kdy se ElRubius odkazuje na diváky, jako například ve výpovědi: „*Había baterías en las cuevas, eh?*“/„*V jeskyních byly baterie, co?*“ Epistémický marker „claro“ byl použitý výhradně k označení situací, které byly pro ElRubius zřejmé a s nimiž souhlasil.

Pues	No	Bueno
2 (01:17, 02:12)	5 (01:52, 06:30, 06:56, 10:06, 14:49)	2 (03:24, 11:01)

Tabulka č. 37: Reaktivní partikule ve španělštině ve videu „El despertar del Siren Head“ (2. část)

Oba výskyty hovorového metadiskurzivního markeru „pues“ se vyskytovaly vždy za deontickým markerem „vale“ ve výpovědích: „*Vale, pues, que tengo que encontrar una casa en el parking.*“/„*Tak jo, musím najít dům na parkovišti.*“ a „*Vale, pues, voy a coger una piedra.*“/„*Dobře, jdu si vzít kámen.*“ Marker „no“ byl použitý buď jako deontický marker hodnotící situaci negativně, nebo jako hovorový metadiskurzivní marker na konci výpovědi, kterým se stejně jako s markerem „eh“ odkazoval na diváky, například: „*Supongo que sea oficina, ¿no?*“/„*Předpokládám, že je to kancelář, že?*“ Naopak marker „bueno“ se vyskytoval jako emfatický marker na začátku výpovědi: „*Bueno, no parece que haya nada, ¿no?*“/„*Nezdá se, že by tam něco bylo, že?*“ a „*Bueno, he avanzado bastante la historia, ¿eh?*“/„*No, tak to jsem ten děj docela posunul, že?*“, kterým ElRubius vyjadřoval své přesvědčení nebo shrnutí situace.

Bien	Pero bueno	Sí
1 (07:13)	1 (08:51)	2 (12:10, 14:02)

Tabulka č. 38: Reaktivní partikule ve španělštině ve videu „El despertar del Siren Head“ (3. část)

Závěrem lze říci, že marker „bien“ používal ElRubius jako projev radosti, například v okamžiku nalezení předmětu ve hře a „pero bueno“ na druhé straně používal k vyjádření své zlosti a frustrace nad situací ve hře. Marker „sí“ pak signalizoval jeho radost, když uspěl v nějaké náročné části hry.

8.2.1.1. Vulgarismy ve španělštině

Coño	Por cojones	Hijo de puta	De puta madre	Hostias	Putá
2 (01:26, 11:13)	1 (01:40)	1 (05:57)	2 (06:28, 11:12)	2 (07:53, 16:39)	1 (07:54)

Tabulka č. 39: Vulgarismy ve španělštině ve videu ze hry „La Casa de Herobrine?”

Oba výskyty vulgarismu „coño“ nebyly použity samostatně, nýbrž ve výpovědích: „Coño, ¿pero por qué me está quitando la vida?“/„Do hajzlu, proč mi to bere život?“ a „Coño, ¿qué es eso?“/„Co to ksakru je?“ „Por cojones“ se vyskytoval na konci výpovědi: „Tiene que ser aquí, por cojones, no?“/„Musí to být tady, sakra, ne?“ Prostřednictvím „hijo de puta“ se odkazoval v momentě frustrace na postavu ve hře, která mu znemožňovala učinit další herní krok. Slovní spojení „de puta madre“ vždy pozitivně hodnotilo situaci. Zbýlé dva vulgarismy „hostias“ a „puta“ použil společně ve výpovědi: „¡Hostias, puta, esto es gigante!“/„Do prdele, kurva, tohle je obrovský!“ Druhý výskyt „hostias“ použil v nervově vypjaté situaci, kdy se snažil chytit herní postavu.

Hostias	Mierda	Coño
11 (04:03, 04:42, 08:01, 08:47, 09:26, 09:52, 13:38, 24:01, 24:51, 24:59, 26:21)	1 (05:19)	5 (06:33, 08:58, 10:48, 12:19, 30:03)

Tabulka č. 40: Vulgarismy ve španělštině ve videu ze hry „Comienza el salseo” (1. část)

Vulgarismus „hostias“ se ve videu „Comienza el salseo“ vyskytuje nejčastěji samostatně jako vyjádření údivu nebo při šoku nebo překvapení, často spolu s dalším vulgarismem „puta“, o kterém bude dále ještě pojednáno. Vulgarismus „mierda“ byl použit v momentě frustrace, zatímco vulgarismus „coño“ byl použit nejen v momentě frustrace, ale také při vyjadřování šoku nebo údivu.

Yo me jodería	Puta	Cabrón
2 (07:41, 10:20)	2 (08:47, 13:38)	1 (09:24)

Tabulka č. 41: Vulgarismy ve španělštině ve videu ze hry „Comienza el salseo” (2. část)

Ve své analýze jsem zaznamenala dvakrát použití relativně nového spojení „Yo me jodería“, v obou případech výhradně v momentech, kdy se ElRubius vžil do situace postav a komentoval tak svůj postoj, že by si v jejich pozici nepřál být. Tento výraz tak sloužil k vyjádření sympatií k postavám ve hře a empatie s nimi. Druhý výskyt vulgarismu „puta“ byl použitý v tomto videu s vulgarismem „hostias“, který jsem již předtím zmínila, v momentě šoku nebo překvapení. S vulgarismem „cabrón“ se odkazoval v momentě frustrace na herní postavu, za kterou hrál.

De puta madre	Hijos de puta	Mis cojones
3 (15:29, 17:54, 29:38)	2 (16:29, 28:20)	1 (20:10)

Tabulka č. 42: Vulgarismy ve španělštině ve videu ze hry „Comienza el salseo” (3. část)

Veškeré výskyty spojení „de puta madre“ hodnotily pozitivně nastalé situace ve hře. Naopak vulgarismus „hijos de puta“ vyjadřoval ElRubiusovu frustraci a reagoval jím na akce jiných postav ve hře. „Mis cojones“ řekl v momentě nesouhlasu s tvrzením postavy ve hře.

Joder	No me jodas
1 (23:12)	1 (29:45)

Tabulka č. 43: Vulgarismy ve španělštině ve videu ze hry „Comienza el salseo” (4. část)

Závěrem se ve videu vyskytovaly dva výroky obsahující vulgarismus „joder“. První použil ve výpovědi: „Joder, los padres están jugando al Fortnite o algo.“/„Kurva, rodiče hrají Fortnite nebo něco podobného.“, což v tomto kontextu vyjadřuje překvapení a možná i mírné pobavení nad tím, že rodiče hrají videohru Fortnite, což může být vnímáno jako neobvyklé nebo překvapivé. Druhý výskyt ve spojení „No me jodas“ použil v momentě strachu, kdy se mu vypnula hra, což způsobilo, že se bál, že by musel celou část hrát od začátku.

Coño	Joder	Hostias	Hijos de puta
5 (00:41, 01:30, 01:46, 03:50, 10:28)	3 (01:05, 05:05, 05:52)	7 (02:15, 06:09, 06:37, 07:16, 11:24, 13:12, 14:34)	2 (03:47, 04:01)

Tabulka č. 44: Vulgarismy ve španělštině ve videu ze hry „El despertar del Siren Head” (1. část)

Vulgarismus „coño“ se opět objevil především v momentě frustrace, šoku nebo údivu, a to buď samostatně, nebo na konci výpovědi, jako například: „*¡Está arriba, coño!*“/„*Je tam nahoře, do prdele!*“ „Joder“ byl použitý nejdříve samostatně v momentě údivu, dále značil frustraci, a to nejdříve ve výpovědi: „*Joder, la vuelta que he dado.*“/„*Kurva, jak jsem se to vrátil.*“ a v posledním případě samostatně. „Hostias“ se vyskytovalo především v momentě frustrace, ve dvou případech následováno vulgarismem „puta“, ke kterému se vrátím později. Prostřednictvím „hijos de puta“ se odkazoval v momentě strachu a frustrace na herní postavy.

Putá	Mis cojones	Cabrón
2	1	1
(06:10, 13:13)	(11:45)	(12:42)

Tabulka č. 45: Vulgarismy ve španělštině ve videu ze hry „El despertar del Siren Head“ (2. část)

Jak jsem pojednala dříve, vulgarismus „puta“ se v tomto videu vyskytoval výhradně za vulgarismem „hostias“ v momentě frustrace. Dále spojení „mis cojones“ značilo ElRubiusovu skepsi ohledně nepravdivých tvrzení, které byly napsány herní postavou v dopise. Závěrem, „cabrón“ odkazovalo stejně jako spojení „hijos de puta“ v momentě frustrace na herní postavu.

8.2.2. Reaktivní partikule přejaté z angličtiny

Nice	What
3	1
(11:58, 12:26, 12:58)	(19:23)

Tabulka č. 46: Reaktivní partikule v angličtině ve videích ze hry „La Casa de Herobrine“

„Nice“ je typickým anglicismem u ElRubiusa, kterým dává najevo zpravidla svou radost. „What“ značilo jeho překvapení a zatím smíšené pocity z nenadálé situace.

What	Okay	Nice	Lul
3	9	3	2
(03:59, 04:58, 18:52)	(04:18, 04:32, 08:51, 10:13, 24:13, 24:17, 27:04, 27:11, 27:21)	(05:48, 08:45, 27:05)	(09:58, 30:09)

Tabulka č. 47: Reaktivní partikule v angličtině ve videích ze hry „Comienza el salseo“

Všechny výskyty anglicismu „what“ vyjadřovaly ElRubiusovo překvapení z nenadálých situací, naopak „okay“ použil při pochopení instrukcí či situací. Prostřednictvím „nice“ dával opět najevo svou radost a potěšení z události ve hře. Slovo „lul“ je slangový výraz, který se používá jako zkrácenina slova „laughing out loud“ (doslovně „směju se nahlas“). Používá se k vyjádření mírného pobavení nebo lehkého

údivu nad něčím humorným nebo neočekávaným. ElRubius použil tento výraz dvakrát jako reakci na něco humorného nebo neočekávaného, co se stalo v průběhu hraní hry.

Wow	What
4 (02:01, 02:56, 11:17, 11:20)	3 (07:34, 08:40, 13:30)

Tabulka č. 48: Reaktivní partikule v angličtině ve videích ze hry „El despertar del Siren Head”

Závěrem, ve videu „El despertar del Siren Head” anglicismus „wow“ značilo ElRubiusův údiv a „what“ jeho zmatení.

8.2.2.1. Vulgarismy přejaté z angličtiny

What the fuck	Fuck	Oh shit
1 (00:29)	4 (03:20, 03:22, 10:37, 11:06)	2 (07:07, 11:07)

Tabulka č. 49: Vulgarismy přejaté z angličtiny ve videích ze hry „La Casa de Herobrine?” (1. část)

Spojení „what the fuck“ značilo jeho zmatení ze situace ve hře, samotné „fuck“ především jeho frustraci a „oh shit“ zase jeho strach.

Bitch	Fuck you	I don't give a fuck
1 (11:49)	1 (14:20)	1 (14:26)

Tabulka č. 50: Vulgarismy přejaté z angličtiny ve videích ze hry „La Casa de Herobrine?” (2. část)

Prostřednictvím „bitch“ se odkazoval na herní postavu v momentě radosti po výhře, „fuck you“ přímo na diváky, kteří kritizovali jeho způsob hraní. Krátce na to navázal dalším spojením: „*I don't give a fuck!*“/„*Je mi to u prdele!*“, čímž vyjádřil svůj nezájem o další debatu.

Goddamn	Oh shit	Fuck	What the fuck
2 (07:30, 16:49)	2 (01:45, 11:03)	1 (13:41)	2 (24:24, 24:32)

Tabulka č. 51: Vulgarismy přejaté z angličtiny ve videích ze hry „Comienza el salseo”

Výrazy „goddamn“, „oh shit“ a „fuck“ použil ve videu „Comienza el salseo” v momentech intenzivních emocí ve hře. Obvykle vyjadřovaly jeho zděšení, napětí nebo frustraci v důsledku náhlých překvapení ve hře. Obě spojení „What the fuck“ použil krátce za sebou jako projev silného údivu nad neobvyklou situací ve hře.

Fuck this shit	What the fuck	Bitch
1 (4:00)	1 (09:47)	1 (12:30)

Tabulka č. 52: Vulgarismy přejaté z angličtiny ve videích ze hry „El despertar del Siren Head”

V závěru své analýzy jsem vysledovala, že ve videu „El despertar del Siren Head” použil veškeré vulgarismy přejaté z angličtiny pouze jednou. V momentě frustrace použil spojení „Fuck this shit“, ve chvíli zmatku vyřkl frázi „What the fuck“ a v okamžiku radosti vulgární označení „bitch“.

8.2.3. Shrnutí

1. Při kvalitativní analýze jsem vyhodnotila, že z běžných markerů epistémické modality použil pouze marker „claro”.

2. Dále z běžných markerů deontické modality byly použity například markery jako „vale”, „no”, „bueno”, „bien” a „sí”, přejatý z angličtiny byl opět marker „okay”.

3. Z běžných hovorových metadiskurzivních markerů použil například markery jako „eh”, „pues” a „no” (opět především na konci otázky).

4. Na závěr, z běžných markerů emfatické funkce odrážejících reakci použil například markery jako „oye”, „vale”, „bueno”, „pero bueno”, „dios”, „dios mío” a „madre mía”. Z markerů emfatické funkce přejatých z angličtiny použil markery „nice”, „what”, „lul” a „wow”. Stejně jako u minulého období, veškeré jeho použité vulgární konverzační markery jak ve španělštině, tak v angličtině, jsem zařadila do skupiny markerů emfatické funkce.

Následuje kvantitativní analýza s výčtem počtu výskytů.

Výraz	Počet výskytů
Vale	98
No	25
Eh	23
Claro	13
Bueno	6
Dios	5
Sí	5
Dios mío	4
Pero bueno	4
Bien	2
Madre mía	2
Pues	2
Oye	1
Pues sí	1
Celkem	191

Tabulka č. 53: Užití běžné reaktivní partikule za druhé období

Výraz	Počet výskytů
Hostias	20
Coño	12
De puta madre	5
Hijo/s de puta	5
Putá	5
Joder	4
Mis cojones	3
Cabrón	2
Yo me jodería	2
Mierda	1
No me jodas	1
Por cojones	1
Celkem	61

Tabulka č. 54: Užití vulgární reaktivní partikule za druhé období

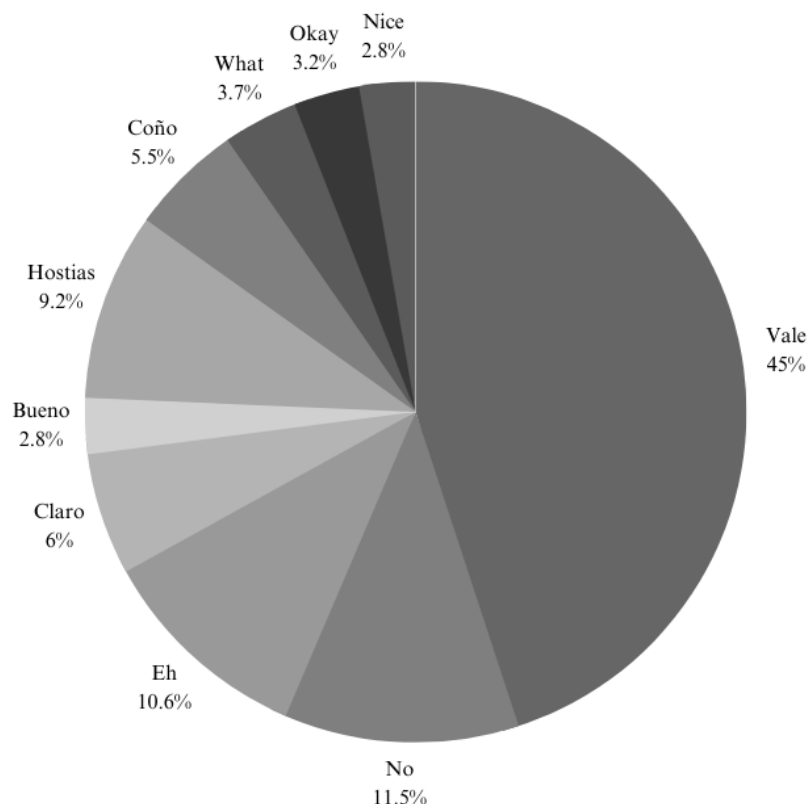
Výraz	Počet výskytů
What	8
Okay	7
Nice	6
Wow	4
Lul	2
Celkem	27

Tabulka č. 55: Užití běžné reaktivní partikule přejaté z angličtiny za druhé období

Výraz	Počet výskytů
Fuck	5
Oh shit	4
What the fuck	4
Bitch	2
Goddamn	2
Fuck this shit	1
Fuck you	1
I don't give a fuck	1
Celkem	20

Tabulka č. 56: Užití vulgární reaktivní partikule přejaté z angličtiny za druhé období

Celkový počet reaktivních partikulí za druhé období je 299.

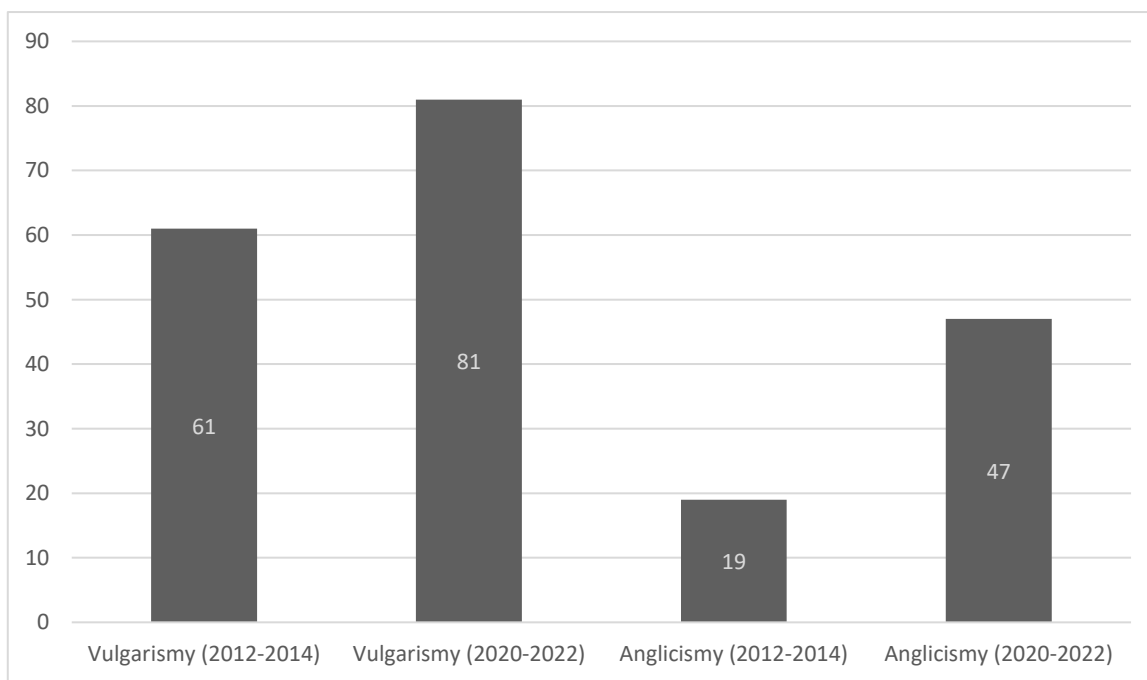


Graf č. 2: Užité reaktivní partikule za druhé období

V grafu jsem opět samostatně zapsala pouze reaktivní partikule, které se vyskytly více než 5krát. Další výrazy: „De puta madre“, „Dios“, „Hijo/s de puta“, „Joder“, „Putá“ a „Fuck“ se vyskytují 5krát. „Dios mío“, „Oh shit“, „Pero bueno“, „What the fuck“ a „Wow“ se vyskytují 4krát. Výraz „Mis cojones“ se objevuje 3krát. „Bien“, „Cabrón“, „Goddamn“, „Lul“, „Madre mía“, „Oye“, „Pues“ a „Yo me jodería“ jsou vysloveny 2krát. Zbytek výrazů se vyskytuje pouze jednou: „Bitch“, „Fuck this shit“, „Fuck you“, „I don't give a fuck“, „Mierda“, „No me jodas“, „Por cojones“ a „Pues sí“.

8.3. Porovnání období

Jak jsem zmínila ve svých hypotézách, v této práci jsem se také zaměřila na porovnání změny užití vulgarismů a anglicismů v čase. V rámci své kvantitativní analýzy jsem do vulgárních reaktivních partikulí započítala partikule ve španělštině a přejaté z angličtiny, a do anglicismů běžné reaktivní partikule přejaté z angličtiny a vulgární reaktivní partikule přejaté z angličtiny. Celkový počet výskytu vulgarismů v prvním období činí 61 z celkových 212 markerů (vulgárních konverzačních markerů ve španělštině je 46 a přejatých z angličtiny 15), ve druhém období 81 z celkových 299 markerů (vulgárních konverzačních markerů ve španělštině je 61 a přejatých z angličtiny 20). Celkový počet výskytu anglicismů v prvním období činí 19 z celkových 212 markerů (běžných konverzačních markerů přejatých z angličtiny jsou 4 a vulgárních konverzačních markerů přejatých z angličtiny 15), ve druhém období 47 z celkových 299 markerů (běžných konverzačních markerů přejatých z angličtiny je 27 a vulgárních konverzačních markerů přejatých z angličtiny 20).



Graf č. 3: Porovnání počtu výskytu vulgarismů a anglicismů v čase

Ve druhém období se vyskytuje o 20 více vulgarismů (nárůst o cca 33%) a o 28 více anglicismů (nárůst o cca 147%).

Shrnutí

Nejprve byla provedena analýza reaktivních partikulí, při které byl při kvantitativním výzkumu vyhodnocen marker „vale“ jako nejcharakterističtější konverzační marker ve španělštině ElRubiuse u obou období. Vyskytl se celkem 149krát (což je necelá třetina ze všech použitých partikulí). Tento marker má ve většině kontextů deontickou funkci, tj. slouží k vyjádření souhlasu, pochopení situace nebo potvrzení. Nicméně, v mnohých případech slouží i jako hovorový metadiskurzivní marker, kterým ElRubius vyplňuje prázdné chvíle mezi svými promluvami či kterým se odkazuje na diváky na konci otázky. Dále byl v prvním období na druhém místě marker „no“, často užitý samostatně jako deontický marker pro vyjádření nesouhlasu se situací nebo jako hovorový metadiskurzivní marker na konci otázky; a na třetím místě marker „sí“, používaný zpravidla jako deontický marker pro vyjádření souhlasu. Ve druhém období tomu byly markery „eh“ a „no“, též velmi často používané ve funkci hovorového metadiskurzivního markeru na konci otázek.

Nejčastěji používanými konverzačními markery jsou však markery emfatické funkce, které slouží k vyjádření emocí a důrazu, jako například markery „dios mío“, který používá při překvapení, šoku nebo strachu, „madre mía“, užitý často naopak v pozitivních momentech, nebo veškeré jím užitě vulgarismy, o kterých ještě pojednám. Tento výsledek potvrdil mé původní předpoklady na začátku výzkumu.

Významným faktorem v jazyce ElRubiuse jsou však hovorové metadiskurzivní markery, zejména „vale“ a „no“, které často používá na konci výpovědí. Tyto markery umožňují vytvořit iluzi interakce mezi ním a jeho diváky a často je používá v situacích, kdy se zeptá na názor nebo souhlas s jeho rozhodnutími, přestože si uvědomuje, že nemůže dostat okamžitou odpověď. V jeho videích je tedy často přítomen specifický pocit neustálého dialogu mezi ním a jeho diváky. Během výzkumu bylo také zjištěno, že ElRubiusův slovník reaktivních partikulí nezahrnuje žádné jedinečné výrazy a že používané reaktivní partikule jsou běžné v hovorové španělštině současné mladé generace.

Podle mého výzkumu patří mezi jeho nejužívanější vulgarismy ve španělštině v prvním období „coño“, který se často objevuje v momentech šoku či frustrace a často se také vyskytuje v celých výpovědích; a dále na stejném místě vulgarismy „joder“ a „mierda“, použité zejména v momentě frustrace. Ve druhém období byl nejužívanější vulgarismus „hostias“; a dále „coño“ a „puta“, též v momentě frustrace nebo překvapení. Pro stejné emoce se občas rozhodne svůj slovník obměnit i výrazy přejatými z angličtiny, například nejvíce prevalentním spojením „What the fuck“ či samotným „fuck“. Stejně jako

vulgarismy ve španělském jazyce vyjadřují vulgarismy přejaté z angličtiny zpravidla ElRubiusovy negativní emoce při hraní. Běžné reaktivní partikule přejaté z angličtiny jako „okay“, „yes“ či „wow“ se vyskytují spíše v pozitivních momentech a značí například pochopení situace či radost.

Při komparaci dvou časových období se potvrdila má hypotéza o vyšším výskytu anglicismů, čímž se pravděpodobně snaží volbou tohoto typu slov a frází neustále přizpůsobovat moderní mluvě svých mladších diváků. Vulgarismy však ve svých novějších videích používal ještě častěji, tudíž se má hypotéza o rostoucí preferenci korektnějšího jazyka s jeho vlivem vyvrátila. Je tedy možné, že používání vulgarismů je součástí jeho internetové osobnosti a pomáhá mu udržet si jeho specifický styl a atmosféru v jeho videích bez ohledu na jeho rostoucí vliv, především kvůli tomu, že jeho nejsledovanější videa souvisí s videohrami, ve kterých se vyskytuje mnoho emočně nabitých situací, což je pro mladé lidi též velmi atraktivní. Ve druhém sledovaném období jsem však zaznamenala použití i více běžných konverzačních markerů celkově (nárůst až o cca 41%), což může reflektovat jeho důraz na interakci s publikem a snahu o vytvoření přátelského a uvolněného prostředí během svých videí.

Závěr

Cílem mé práce bylo zjistit, jaké jsou vyjadřovací prostředky současných španělsky mluvících youtuberů a influencerů na příkladu youtubera ElRubiuse. Ve své případové studii jsem nejprve v rámci kvalitativního a kvantitativního výzkumu analyzovala dynamiku jeho vyjadřování a poté pomocí kvantitativního výzkumu sledovala změnu počtu anglicismů a vulgarismů ve dvou různých časových obdobích, konkrétně v letech 2012–2014 a 2020–2022.

Při analýze jsem se přesvědčila, že polyfunkčnost konverzačních markerů je poměrně komplikovaná a je obtížné je zařadit do jednoznačných skupin na základě vnímaného kontextu. Je možné, že jiní posluchači by mohli interpretovat kontext jinak. Je tedy důležité brát při interpretaci mých výsledků v potaz, že každý posluchač může mít jiné vnímání kontextu a jinou interpretaci konverzačních markerů.

V souhrnu jsem zaznamenala celkem 511 reaktivních partikulí, které se vyskytly během obou sledovaných období. V prvním období jsem zaznamenala 212 partikulí a ve druhém období 299 partikulí. Potvrdily se mi mé předpoklady, že jazyk ElRubiuse bude obsahovat mnoho citově zabarvených reaktivních partikulí a že jím nejužívanější druh konverzačních markerů budou markery emfatické modality odrážející reakci. Při komparaci dvou období se mi potvrdila má hypotéza, že bude v pozdějším období používat více anglicismů, avšak používal i více vulgarismů, čímž se mi má další hypotéza vyvrátila. Analýza vyjadřování na mluvě ElRubiuse tedy ukazuje, že v současné době je častější použití anglických výrazů a vulgárních výrazů v konverzaci než v minulosti. Tento trend reflektuje současný vývoj v konverzaci mládeže, kdy se anglické výrazy a vulgarismy stávají stále běžnější součástí neformální konverzace.

Zároveň jsem si na jeho jazyku mohla ověřit, že ve vypjatých či negativních momentech mluvčí více inklinuje k použití vulgárních výrazů, ať už španělských či přejatých z angličtiny, před těmi běžnými. Naopak běžné konverzační markery ve španělštině či přejaté z angličtiny byly častější spíše v pozitivních či neutrálních momentech. Tento závěr ukazuje, že jazyk a výběr konverzačních markerů jsou ovlivněny emocionálním stavem mluvčího a kontextem situace.

Ve svém výzkumu se mi nejen podařilo zaznamenat jeho slovník jakožto reprezentanta mladé generace rodilých mluvčí španělštiny, ale také porozumět specifickému způsobu, jakým komunikuje se svými diváky v rámci svých videí. ElRubius používá mnoho

metadiskurzivních hovorových markerů, které mu umožňují udržovat neustálý a interaktivní kontakt se svým publikem, což je pro jeho internetovou osobnost velmi specifické. Ačkoliv jeho slovník reaktivních partikulí neobsahuje žádné unikátní výrazy, dokáže je efektivně využít ke komunikaci s diváky.

Mimo vulgarismy a anglicismy jsem ve druhém sledovaném období zaznamenala celkový nárůst používání běžných konverzačních markerů, což lze též vysvětlit větším důrazem na interakci s publikem a snahou o vytvoření přátelského a uvolněného prostředí během svých videí.

Celkově lze shrnout, že v současné španělštině se výrazněji projevuje trend používání vulgarismů a anglicismů. Tento vývoj lze vnímat jako reakci na okolní vlivy a potřeby moderní společnosti. Tato bakalářská práce úspěšně nastínila současné trendy v užívání jazykových prostředků a ukázala jejich vývoj v čase na základě analýzy ElRubiuseva jazyka.

Má nynější studie však pokrývá téma jazyka ElRubiuse pouze povrchově, protože vzhledem k rozsáhlému působení ElRubiuse na internetu je těžké zahrnout do studie všechny aspekty a změny, kterými jeho jazyk prošel, a také není možné detailně popsat veškeré reaktivní partikule, jaké používá. Budoucí studie by mohly zkoumat, zda existuje přímá souvislost mezi konkrétními videohrami (jako žánr, jazyk či téma) a používanými reaktivními partikulemi, na detailnější sledování pravidelnosti daných partikulí v jazyce a jejich použití v souvislosti s prožívanými emocemi, nebo na porovnání jazyka ElRubiuse s jinými youtubery či přímo se vzorkem mluvy současných mladých Španělů, získaným nezúčastněným pozorováním jejich spontánního rozhovoru. Jiné studie by se mohly zaměřit například na to, jak se jazyk ElRubiuse vyvíjí spolu s jazykem současné mladší španělské generace a jaký vliv mají nové trendy a slovní zásoba na jeho používání. Kromě toho by se mohly zkoumat i jiné způsoby, jakými ElRubius ve svých videích interaguje s diváky a jak tvoří svou specifickou komunitu.

Resumen

El objetivo de mi trabajo fue investigar cuáles son los medios de expresión de los YouTubers e influencers hispanohablantes contemporáneos, tomando como ejemplo al YouTuber ElRubius. En mi estudio de caso, primero analicé la dinámica de sus expresiones a través de la investigación cualitativa y cuantitativa y, a continuación, utilicé la investigación cuantitativa para observar el cambio en el número de anglicismos y vulgarismos en dos periodos de tiempo diferentes, específicamente, 2012–2014 y 2020–2022. Partí de la base de que es probable que recurra con frecuencia al uso de expresiones de carácter emocional de una amplia gama de vulgarismos o anglicismos. También esperaba una mayor incidencia de anglicismos en el último periodo y, a la inversa, un descenso en el uso de vulgarismos a lo largo del tiempo.

En el análisis, comprobé que la polifuncionalidad de los marcadores conversacionales es muy complicada y resulta difícil clasificarlos en grupos bien definidos en función del contexto percibido. Por lo tanto, es importante tener en cuenta que cada oyente puede tener una percepción diferente del contexto y una interpretación diferente de los marcadores conversacionales. Este conocimiento es importante para futuras investigaciones en el campo de la conversación y debe tenerse en cuenta a la hora de interpretar los resultados.

En primer lugar, se llevó a cabo un análisis de marcadores conversacionales en el que se evaluó el marcador „vale“ como el marcador conversacional más característico en el español de ElRubius para ambos periodos en una investigación cuantitativa. Se utilizó en un total de 149 casos. Este marcador tiene una función deóntica en la mayoría de los contextos, es decir, sirve para expresar acuerdo, comprensión de la situación o confirmación. Sin embargo, en muchos casos también sirve como metadiscursivo conversacional, que ElRubius utiliza para rellenar los espacios libres entre las frases o para referirse al público al final de una pregunta. Además, en el primer período, el marcador „no“, utilizado a menudo como marcador deóntico para expresar desacuerdo con una situación o como metadiscursivo conversacional al final de una pregunta, ocupaba el segundo lugar; y el marcador „sí“, utilizado habitualmente como marcador de modalidad deóntica para expresar acuerdo, ocupaba el tercer lugar. En el segundo periodo fueron los marcadores „eh“ y „no“, también utilizados frecuentemente como metadiscursivos conversacionales al final de las preguntas.

Los marcadores conversacionales más utilizados, sin embargo, son los enfocadores de la alteridad, utilizados para expresar emoción y énfasis, como los marcadores „dios mío“,

utilizado por él cuando está sorprendido, conmovido o asustado, „madre mía“, utilizado a menudo en contraste en momentos positivos, o todos los vulgarismos utilizados por él. Este resultado confirmó mis suposiciones iniciales al principio de la investigación.

Sin embargo, los metadiscursivos conversacionales, especialmente „vale“ y „no“, que utiliza a menudo al final de la frase, son un factor importante en el lenguaje de ElRubius. Estos marcadores le permiten crear la ilusión de interacción entre él y su público, y los utiliza a menudo en situaciones en las que se le pide su opinión o su acuerdo con decisiones, aun siendo consciente de que no puede obtener una respuesta inmediata. Así, en sus vídeos suele haber una sensación específica de diálogo constante entre él y sus espectadores. Durante la investigación, también se descubrió que el vocabulario de marcadores del discurso de ElRubius no incluye ninguna expresión única y que son comunes en el español coloquial de la generación joven actual.

Según mi investigación, entre sus vulgarismos más utilizados en español en el primer periodo se encuentran „coño“, que suele aparecer en momentos de sorpresa o frustración y también es frecuente encontrarlo en frases completas; y después, en el mismo lugar, los vulgarismos „joder“ y „mierda“, utilizados especialmente en momentos de frustración. En el segundo periodo, el vulgarismo más común fue „hostias“; y después „coño“ y „puta“, también en momentos de frustración o sorpresa. Por las mismas emociones, de vez en cuando decidía variar su vocabulario con expresiones adoptadas del inglés, como la frase más frecuente „What the fuck“ o el „fuck“. Al igual que los vulgarismos en el español, los vulgarismos adoptados del inglés suelen expresar las emociones negativas de ElRubius mientras juega. Los participios reactivos comunes adoptados del inglés como „okay“, „yes“ o „wow“ suelen aparecer en momentos positivos e indican, por ejemplo, comprensión de la situación o alegría. Este descubrimiento demuestra que el lenguaje y la elección de los marcadores conversacionales están influidos por el estado emocional del hablante y el contexto de la situación.

Al comparar los dos periodos de tiempo, se confirmó mi hipótesis de una mayor incidencia de anglicismos, lo que probablemente sea un intento de adaptar constantemente la elección de este tipo de palabras y frases al habla moderna de su público más joven. Sin embargo, en sus vídeos más recientes ha utilizado vulgarismos con mayor frecuencia, por lo que mi hipótesis de una creciente preferencia por un lenguaje más correcto con su influencia ha quedado desmentida. Por lo tanto, es posible que el uso de vulgarismos forme parte de su personalidad en Internet y le ayude a mantener su estilo y ambiente específicos

en sus vídeos independientemente de su creciente influencia, sobre todo porque sus vídeos más vistos están relacionados con videojuegos, que implican muchas situaciones de gran carga emocional, lo que también resulta muy atractivo para los jóvenes. Sin embargo, en el segundo periodo de observación, también observé el uso de más marcadores conversacionales comunes en general (un aumento de hasta aproximadamente el 41%), lo que puede reflejar su énfasis en interactuar con el público e intentar crear un ambiente amistoso y relajado durante sus vídeos.

En resumen, la tendencia a utilizar vulgarismos y anglicismos es más acusada en el español contemporáneo. Esta evolución puede considerarse una reacción a las influencias del entorno y a las necesidades de la sociedad moderna. Esta tesis ha logrado describir las tendencias actuales en el uso de los recursos lingüísticos y ha mostrado su evolución a lo largo del tiempo mediante un análisis del lenguaje de ElRubius.

Sin embargo, mi estudio actual cubre el tema del lenguaje de ElRubius sólo superficialmente, ya que es difícil incluir todos los aspectos y cambios que ha sufrido su lenguaje debido a la amplia presencia online de ElRubius, y también es imposible detallar todos los participios reactivos que utiliza. Futuros estudios podrían investigar si existe una relación directa entre determinados videojuegos (como el género, el lenguaje o el tema) y los marcadores del discurso utilizados, observar más de cerca la regularidad de las partículas en cuestión en el lenguaje y su uso en relación con las emociones experimentadas, o comparar el lenguaje de ElRubius con el de otros YouTubers o directamente con una muestra del habla de jóvenes españoles contemporáneos, obtenida mediante la observación no participante de su conversación espontánea. Otros estudios podrían centrarse, por ejemplo, en cómo evoluciona el lenguaje de ElRubius junto con el de la actual generación de jóvenes españoles, y qué influencia tienen las nuevas tendencias y vocabulario en su uso. Además, podrían explorarse otras formas en que ElRubius interactúa con los espectadores en sus vídeos y cómo crea su comunidad específica.

Glosář

Uvedené španělské výrazy jsou opatřeny překladem z tištěného slovníku od nakladatelství Lingea z roku 2009 s názvem „*Španělsko-český, česko-španělský velký slovník*“ a anglické výrazy z tištěného slovníku „*Anglicko-český, česko-anglický studijní slovník*“ (Zahradníčková, Zahradníček, 2005), ačkoliv v textu jsem překládala markery vždy různě na základě jejich kontextu:

Reaktivní partikule ve španělštině	Význam	Další výrazy
bien	dobrá	
bueno	dobrá	pero bueno – ale v pohodě
claro	ovšem	¡Claro que no! – Jasně že ne! ¡Claro que sí! – Jasně že ano!
dios	proboha	
eh	ehm	¡Eh! – Hej!
estupendo	skvěle	
genial	skvěle	
hombre	ty bláho	
madre mía	proboha	
no	ne	
oye	hej	
pues	tedy	
sí	ano	pues sí – ano, je tomu tak
tío	týpek	¡Tío! – Člověče!
vale	dobrá	
vamos	do toho	

Vulgarismy ve španělštině		
cabrón	zmetek/potvora	
cojones	do hajzlu	mis cojones – mé koule
coño	do prdele	
follar	otravovat, ojet	¡Que te follen! – Ať tě ojedou!
hostias	kruci	

joder	do prdele	¡No me jodas! – Nedělej si ze mě prdel! ¡Yo me jodería! – To by mně mrdlo!
mierda	do prdele	
puta	mrcha	de puta madre – super hijo de puta – grázl

Reaktivní partikule přejaté z angličtiny		
lul	smát se nahlas	
nice	pěkný	
okay	fajn, prima	
what	cože	
wow	ty jo, no teda	
yes	ano	

Vulgarismy přejaté z angličtiny		
bitch	mrcha	
fuck	do prdele	Fuck it! – Seru na to! Fuck this shit! – Seru na to! Fuck you! – Jdi do prdele! I don't give a fuck! – Je mi to u prdele! What the fuck? – Co to sakra je?
goddamm	zatracený, propadený	
motherfucker	hajzl	
shit	do hajzlu	Oh shit! – Do hajzlu!

Seznam použitých zdrojů

Odborné publikace:

ADAMS, M. (2009). *Slang: The People's Poetry*. New York: Oxford University Press.

ALVAR EZQUERRA, M. (2007). El neologismo español actual. *Léxico Español Actual*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. [online, cit. 03.01.2022]. Dostupné z: https://ispsfrey-cha.infed.edu.ar/sitio/upload/Alvar_Ezquerria_Neologismo_en_el_espaniol_actual.pdf.

ARAN-RAMSPOTT, S., FEDELE, M., TARRAGÓ, A. (2018). Funciones sociales de los youtubers y su influencia en la preadolescencia. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*. Barcelona: Universidad Ramon Llull de Barcelona.

BAÑUELOS, J. (2009). YouTube como plataforma de la sociedad del espectáculo. *Razón y Palabra*. Quito: Universidad de los Hemisferios. [online, cit. 19.04.2022]. Dostupné z: <http://www.razonypalabra.org.mx/N/n66/varia/jbanuelos.pdf>.

BARRENECHEA, A. M. (1969). Operadores pragmáticos de actitud oracional: los adverbios en -mente y otros signos. *Estudios lingüísticos y dialectológicos*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.

BARTOŠ, L., BUZEK, I., FIALOVÁ, I. (2006). *Neología en el español actual*. Ostrava: Ostravská univerzita.

BIBER, D., CONRAD, S. (2019). *Register, Genre, and Style*. Velká Británie: University of Cambridge.

BRIZ GÓMEZ, A. (1996). El español coloquial: situación y uso. *Cuadernos de la lengua española*. Madrid: Arco Libros.

BROWN, G., YULE, G. (1983). *Discourse analysis*. Cambridge: Cambridge University Press.

BURGUEÑO, J. (2003). *El mapa escondido: Las lenguas de España*. Lleida: Universitat de Lleida. [online, cit. 10.10.2022]. Dostupné z: <https://bage.age-geografia.es/ojs/index.php/bage/article/view/435>.

CONDE, M. A., FORTEZA-MARTÍNEZ, A., ANDRADE-MARTÍNEZ, C. M. (2020). Análisis de la capacidad de liderazgo y el carisma de los principales youtubers españoles a

través del diseño de un modelo de estudio de la competencia mediática en YouTube. *TIC: cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*. [online, cit. 22.09.2022]. Dostupné z: <https://www.3ciencias.com/articulos/articulo/analisis-capacidad-liderazgo-youtubers-espanoles/>.

CRYSTAL, D. (2001). *Language and the Internet*. Velká Británie: University of Cambridge.

DE SAUSSURE, F. (1996). *Kurs obecné lingvistiky*. Praha: Academia Praha.

DURAND, J., MASSEY, D. S., CHARVET, F. (2000). The changing geography of Mexican immigration to the United States (1910–1996). *Social Science Quarterly*. Spojené státy americké: Wiley-Blackwell. [online, cit. 17.09.2022]. Dostupné z: http://www.catedrajorgedurand.udg.mx/sites/default/files/2000_changing_geography_of_mexican_migration.pdf.

EKMAN, P. (2003). *Emotions Revealed*. New York: Henry Holt and Company.

FASOLD, R. (1996). *La sociolingüística de la sociedad: Introducción a la sociolingüística*. Madrid: Visor Libros.

FERNÁNDEZ DOBAO, A. M. (2006). *Linguistic and cultural aspects of the translation of swearing: The Spanish version of Pulp Fiction*. Université de Montréal: Babel. [online, cit. 15.09.2022]. Dostupné z: <https://www.jbe-platform.com/content/journals/10.1075/babel.52.3.02fer>.

FROME, J. (2008). Eight Ways Videogames Generate Emotion (831-835). *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference Cultures of Digital Gamers: Practices of Appropriation*. Gruzie: University of Georgia. [online, cit. 15.11.2022]. Dostupné z: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.25139.pdf>.

GARCÍA MOUTON, P. (2007). *Lenguas y dialectos de España. Cuadernos de la lengua española*. Madrid: Arco Libros.

GILI GAYA, S. (1943). *Curso superior de sintaxis española*. Barcelona: Biblograf.™

GUTIÉRREZ LOZANO, J.F., CUARTERO NARANJO, A. (2020). El auge de Twitch: nuevas ofertas audiovisuales y cambios del consumo televisivo entre la audiencia juvenil (159-175) *Ámbitos: Revista internacional de comunicación*. Sevilla: Universidad de Sevilla. [online, cit. 20.08.2022]. Dostupné z: <https://idus.us.es/handle/11441/102221>.

- HAZEN, K. (2006). Idiolect. *Encyclopedia of Language & Linguistics*, Vol. 5. Morgantown: West Virginia University. [online, cit. 10.10.2022]. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/304042180_Idiolect.
- HEINE, B., KUTEVA, T. (2004). *World Lexicon of Grammaticalization*. Cambridge: Cambridge University Press.
- HENDL, J. (2005). *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*. Praha: Portál.
- HLADKÁ, Z. (2003). Cizojazyčné prvky v korespondenci mladých lidí (241-250). *Naše řeč*. Praha: Ústav pro jazyk český AV ČR.
- HUGHES, G. (1991). *Swearing: A Social History of Foul Language, Oaths and Profanity in English*. Oxford: Basil Blackwell.
- CHAMBERS, J. K., TRUDGILL, P. (1998). *Dialectology*. Cambridge: Cambridge University Press.
- CHROMÝ, J. (2014). *Základy sociolingvistiky: Učební materiál pro studenty oboru Český jazyk a literatura*. Praha: Karolinum.
- JAY, T., JANSCHWITZ, K. (2008). The pragmatics of swearing (267-288). *Journal of Politeness Research*. Berlín: Walter de Gruyter. [online, cit. 13.10.2022]. Dostupné z: <https://www.mcla.edu/Assets/MCLA-Files/Academics/Undergraduate/Psychology/Pragmaticsofswearing.pdf>.
- JENKINS, H., PURUSHOTMA, R., WEIGEL, M., CLINTON, K., & ROBINSON, A. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. Cambridge, MA: MIT Press.
- JIRSOVÁ, A., PROUZOVÁ, H., SVOZILOVÁ, N. (1964). Poznámky k mluvě mládeže (193-199). *Naše řeč*. Praha: Ústav pro jazyk český AV ČR.
- JOOSTEN, E., VAN LANKVELD, G., SPRONCK, P. H. (2010). *Colors and emotions in videogames*. Tilburg: Tilburg University. [online, cit. 15.10.2022]. Dostupné z: <https://www.spronck.net/pubs/GAMEON2010Joosten.pdf>.
- KANASHIRO, L., RAQUEL, L. (2019). ¿Qué es ser un youtuber? 28 preguntas para hackear la escuela (177-183). Perú: Universidad de Lima. [online, cit. 19.04.2022]. Dostupné z: <https://repositorio.ulima.edu.pe/handle/20.500.12724/9611>.

LINGEA (kol. autorů) (2009). *Španělsko – český, česko – španělský velký slovník*. Brno: Lingea.

MARCO, M. A. (2010). Atenuación, eufemismos y lenguaje políticamente correcto (341-374). *Normas y usos correctos en el español actual*. Valencia: Universidad de Valencia.

MARTÍN ZORRAQUINO, M. A., PORTOLÉS LÁZARO, J. (1999). Los marcadores del discurso. *Gramática descriptiva de la lengua española*. Vol. 3: *Entre la oración y el discurso*. Morfología. Madrid: Espasa Calpe.

MILROYOVÁ, L., GORDON, M. (2012). *Sociolingvistika: Metody interpretace*. Praha: Karolinum.

PIBERNAT-VILA, M. (2021). Misoginia youtuber; conseguir audiencia con humor sexista. *Investigaciones Feministas*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. [online, cit. 12.09.2022]. Dostupné z: <https://revistas.ucm.es/index.php/INFE/article/view/69376>.

PRATT, C. (1980). *El anglicismo en el español contemporáneo*. Madrid: Gredos.

RAEinforma (2019). Explicación del uso adecuado del concepto streaming a través de la cuenta oficial de la RAE en Twitter. [online, cit. 17.09.2022]. Dostupné z: <https://twitter.com/raeinforma/status/1090529858017464320?lang=es>.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (2022). Diccionario de la lengua española. [online, cit. 25.03.2023]. Dostupné z: <https://dle.rae.es/jerga>.

REY, S. R., ROMERO-RODRÍGUEZ, L. M. (2016). *Representación discursiva y lenguaje de los 'Youtubers' españoles: estudio de caso de los 'gamers' más populares*. Universidad de Santiago de Compostela y Universidad de Huelva: Alfamed. [online, cit. 13.09.2022]. Dostupné z: <https://indexcomunicacion.es/index.php/indexcomunicacion/article/view/271/231>.

ROTHMAN, J., RELL, A. B. (2007). A linguistic analysis of Spanglish: relating language to identity. *Linguistics and the Human Sciences*. The University of Iowa: Equinox publishing. [online, cit. 13.09.2022]. Dostupné z: <https://journals.equinoxpub.com/OLDLHS/article/viewFile/497/205>.

SPEARS, R. A. (2006). *McGraw-Hill's Dictionary of American Slang and Colloquial Expressions*. New York: McGraw Hill.

SULLYGNOME (2020). *Twitch channels with the highest peak viewership - stats and*

analytics. SullyGnome. [online, cit. 18.09.2022]. Dostupné z:

<https://sullygnome.com/channel/rubius/2018>.

SVOBODOVÁ, D. (2006). Slovní zásoba na www chatu. *Čeština na WWW chatu*.

Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, Filozofická fakulta.

SVOBODOVÁ, D. (2007). *Internacionalizace současné české slovní zásoby*. Ostrava:

Ostravská univerzita v Ostravě, Pedagogická fakulta.

TAVINOR, G. (2005). Videogames and Interactive Fiction (24-40). *Philosophy and*

Literature. Baltimore: Johns Hopkins University Press. [online, cit. 20.09.2022]. Dostupné z:

<https://people.potsdam.edu/betrusak/621/Videogames%20and%20Interactive%20Fiction.pdf>.

TAYLOR, T. L. (2018). *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*.

Princeton: Princeton University Press.

ZAHRADNÍČKOVÁ, V., ZAHRAĐNÍČEK, T. (2005). Anglicko-český, česko-anglický studijní slovník. Praha: Levné knihy.

Popularizační články:

GALEANO, S. (2018). El Rubius se pasa a Twitch: el mayor youtuber español se acerca a la plataforma de video de Amazon. *Marketing4ecommerce*. [online, cit. 20.09.2022].

Dostupné z: <https://marketing4ecommerce.net/elrubius-se-pasa-twitch-mayor-youtuber-espanol/>.

LAS PROVINCIAS (2021). *Quién es El Rubius: cosas que no sabías del youtuber más famoso de España*. Valencia: Federico Domenech SA. [online, cit. 18.09.2022]. Dostupné z:

<https://www.lasprovincias.es/gente-estilo/rubius-youtuber-20210204180910-nt.html>.

Audiovizuální zdroje:

ELRUBIUS (2012). Skyrim - No sabe dialogar con gigantes [Video]. YouTube. [online, cit. 10.02.2023]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=hLb7aLUJpLM>.

ELRUBIUS (2012). Skyrim - Eligiendo a la mujer perfecta [Video]. YouTube. [online, cit. 10.02.2023]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=DaOdOBJwc50>.

ELRUBIUS (2012). Skyrim - Curiosidades divertidas -Part 1- [Video]. YouTube. [online,

cit. 10.02.2023]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=81rt_3e7gVo.

ELRUBIUS (2012). Skyrim - La hija del Señor Oso [Video]. YouTube. [online, cit. 10.02.2023]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ML5n5kvnBJ8>.

ELRUBIUS (2012). Skyrim - Un regalo para mi mujer [Video]. YouTube. online, cit. 13.02.2023]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=B81VP6ZidHo>.

ELRUBIUS (2012). Skyrim - Cosas sin sentido (Remasterizado) [Video]. YouTube. [online, cit. 13.02.2023]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=bTLpgP7CTI8>.

ELRUBIUS (2012). Skyrim - Especial de Navidad [Video]. YouTube. [online, cit. 13.02.2023]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=U2XnXcqC51A>.

ELRUBIUS (2012). Skyrim - Hacendado para los Haters [Video]. YouTube. [online, cit. 18.02.2023]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=4BbC5rmtb3c>.

ELRUBIUS (2012). Skyrim - El hombre precoz y la vaca [Video]. YouTube. [online, cit. 18.02.2023]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=J5_rFm0QwVg&t=103s.

ELRUBIUS (2013). Amnesia | BATMAN HACE PARKOUR IN THE NIGHTS [Video]. [online, cit. 19.02.2023]. Dostupné z: [YouTube.](https://www.youtube.com/watch?v=VA3R5E4l5AY&t=429s)
<https://www.youtube.com/watch?v=VA3R5E4l5AY&t=429s>.

ELRUBIUS (2013). Amnesia | SUSTOS EBRIGÜER | House of Creep [Video]. YouTube. [online, cit. 20.02.2023]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=cwkbOs8iDI0&t=608s>.

ELRUBIUS (2014). Slender The Arrival | COMIENZA LA AVENTURA [Video]. YouTube. [online, cit. 28.02.2023]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=O1ajyHwjDrY&t=432s>.

ELRUBIUS (2014). Slender The Arrival | EL TUNEL DEL HORROR Y LA NOVIA CELOSA | Ep. 2 [Video]. YouTube. [online, cit. 02.03.2023]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=d3viRhvVOFQ&t=278s>.

ELRUBIUS (2020). La Casa de Herobrine? | Minecraft #19 [Video]. YouTube. [online, cit. 09.03.2023]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=lfYK7rgj-VM&t=903s>.

ELRUBIUS (2021). COMIENZA EL SALSEO | Detroit Become Human #1 [Video]. YouTube. [online, cit. 10.03.2023]. Dostupné z:

<https://www.youtube.com/watch?v=c6X1ZFDeEkE>.

ELRUBIUS (2022). EL DESPERTAR DE SIREN HEAD | Siren Head Resurrection #1
[Video]. YouTube. [online, cit. 13.03.2023]. Dostupné z:
<https://www.youtube.com/watch?v=ZlqIXwdEPAM>.