

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Fakulta filozofická**

**Bakalářská práce**

**Fandom a účastnická kultura na internetu  
na příkladu Critical Role**

**Bc. Jan Haluza**

Plzeň, 2021

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Fakulta filozofická**

**Katedra antropologie**

**Studijní program Antropologie**

**Studijní obor Sociální a kulturní antropologie**

**Bakalářská práce**

**Fandom a účastnická kultura na internetu  
na příkladu Critical Role**

**Bc. Jan Haluza**

Vedoucí práce:

Doc. PhDr. Petr Janeček, Ph.D.

Plzeň, 2021

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval samostatně a použil jen uvedených pramenů  
a literatury.

*Plzeň, duben 2021* .....

Poděkování patří doc. Janečkovi za vedení práce a nadšení a zájem o téma.

Dále doc. Lozoviukovi, díky němuž jsem o tématu začal poprvé přemýšlet.

Děkuji též všem vyučujícím, jejichž výuky jsem měl tu čest se účastnit.

Také děkuji mému otci a všem, kteří mě podporovali ve studiu. A také těm, kteří se zajímali o mou studijní aktivitu, stejně jako těm, kteří se nezajímali, protože mě znají a ví, že se zajímat nemají.

Děkuji i všem spolužačkám a spolužákům za spolupráci při studiu.

V neposlední řadě děkuji respondentům a informátorům za jejich ochotu, celému fandomu critterů za jeho neutuchající pozitivní přístup a vliv...

... A samozřejmě členům osazenstva a týmu Critical Role, kteří neustále dělají svět o trochu lepším místem.

## **ANOTACE**

Tato práce se zabývá fenoménem fandomu v prostředí a době internetu, a to na základě antropologického výzkumu konkrétního příkladu, fandomu pořadu Critical Role (a fanoušků, tzv. Critters). Ústředním zájmem jsou témata, která fanoušci zmiňují v souvislosti s pořadem. V kontextu specifické terminologie, teorií fanouškovství, a na základě etnografických metod, slouží tato témata pro popsání, co z fanoušků jako jednotlivců vytváří koherentní skupinu.

## **ANNOTATION**

This thesis focuses on the concept of fandom in the era of the Internet. It is based on anthropological research of a specific group, the fandom of the show Critical Role (and the fans known as Critters). The thesis focuses mainly on topics that fans mention in connection with the show. Contextualized by the specific terminology and fan theories, and based on ethnographic methods, the observed topics serve as an explanation as to how individual fans form a coherent group.

# OBSAH

ÚVOD .....	1
ČÁST TERMINOLOGICKÁ .....	3
Tabletop role-playing games: stolní hry na hrdiny.....	3
Dungeons & Dragons.....	4
Twitch a streamování .....	5
Critical Role .....	5
Hodnoty Critical Role .....	6
Členové a postavy.....	6
Fanoušci Critical Role: Critters – critteři.....	7
Shrnutí kapitoly .....	9
ČÁST TEORETICKÁ .....	10
Úvod.....	10
Fanouškovství v rámci sociologie.....	10
Komunita, komunita virtuální a online.....	10
Fanoušek a fandom .....	11
Účastnická kultura.....	12
Fandom jako představa společenství .....	13
Funkce, významy, kapitály .....	14
Shrnutí kapitoly .....	15
ČÁST METODOLOGICKÁ.....	16
Rozhovor.....	16
Pozitiva a úskalí online rozhovoru.....	16
Výběr vzorku a sběr dat.....	17
Dotazník.....	18
Pozitiva a úskalí online dotazníku .....	18
Výběr vzorku a sběr dat.....	18
Antropologie online .....	19
Zúčastněné pozorování .....	19
Další data na internetu a účastnická kultura.....	20
Shrnutí kapitoly.....	20
ČÁST PRAKTICKÁ – ANALYTICKÁ .....	21
Vlastní (výzkumná) zkušenost .....	21
Být critterem .....	21

Analytický oddíl: rozhovory .....	23
Analýza rozhovorů: interakce s dalšími fanoušky .....	23
Analýza rozhovorů: pocit kolektivu .....	24
Analýza rozhovorů: sdílet a dávat (účastnická kultura) .....	24
Analýza rozhovorů: reprezentace .....	25
Analýza rozhovorů: improvizace.....	25
Analýza rozhovorů: Critical Role jako skupina přátel .....	26
Analýza rozhovorů: negativita a toxická pozitivita.....	27
Analytický oddíl: dotazník.....	27
Analýza dotazníku: interakce s dalšími fanoušky.....	28
Analýza dotazníku: pocit kolektivu.....	29
Analýza dotazníku: sdílet a dávat (účastnická kultura) .....	29
Analýza dotazníku: reprezentace .....	30
Analýza dotazníku: Critical Role jako skupina přátel .....	30
Analýza dotazníku: negativita a toxická pozitivita .....	31
Analýza dotazníku: srovnání s jinými fandomy .....	33
Analýza dotazníku: kdo je critter? .....	33
Analytický oddíl: další data .....	34
Účastnická kultura .....	34
Účastnická kultura: vyjádření vděčnosti .....	35
Data v teoretickém kontextu .....	36
Fandom .....	36
Účastnická kultura .....	36
Funkce a významy .....	36
Představa společnosti .....	37
Shrnutí kapitoly .....	37
ZÁVĚR.....	38
LITERATURA A ZDROJE .....	40
PŘÍLOHY .....	48
RESUMÉ .....	85

## ÚVOD

Padesát tisíc diváků sleduje vysílání pořadu Critical Role živě. Někteří z nich kvůli rozdílným časovým pásmům zůstávají vzhůru dlouho do noci, jiní vstávají ve tři, ve čtyři hodiny ráno. Další stovky tisíc později zhlédnou záznam.

Tisíce lidí přicestovaly přes celou Evropu do Londýna, aby viděly hrstku dabérů mluvit o tom, jak hrají před publikem na internetu hry na hrdiny.

Stejní fanoušci stejných dabérů a stejného pořadu doposud vybrali desítky tisíc dolarů na podporu různých charitativních aktivit a organizací. Například přes padesát tisíc dolarů na podporu mimoškolních aktivit mládeže. Přes sto tisíc dolarů v rámci akce k ukončení dětské chudoby. Přes dvě stě tisíc dolarů pro kulturní fondy původních Američanů zasažených výpadkem státních dotací.

A když oněch osm dabérů a herců, kteří se každý čtvrtěk večer setkají před kamerami, aby pro sebe i své fanoušky odehráli další čtyři hodiny z dlouhodobé kampaně v Dungeons & Dragons, požádalo skrze Kickstarter o komunitní finanční podporu ke splnění snu o vytvoření vlastního krátkého animovaného filmu? Původní cíl sedm set padesát tisíc dolarů byl překonán během první hodiny, toho samého večera už částka přesahovala čtyři milióny dolarů, a na samém konci, po čtyřiceti pěti dnech, se díky osmdesáti osmi tisícům fanoušků číslo zastavilo na jedenácti miliónech dolarů.

Proč?

Critical Role je na první pohled jen pořad, vysílaný živě z Los Angeles prostřednictvím internetu, v němž skupina osmi osob (dabérů a herců) jednou týdně hraje hru na hrdiny podle pravidel Dungeons & Dragons – hru, která je založená především na konverzaci a představitosti.

Tento pořad přitom sleduje, živě či ze záznamu, velké množství fanoušků z celého světa. Navíc fanoušků, kteří jsou víc než jen pasivní diváci, protože komunikují mezi sebou i s osazenstvem pořadu, podporují charitativní činnost, a tvoří vlastní obsah pořadem inspirovaný.



Jedna z ústředních, ač možná ne explicitně vyřčených, otázek antropologie zní: proč lidé dělají, co dělají? Proč se chovají právě takovým způsobem, a ne jiným? Také já se prostřednictvím této práce zprostředkovaně ptám: proč fanoušci Critical Role jednají právě takto? Snadná odpověď by mohla znít: protože je to baví. Ale pak je možné se znovu zeptat: proč? Věřím, že odpověď spočívá v tématech. V tématech, která fanoušci Critical Role v pořadu nalézají, a skrze něž ustavují fandom, respektive jeho představu. Témata, jejichž optikou má takové chování smysl (ať už bychom je interpretovali prostřednictvím libovolného konceptu).

Tato práce se, na základě vlastních zkušeností, rozhovorů a dotazníku, zabývá fandomem pořadu Critical Role, jeho aktivitou, a také tvůrčí činností. Zabývá se zkušenostmi fanoušků zvaných Critters (resp. česky critteři). A zabývá se, jak už jsem zmínil, tématy, která v pořadu nalézají, protože se domnívám, že právě jejich prostřednictvím je fandom ustavován a udržován.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Critical Role je americký pořad vysílaný v angličtině, s fanoušky z různých částí světa. Vyjádření informátorů a respondentů, a některé důležité citace, se proto v této práci objevují v jazyce dle konkrétního kontextu.

## ČÁST TERMINOLOGICKÁ

*Critters* jsou fanoušci pořadu *Critical Role*, založeného na hře na hrdiny zvané *Dungeons & Dragons*, a vysílaného (*streamovaného*) na platformě *Twitch*. Než se zaměřím blíže na teorii fanouškovství a praxi konkrétního fandomu, zastavím se u jednotlivých pojmů (shrnutých ve výše uvedeném souvětí), abych přiblížil obsah této práce, a také abych poukázal na klíčové prvky, kolem kterého se zkoumaný fandom vytváří.

### **Tabletop role-playing games: stolní hry na hrdiny**

Anglickým termínem *role-playing games* (doslova *hry rolí*), a poněkud méně přesným českým pojmem *hry na hrdiny*, se obecně označuje velmi rozsáhlý soubor různých druhů zábavních stolních her, které spojuje „na pravidlech založené vytváření postav ve fiktivním světě a jejich ztvárnění [hráči]“ (Zagal a Deterding 2018). Pro mé potřeby se zaměřím na takzvané *tabletop role-playing games*, tedy *stolní hry na hrdiny* (viz Zagal a Deterding 2018)<sup>2</sup>, přičemž v této práci jsou pojmy *tabletop role-playing games*, *role-playing games*, *stolní hry na hrdiny* a *hry na hrdiny* chápány jako volně zaměnitelné.

Stolní hry na hrdiny se vyznačují, dle Zagala a Deterdinga (2018): skupinou hráčů, kteří na základě daného systému pravidel společně vytvářejí a zosobňují fiktivní (imaginativní) postavy (neboli hrdiny) s cílem (nekončícího episodního) sdíleného zábavného prožitku, přičemž jeden z hráčů je „rozhodčí“, který definuje fiktivní svět pro ostatní hráče a také reprezentuje různé další osoby v tomto světě; dění a akce fiktivních postav vycházejí ze slovního popisu a rozhovoru mezi hráči, v klíčových okamžicích rozhoduje o výsledku akce pravděpodobnostní systém (obvykle hod kostkou).

Jinak řečeno, skupina hráčů hraje stolní hru podle určitých pravidel. Každý z hráčů představuje (obvykle) jednu fiktivní postavu, jejíž imaginativní kroky řídí (jejíž role se ujímá – odtud anglické spojení *role-playing*) skrze slovní popis. Pokud postava vykonává akci, která není běžná, o výsledku většinou rozhoduje

---

<sup>2</sup> Vedle nich odlišujeme také počítačové hry na hrdiny (individuální i pro více hráčů) či hry naživo, anglicky *LARP: live-action role-playing games* (více viz Zagal a Deterding 2018).

hod kostkou, či jiný princip náhody. Na průběh hry dohlíží jeden hráč, jenž vytváří a popisuje svět a zápletky, které ostatní hráči (a jejich postavy) řeší.

Hra se může odehrát jednorázově, nebo může mít charakter více herních setkání (epizod). V takovém případě je často interně, dle příběhu, hra rozdělena na kratší úseky zvané dobrodružství. Série dobrodružství, kterých se účastní (většinou) stejné herní postavy a stejní hráči, se pak nazývá kampaň (více viz Cook, Tweet a Williams 2002: 97, 141).

Pokud bych měl hry na hrdiny přiblížit naprostému laikovi či nováčkovi v tématu, je možné říct, že se hra podobá improvizovanému konverzačnímu divadelnímu představení, ovšem většinou pouze pro pobavení samotných hráčů (tedy bez publika), a navíc podle předem daných pravidel a žánru. Hry na hrdiny se navíc odehrávají především v imaginaci, ve fantazii zúčastněných hráčů.

## **Dungeons & Dragons**

Jednou z her na hrdiny, a zároveň jednou z nejznámějších a nejprodávanějších, je americká hra *Dungeons & Dragons*<sup>3</sup>, rozšířená také pod zkratkou *D&D*. Její první vydání z roku 1974 bylo reakcí na zdoluhavé strategické figurkové hry, a je považováno za faktický počátek her na hrdiny jako takový (Williams, Winkler a Hendricks 2006: 3-4). *D&D* je primárně žánru fantasy (Waskul a Lust 2004), konkrétněji nejlépe odpovídá pomezí hrdinské fantasy a fantasy meče a magie (viz Pringle et al. 2003: 33-35; Crawford et al. 2018: 3). Knihy s pravidly *D&D* (například Crawford et. al 2018; Tweet, Cook a Williams 2000; Cook, Tweet a Williams 2002;) podhalí, že dobrodružství postav se odehrává ve fiktivním světě inspirovaném středověkem, doplněném o magii a mytologické bytosti.

Je vhodné také poznamenat, že ‚rozhodčí‘, který v *D&D* dohlíží na pravidla, vytváří svět a předkládá před ostatní hráče výzvy, se nazývá *Dungeon Master* (Tweet, Cook a Williams 2000: 6).

---

<sup>3</sup> Více viz *D&D Official Homepage*, nedatováno.

## Twitch a streamování

Twitch (resp. Twitch.tv) je internetová stránka, která poskytuje živé video-přenosy (tzv. *streamování*) a videozáznamy, především počítačových her, ale také jiných her (včetně her na hrdiny), debat, kutilství, hudby atd.

Během živého vysílání poskytuje Twitch také možnost synchronní textové diskuze jak mezi diváky, tak diváků s vysílajícím autorem (či autory) (viz *Twitch Terms of Service* 2021).

## Critical Role

„Welcome to tonight’s episode of *Critical Role*, where a bunch of us nerdy-ass voice actors sit around and play *Dungeons and Dragons*.“ (Critical Role 2018).

Těmito slovy Matthew Mercer, Dungeon Master a hlavní tvář skupiny, již tradičně začíná pravidelné vysílání pořadu, v němž skupina amerických dabérů (anglicky *voice actors*) na několik hodin usedne za stůl a naživo, před kamerami a zraky dnes již desítek tisíc diváků na Twitch.tv, odehraje další z epizod své dlouhodobé kampaně ve hře na hrdiny dle pravidel *Dungeons & Dragons*.

Critical Role v původním významu je seriálový pořad vysíláný živě od března roku 2015 (Critical Role 2015a) prostřednictvím služby Twitch, a to každý čtvrtek v 19:00 pacifického času (viz *FAQ Critical Role, nedatováno*)<sup>4</sup>. V roce 2017 skončila po 115 epizodách s celkovým časem 373 hodin první kampaň (tamtéž), od roku 2018 se odehrává druhá kampaň se stejnými hráči, avšak novými herními postavami (tamtéž).

V současnosti je Critical Role také společnost (celým názvem Critical Role Productions, LLC), která zaštiťuje samotný původní pořad Critical Role, a také další produkci (viz *FAQ Critical Role, nedatováno*). Společnost Critical Role zmiňují, protože její vznik doprovázelo zveřejnění základních hodnot

---

<sup>4</sup> S výjimkou zvláštních událostí, jako jsou dny volna a svátky, případně delší výpadek vysílání v roce 2020 kvůli pandemii onemocnění covid-19 (viz *Critical Role* 2020).

(*core values*), které mají vliv na samotný fandom (mohou se objevit jako témata důležitá pro fanoušky).<sup>5</sup>

### **Hodnoty Critical Role**

Společnost Critical Role prezentuje na své webové stránce následující základní hodnoty (viz *Value Statement & Community 2020*):

- pozitivní vliv příběhů a vyprávění;
- sdílení lásky k hrám (prezentování různých her a jejich tvůrců);
- nekončící proces učení a zvědavost (také skrze konstruktivní kritiku diváků);
- snaha pozitivně měnit svět (skrze aktivní snahu o inkluzi, především podporou neziskových organizací).

Critical Role také předkládá několik tipů pro fanoušky (viz *Value Statement & Community 2020*):

- vzájemná úcta (a zároveň netolerance k nenávisti a obtěžování);
- zdravá diskuze;
- zdravé hranice (jaké informace je a není vhodné sdílet s ostatními);
- zábava;
- otevřené přijímání všech fanoušků.

### **Členové a postavy**

„*Těchto osm přátel, osm umělců, tvoří každý týden magii.*“ (Marsham 2020: 28).

Osazenstvo pořadu tvoří celkem osm amerických herců a dabérů, kteří představují různé postavy (dle Marsham 2020: 99-107, 127-153; viz také *The Team | Critical Role, nedatováno*):

---

<sup>5</sup> V této práci používám spojení Critical Role především jako označení původního pořadu, v případě označení společnosti je toto zdůrazněno. V rozhovorech s fanoušky lze však předpokládat splnutí těchto významů.

- Laura Bailey: Vex'ahlia Vessar (1. kampaň), Jester Lavorre (2. kampaň);
- Taliesin Jaffe: Percival Frederickstein von Musel Klossowski de Rolo III. alias Percy (1. kampaň), Mollymauk Tealeaf a Caduceus Clay (2. kampaň);
- Liam O'Brien: Vax'ildan Vessar (1. kampaň), Caleb Widogast – dříve Bren Aldric Ermendrud (2. kampaň);
- Sam Riegel: Scanlan Shorthalt a Taryon Darrington (1. kampaň), Nott the Brave – později pod jménem Veth Brenatto (2. kampaň)
- Ashley Johnson: Pike Trickfoot (1. kampaň), Yasha Nydoorin (2. kampaň)
- Travis Willingham: Grog Strongjaw (1. kampaň), Fjord (2. kampaň)
- Marisha Ray: Keyleth of the Air Ashari (1. kampaň), Beauregard Lionett (2. kampaň);
- Matthew Mercer: Dungeon Master. V roli rozhodce pravidel a tvůrce příběhu ztvárňuje všechny ostatní postavy imaginárního světa.

V pořadu se také doposud objevilo mnoho hostů s jejich vlastními postavami (pro celý výčet viz Marsham 2020: 114-126).

Osazenstvo a postavy Critical Role zmiňují jako možné archetypální vzory, modely chování a identifikace.

## **Fanoušci Critical Role: Critters – critteři**

Fanoušci pořadu (potažmo společnosti) Critical Role se nazývají *Critters*, česky *critteři*<sup>6</sup>. Tento termín vznikl velmi záhy po vzniku samotného pořadu (po epizodě 10, viz Marsham 2020: 246, a konkrétně viz Critical Role 2015b: v čase 04:34:45).

Pro crittery, jako pro jiné fanoušky, je typická důvěrná znalost pořadu (i dalšího obsahu produkovaného společností Critical Role), interakce (především na internetu, ale i na setkáních naživo) mezi sebou i se členy Critical Role, a tvůrčí činnost inspirovaná pořadem (Marsham 2020: 246-258). Tvůrčí činnost zahrnuje i rozsáhlejší organizované aktivity, například fanouškovskou internetovou encyklopedii Critical Role Wiki (čítající v době této práce téměř

---

<sup>6</sup> V rámci této práce používám, až na výjimky, počestěnou skloňovanou variantu (např. critteři, critterů, atd.).

3000 článků), stránku CritRoleStats (zaznamenávající rozsáhlé statistické údaje zahrnující herní dobu, hody kostkou, či dokonce pop-kulturní zmínky a vtipy), Critical Role Transcript (anglické titulky k epizodám pro osoby se sluchovými potížemi), Critical Role Translate (překlady titulků do jiných jazyků, včetně několika epizod v češtině), a řadu dalších, o nichž se zmíním později.<sup>7</sup>

Critteři se také vyznačují aktivní snahou o inkluzi a pozitivitu – jak říká Brian Foster (v Marsham 2020: 246): „Viděl jsem, jak se ty sračky dějí, a pak jsem je [crittery] viděl reagovat ‚Na tohle tady není místo.‘ Critteři se stavěli na odpor proti trollingu a urážkám, a fungovalo to. Týden co týden upozorňovali na projevy nenávisti.“ A pokračuje dále (tamtéž): „(...) a tak se tohle místo stalo inkluzivním: odehnáním lidí, kteří inkluzivní nebyli. To zavání exkluzí. (...) Budu raději nařčen z exkluze vůči netolerantním lidem, než abych podporoval exkluzi vůči lidem marginalizovaným.“ Dovolím si drobné odbočení a zmínku, že v tomto přístupu, patrném především z druhé věty, lze spatřit *paradox tolerance* vyjádřený Karlem Popperem v knize *The Open Society and Its Enemies* (2011: 623-624), totiž že neomezeně tolerantní společnost by byla zničena tolerancí netolerance, je tedy v zájmu tolerantní společnosti definovat si právo netolerovat netoleranci.

Na závěr je vhodné uvést několik typických projevů critterů, slovních spojení a obrátů, které jsou přežaté z hlavního pořadu Critical Role (i dalších), a jimiž lze velmi rychle crittery identifikovat. Jde především o dva úvodní pozdravy, *Bidet!* a *Hello bees!*, a dvě rozloučení, *Is it Thursday yet?* a *Don't forget to love each other!*

*Bidet!* (vysl. anglicky ['bi:deɪ]) odkazuje k postavě Gropa Strongjawa z první kampaně, který ve snaze o formální vystupování zkomolil pozdrav *good day* (Critical Role 2016). *Hello bees!* je pozdrav postavy Jester Lavorre z druhé kampaně při její konverzaci se včelami během návštěvy včelínů (Critical Role 2019a: v čase 01:00:10).

*Is it Thursday yet?* je rozloučení, odkazující na vysílací den hlavního pořadu (čtvrtek). Autorkou je critterka Dani Carr, rozloučení později přejal Matthew

---

<sup>7</sup> Více viz Část praktická – analytická, Analytický oddíl: Účastnická kultura; případně Přílohy, Seznam autorů a tvorby účastnické kultury.

Mercer k ukončení každé epizody (*Tankard Wrap*, nedatováno). Frázi *Don't forget to love each other!* používá Brian W. Foster k rozloučení a ukončení doprovodného pořadu *Talks Machina* (*Talks Machina*, nedatováno; konkrétně viz např. Critical Role 2019b: v čase 01:01:26). Věta se také stala klíčovou pro reprezentaci již zmíněné inkluzivity společnosti Critical Role i critterů samotných<sup>8</sup>.

## **Shrnutí kapitoly**

Osm amerických herců a dabérů (a jejich spolupracovníci) tvoří dohromady společnost Critical Role, která produkuje stejnojmenný pořad, jehož obsahem je hraní hry na hrdiny dle pravidel *Dungeons & Dragons* před kamerami vysílajícími živě prostřednictvím služby Twitch (živé vysílání probíhá každý čtvrtek v 19:00 pacifického času; po odvysílání je později dostupný také záznam). Fanoušci pořadu (potažmo společnosti) se nazývají Critters, česky critteři, a vedle konzumace obsahu produkují vlastní tvorbu inspirovanou pořadem, mají několik poznávacích obrátů a výrazů, a také se aktivně drží komunitních pravidel a hodnot, mezi něž patří pozitivita a inkluzivita.

---

<sup>8</sup> Objevuje se totiž na jednom z prodávaných doplňkových předmětů Critical Role, tričku, které vedle *Don't forget to love each other* obsahuje vlajky reprezentující jednotlivé části LGBTQ+ komunity (*Don't Forget to Love Each Other T-Shirt*, nedatováno).



## ČÁST TEORETICKÁ

### Úvod

Fanouškovství spojuje lidi ve společném zájmu a oblibě objektu populární kultury. Soubor všech fanoušků konkrétního objektu, případně i jejich systematické a organizované projevy fanouškovství, označují odborníci i fanoušci jako *fandom*. Následující část shrnuje teoretická východiska především skrze terminologii sociologickou, antropologickou, a terminologii fanouškovských studií.

### Fanouškovství v rámci sociologie

Kam patří fandom v kontextu sociologické, respektive antropologické, konceptualizace kultury? Dle Jadwigy Šanderové (2000: 14-15) můžeme určitou skupinu fanoušků, tedy konkrétní fandom, definovat jako sociální skupinu, protože se jedná o trvalejší skupinu lidí se specifickými vztahy a více či méně zjevnými rolemi a statusy (některé z nich jsou dokonce formalizované, například správci a moderátoři skupin na online sociálních sítích), ve většině případů se pak jedná o skupinu velkou (jejíž členové neumí vyjmenovat všechny další členy) (Šanderová 2000: 15). Anthony Giddens (2001: 699) popisuje sociální skupinu jako „*soubor jednotlivců, kteří spolu navzájem systematicky interagují*“, a za klíčové považuje, že „*její členové jsou si vědomi společné identity*.“ V kombinaci definic Šanderové a Giddense vzniká popis fandomu jako velké sociální skupiny definované společnou identitou a vzájemnou interakcí, jejíž členové mají specifické vztahy ovlivněné rolemi a statusy.

### Komunita, komunita virtuální a online

Fandom je možné chápat jako sociální skupinu. Existuje pro něj však také označení, které působí více emicky: *komunita*.

George Hillery už v roce 1955 shrnul 94 různých definic pojmu komunita (Hillery 1955), a to ještě před nástupem běžně přístupných komunikačních technologií v čele s internetem. Tehdejší i pozdější definice se proto zakládají především

na jednotě místa a dalších vzájemných vazbách mezi členy (Hillery 1959; Preece a Maloney-Krichmar 2005).

Prostorově omezená definice komunity je zjevně pro potřeby prostředí a doby internetu nedostatečná. Pokud však tento termín používají sami fanoušci, vyhnout se mu nelze, a vyvstává tedy nutnost definice odpovídající současným technologickým požadavkům.

Průkopníci na poli výzkumů skupin v online prostředí (tedy na internetu), například Roxanne Hiltz (1984) či Howard Rheingold (1993) zavádí termíny *online komunita* a *virtuální komunita*, u nichž mají přívlastky online a virtuální odlišit původní komunity od nového druhu vznikajícího díky elektronickým formám komunikace. Relativně vhodnou definici nabízí Constance E. Porter (2017): „*Virtuální komunita je definována jako agregace jednotlivců (...), kteří interagují na základě společného zájmu, a tato interakce je přinejmenším částečně podpořena či zprostředkována technologií a řízená nějakými protokoly a normami.*“ Výtka, kterou mám, je v použití slova virtuální, protože může mimo akademickou sféru (i v ní) vyvolat konotace, že taková komunita není skutečná (ale pouze virtuální). V duchu Amy Bruckman (2005: 463), která poukazuje, že akademická diskuze na téma, zda je virtuální komunita skutečná, vlastně přehlíží, že jde o různé míry projevu shodného prototypického uspořádání, se v dalším textu vyhnu formulaci virtuální komunita, zároveň pak budou termíny komunita a online komunita používány zaměnitelně.

## **Fanoušek a fandom**

Dosud jsem zařadil fanouškovství a fandom eticky do rámce sociologického – antropologického, a do rámce (relativně) emického označením *komunita*. Tím je však dosaženo pouze teoretického zobecnění. Pro potřeby zkoumání individuálních projevů fandomu, prezentovaných fanoušky pořadu *Critical Role*, je nutné tento termín (a termíny související) naopak konkretizovat.

Začnu od účastníka fandomu – fanouška. Fanoušek je člověk, který obdivuje, podporuje, nebo se zajímá o nějaký sport, umění, osobnost či jiný objekt populární kultury (Hills 2002; *Oxford Dictionary*, *nedatováno*).

Jansová (2015) vymezuje fanoušky na základě Jenkinse (1992) a Staiger (2005) následujícími charakteristikami:

- specifickým přijímáním konkrétního obsahu;
- ustavením skupiny (fandomu) sdílejícího názory a tvorbu;
- vytvářením umění souvisejícího s objektem zájmu (fan art, fan fiction a další);
- vnímáním skupiny jako alternativní sociální komunity vymykající se všednímu životu;
- průnikem fanouškovství do života (například v pojmenování domácích zvířat po oblíbených postavách).

Fandom je množina všech fanoušků konkrétního objektu populární kultury (*Oxford Dictionary, nedatováno*). Jenkins (1992) či Jansová (2018) doplňují, že jde především o fanoušky, kteří jsou aktivní, vzájemně spolu komunikují, sdílejí své názory, očekávání a znalosti, a případně se zapojují do další související tvorby. Naplňuje se tak dřívější výzva Joli Jenson (1992) přestat vnímat fanoušky jako pasivní sociálně patologické jedince a začít se ptát, jak fandom utváří vnímání světa.

Je tedy možné shrnout, že fanoušek obdivuje a sleduje konkrétní objekt populární kultury, sdílí svůj zájem s dalšími fanoušky, s nimiž tvoří fandom, a může se také podílet na další tvorbě.

## **Účastnická kultura**

Jak již bylo řečeno, nedílnou součástí fandomu je další související tvorba. Řadí se sem například *fan art* (kresby a malby), *fan fiction* (literární tvorba), *cosplay* (vytváření a prezentace kostýmů), videa, animace a *gify* (krátké cyklické animace využívající úryvek videa) či hudba. Tisha Turk (2014) poukazuje i na další, méně viditelnou, avšak významnou, část účastnické kultury související například s vytvářením dat a databázových archivů informací, a dalšími činnostmi (například organizováním setkání).

Jakékoliv činnosti, intelektuální, řemeslné i umělecké, související s objektem fanouškovského zájmu, tímto objektem se inspirující, či přímo z něj vycházející,

označují, dle Jenkinse a kol. (2009), jako *participatory culture* neboli *účastnickou kulturu*: účastnická kultura je odklonem od pasivní konzumace obsahu a příklonem k aktivní produkci, která je neoficiálním prodloužením původního popkulturního objektu.

Dle Jenkinse a kol. (2009) se účastnická kultura skládá z:

- umělecké tvorby omezené pouze nízkými vstupními bariérami;
- silné podpory tvůrčí činnosti a sdílení tvorby;
- neformálního mentorství, v němž zkušenější předávají znalost nováčkům;
- víry členů, že jejich příspěvky mají smysl a význam;
- členů, které zajímají názory a příspěvky ostatních účastníků fandomu, přičemž s nimi zároveň cítí určitou míru sociálního spojení.

Samotná produkce, jak je vidět, je pouze jednou částí účastnické kultury. Druhou část tvoří její přijímání a ocenění druhými. Náhled na tento způsob tvorby, sdílení, přijímání a oceňování, nabízí znovu Tisha Turk (2014), a to jednak jako proces od produkce přes dar komunitě po přijetí, a zároveň, jak ukazuje střední část procesu, jako formu daru. Dar produktu účastnické kultury je dle autorky (Turk 2014) reciproční z pohledu jednotlivce: autor daruje produkt, který jiný fanoušek ocení a odmění například pozitivním komentářem; zároveň je produkt také darem celému fandomu. Některé velmi kvalitní produkty (videa a animace, kostýmy na setkáních fanoušků a na fotografiích, kresby a malby) dosahují sdílením velkého množství pochval a ocenění, a tedy vysoké míry reciprocity. I méně sdílená a ceněná produkce však podle Turk (2014) v této komunitní reciprocitě má význam a existuje, protože připomíná cyklické obdarování (jak jej definoval Hyde (1979: 16)), v němž dar není darován konkrétnímu jedinci, a tedy není recipročně opětován konkrétním jedincem, ale je darován neurčitě, a tedy je odměněn různými členy fandomu nebo jiným produktem účastnické kultury.

## **Fandom jako představa společenství**

Ukázal jsem, jak je možné fandom zařadit a definovat, a z čeho se skládá. Zbývá poslední důležitý bod, tedy jakým způsobem fandom může vzniknout, a jak může být udržován jako skupina či komunita „v myslích jednotlivých fanoušků.“

Když Benedict Anderson psal o *Imagined Communities*, představě společenství, měl na mysli společenství národní (2006: 4). Přesto, i on sám se zjevně obrací k antropologii, když národ definuje slovy „*V antropologickém duchu navrhuji následující definici národa: je to představa společenství – představa zároveň inherentně limitovaná a suverénní.*“ (2006: 5). Jako si Anderson vypůjčuje antropologii k definování koncepce představy společenství, je možné představu společenství aplikovat v antropologii, konkrétně v antropologickém zkoumání fanouškovství v éře internetu.

Fandom sdílí s Andersonovým národem přinejmenším dva body imaginace:<sup>9</sup>

Za prvé, většina členů se nikdy nezná se všemi ostatními členy (Anderson 2006: 6). Tvzení je platné především u větších a mezinárodních fandumů (kterým Critical Role v době vzniku této práce je), méně pak platí u menších skupin (vymezených například geograficky v rámci státu).

Za druhé, členové se považují za skupinu relativní horizontální rovnosti a bratrství (Anderson 2006: 7). Praktická část této práce se, mimo jiných, zabývá otázkou, nakolik je představa solidarity a rovnost skutečně součástí fandumu Critical Role, a, případně, do jaké míry je vyjádřena vědomě.

A nakonec, fandom je ve své podstatě sociální skupiny či komunity realizován jako představa společenství skrze komunikaci a komunikační technologie.

## **Funkce, významy, kapitály**

Předpokládám, že fandom a fanouškovství mají pro aktéry (fanoušky) konkrétní funkce. Pojem *funkce* má v tomto případě dvě formy. První forma je v duchu funkcionalistické antropologie, kdy fandom musí naplňovat určité individuální potřeby v rámci společnosti, aby byl vyhledáván (např. Malinowski 1939). S ní pak částečně souvisí druhá forma, tedy funkce vycházející z účastnického, emického, chápání fandumu.

---

<sup>9</sup> Jeden bod imaginace, který fandom a národ nesdílí, je omezenost, která v představě národa odděluje jeden národ od jiného, jedinec tedy může být v představě členem pouze jednoho národa, avšak může být členem více fandumů. Druhým bodem je suverenita národa projevovaná navenek jako stát (Anderson 2006: 7).

Předpokládám také, že fanouškovství a fandom mají pro aktéry (fanoušky) konkrétní významy. Na jedné straně významy zjevné a předložené samotnými fanoušky, na straně druhé pak významy skryté.

S ohledem na některé české autory studující fanouškovství, fandom, potažmo online komunity (např. Košařová 2014; Kalinič 2016; Jansová 2018) je vhodné také zmínit opakující se téma Bourdieho kapitálů (více viz Bourdieu 1986). Přestože tato práce přímo s Bourdieho koncepty nepracuje, nabízí se možnost některé poznatky jejich prostřednictvím interpretovat.

## **Shrnutí kapitoly**

Fanouškovství je ve své nejkonkrétnější podobě společensky sdíleným zájmem o objekt populární kultury. Jeho nejvýznamnějším projevem je organizování do skupin, takzvaných fandomů, jejichž role spočívá ve sdílení zájmu, názorů a poznatků, a také ve sdílení produktů účastnické kultury (například kreseb, fotografií, kostýmů a dalších, inspirovaných původním objektem zájmu).

Z hlediska sociologie lze konkrétní fandom chápat jako sociální skupinu. Fanoušci samotní se však mohou spíše chápat jako komunita – význam je podobný pojmu sociální skupina, rozšířeně jako online komunita však zahrnuje i technologické nástroje, které v době internetu umožňují vytváření a udržování fandomu, aniž by fanoušci museli být všichni přítomní v jeden čas na jednom místě. V této vazbě na dálku pak fandom existuje jako představa společenství, tedy společenství nikoliv přesně vymezené, ale představované a realizované skrze předpokládanou solidaritu a rovnost členů a konkrétní sdílené funkce a významy.

## ČÁST METODOLOGICKÁ

V internetovém prostředí lze na první pohled některé antropologické či sociologické metody použít velmi snadno, některé se jeví jako obtížnější. Na případu těch obtížněji převoditelných jsou pak mnohem viditelnější specifická úskalí odlišná od „tradiční“ antropologie (resp. k úskalím tradiční antropologie doplněná). Konkrétněji se k nim zmíním u jednotlivých metod.

Metody použité v této práci tvoří rozhovor, dotazník, zúčastněné pozorování, a také sběr existujících elektronických záznamů – účastnické tvorby.

### Rozhovor

Bernard a kol. (1986: 382) zařazují mezi čtyři kategorie získávání antropologických dat nestrukturované a strukturované rozhovory<sup>10</sup>. Rozhovory provedené pro potřeby této práce jsou nejbližší podkategorii strukturovaných rozhovorů, které tito autoři označují jako *structured domains*: jedná se o systematické dotazování různých osob na podobné, předem připravené tematické oblasti (domény), avšak s možností otevřených odpovědí, tedy na pomezí strukturované a nestrukturované formy rozhovoru (Bernard a kol. 1986: 385).

Jiným způsobem označení pro užitý formát je polostrukturovaný rozhovor, jak ho popisují například Schensul a kol. (2013: 174): „otázky (...) jsou předem formulované, ale odpovědi jsou otevřené. Mohou být plně rozvedeny podle potřeby dotazujícího i dotazovaného, a prohloubené sondováním.“

V duchu vymezení Schensul a kol. (2013: 175) byl rozhovor použit zároveň jako prozkoumání i potvrzení některých předpokládaných témat, a také jako podklad pro dotazník.

### Pozitiva a úskalí online rozhovoru

Rozhovor v elektronické formě prostřednictvím počítače (a internetu) se dnes jeví poněkud běžnější, než ještě před nedávnou dobou<sup>11</sup>. Z hlediska antropologie tato

<sup>10</sup> Další dvě kategorie jsou přímé pozorování a studium existujících materiálů (Bernard a kol. 1986: 382).

<sup>11</sup> Odkazují zde na pandemii onemocnění covid-19 a s ní spojená zavedená opatření, mezi něž patří i práce z domova, a tedy i větší potřeba různých videokonferencí a hovorů přes internet.

forma vedení rozhovoru navíc umožňuje poměrně nerušeně používat další důležité nástroje, především vytvářet poznámky, nahlížet do osnovy rozhovoru, či pořizovat audiovizuální záznam. Zároveň však má dvě úskalí: invazivnost, a neúplnost vstupních dat.

Invazivnost spatřuji především v případě použití kamer během rozhovoru. Kamera je vhodná jako další zdroj dat, a také pro lepší a bližší kontakt mezi výzkumníkem a informátorem. Problém tkví v umístění kamery, obvykle v domácnostech účastníků rozhovoru. Skrze kameru, ale i pouze při použití mikrofону, antropolog nahlíží do soukromého prostoru informátora, a stejně tak informátor nahlíží do soukromí antropologa.

Neúplnost vstupních dat vychází z audiovizuální povahy online rozhovoru. Gestikulace je mnohem méně výrazná či hůře zachytitelná, chybí fyzická blízkost a případný taktilní kontakt.

Online rozhovor může být navíc ovlivněn či přerušen technickými problémy, a vyžaduje též jistou počítačovou gramotnost (výzkumníka i informátora).

### **Výběr vzorku a sběr dat**

Pro potřeby práce jsem provedl celkem osm rozhovorů s českými fanoušky, kteří byli osloveni skrze skupinu *Czech Critters* na Facebooku<sup>12</sup>. Výběr z takto oslovených byl založen na zájmu osob o účast na rozhovoru. Část rozhovorů byla provedena s fanoušky, s nimiž jsem byl již dříve v kontaktu, a které jsem znal pro jejich aktivní účast (v různých formách) na fandumu *Critical Role*.

Rozhovory trvaly vždy 30 až 45 minut, a jejich cílem bylo získat komplexnější údaje, potvrdit či vyvrátit některé předpoklady, a také vytvořit podklady pro dotazník pro anglicky mluvící fanoušky. V pěti případech byl rozhovor veden pouze hlasově, ve třech také s pomocí kamer.

Jako orientační schéma pro témata a rychlá nápověda pro lepší plynulost sloužila Osnova rozhovoru (viz Příloha 1).

---

<sup>12</sup> Viz *Czech Critters*, nedatováno.



## **Dotazník**

Na základě uvedených rozhovorů tvoří druhou část dat pro tuto práci dotazník. Jeho forma je inspirována postupem a definicí, kterou Schensul a kol. (2013: 243-245) označují jako *etnografický dotazník*: je založený na existující zkušenosti se zkoumaným terénem a předcházejícím kvalitativním výzkumu.

Výsledný dotazník tvoří 45 otázek v kombinaci 25 uzavřených otázek (15 s jednou odpovědí, 10 s možností více odpovědí) a 20 otevřených otázek. Celkově bylo povinných 13 otázek (z toho 10 s jedním výběrem a 3 s možností vybrat více odpovědí), zbývajících 32 bylo nepovinných (dobrovolných).

### **Pozitiva a úskalí online dotazníku**

Dotazník umožňuje získat velké množství systematicky utříděných dat. Respondenti jej navíc mohou vyplnit dle vlastních potřeb a možností (narozdíl od rozhovorů, které vyžadují setkání v dohodnutý čas), a blízká může být také písemná forma, která se může podobat online diskuzi.

Hlavní problém elektronického dotazníku spatřuji v anonymitě. Především při velkém počtu respondentů není možné ověřit identitu každého z nich, což může mít vliv na validitu dat. Z toho důvodu je nutné dotazník srovnat s jinými metodami získávání dat.

### **Výběr vzorku a sběr dat**

Na základě zkušenosti z terénu, studia dostupných materiálů o Critical Role, a předchozích rozhovorů s českými fanoušky, jsem sestavil elektronický dotazník čítající celkem 45 otázek kombinujících uzavřené i otevřené odpovědi (viz Příloha 2: Dotazník). Ten byl následně zveřejněn prostřednictvím sociální sítě Reddit, v podkategorii r/CriticalRole<sup>13</sup>, kde jej vyplnilo 877 respondentů.

---

<sup>13</sup> Viz r/criticalrole, nedatováno.

## Antropologie online

### Zúčastněné pozorování

Zúčastněné pozorování je základní antropologickou metodou. Jak uvádí Murphy (2004: 219): „(...) *výzkumník žije mezi lidmi, které studuje, účastní se jejich společenského života...*“ Dle Soukupa (2004: 287) je zúčastněné pozorování: „(...) *antropologova přímá participace na každodenním životě lidí, které studuje.*“ Nebo jde o, jak popsal sám Bronislaw Malinowski (2013: 35): „*Vhodné podmínky pro etnografickou práci. Tyto (...) jsou tvořeny především odstříhnutím se od společnosti (...) a zdržováním se v co nejbližším kontaktu s domorodci.*“<sup>14</sup>

K použití metody zúčastněného pozorování v prostředí internetu (resp. virtuálních světů) se vyjadřují Boellstorff a kol. (2012: 69): zúčastněné pozorování online je podobné tradiční metodě skrze autentickou účast a pojmy relevantní dané skupině, může však vyžadovat vyšší aktivitu, a také schopnost spojit a zároveň oddělit zúčastněnost (provozovanou činnost) a (odborné) pozorování.

V praktickém kontextu této práce se k zúčastněnému pozorování vyjadřuji pouze v omezeném rozsahu – z mé pozice jde především o pomocný nástroj usnadňující orientaci v problematice při použití dalších, důkladnějších metod získávání dat.

V souvislosti se zúčastněným pozorováním je vhodné zmínit také pasivní pozorovatelskou roli zvanou *lurker*, jak ji vymezuje de Seta (2020: 84-88). Tato role, kterou mohou zastávat jak sami fanoušci, tak antropolog, je definována „(...) *pečlivým pozorováním aktivit bez aktivní účasti v komunitě...*“ (de Seta 2020: 86). Přístup, který by antropologickými termíny bylo možné popsat jako nezúčastněné pozorování, je v internetovém kontextu vhodný z hlediska získávání dat, jež vznikla před příchodem antropologa. Pro samotnou účast na aktivitách fandomu se mi zdá vhodný přinejlepším pouze jako vstupní metoda pro pochopení terminologie a určitých modelů chování, protože postrádá již zmíněnou přímou participaci zúčastněného pozorování.

---

<sup>14</sup> V tomto případě jsou za domorodce, přeneseně, považováni fanoušci Critical Role.

## **Další data na internetu a účastnická kultura**

Prostor internetu umožňuje získávat data dalšími specifickými způsoby, které lze označit jako *data bez vyžádání*<sup>15</sup>. Boellstorff a kol. (2012: 113-120) uvádějí několik metod sbírání dat ve virtuálních světech, které jsou přenositelné na další internetový prostor, případně jsou pro něj přímo určeny: chat (a jeho ukládání), pořizování snímků obrazovky a videa, pořizování audiozáznamů, a především navštěvování a zkoumání různých online kontextů – diskuzních fór a různých sítí (Facebook, Twitter, Reddit atd.), či webových stránek různého souvisejícího obsahu (např. fanouškovských encyklopedií).

Součástí tohoto typu dat je i fanouškovská tvorba zahrnutá do kategorie účastnické kultury, tedy různé typy produkce související s objektem fanouškovského zájmu (více o tom Část teoretická).

V rámci výzkumu *Critical Role* a *critterů* jsem podobným využíval především pozorování a aktivní účast na sítích Facebook, Twitter a Reddit, a na stránkách Twitch a Youtube.

### **Shrnutí kapitoly**

Přestože internet má svá specifika, tradiční antropologické metody jsou pro něj plně použitelné. V případě této práce byly použity metody zúčastněného pozorování, rozhovorů a (antropologického) dotazníku.

Přes některé nevýhody má použití antropologických metod v prostředí internetu několik přínosů, například přirozenou možnost využití techniky (audio a video nahrávky, snímky obrazovky, hlasová a video-komunikace) a možnost procházet již existující dřívější záznamy (např. diskuze či tvorbu fanoušků), které taktéž přispěly k praktické části této práce.

---

<sup>15</sup> Mnohem vhodnější se mi ovšem jeví anglický termín *unsolicited data*.

## ČÁST PRAKTICKÁ – ANALYTICKÁ

*„Je pátek, 3:50 ráno středoevropského času. Dokořán otevřeným oknem proudí dovnitř chladný vzduch. Tablet na nočním stolku prochází zoufale dlouhým startovacím procesem. A pak Twitch, Critical Role, napsat do chatu tradiční pozdrav ‚Hello bees! and Bidet from Czechia, formerly known as Czech Republic, Europe,‘ nebo něco podobného... pár minut úvodní znělky tiše doprovázející obrázky a kresby ostatních diváků inspirované minulou epizodou... a...“*

*„Hello everyone! And welcome to tonight’s episode of Critical Role. Where a bunch of us nerdy-ass voice actors sit around and play Dungeons & Dragons.“*  
(Haluzá 2019).

V této části rozeberu získaná data: vlastní zkušenost s Critical Role a critterry (kterou, doufám, lze označit za zúčastněné pozorování), rozhovory s českými critterry, elektronický dotazník (který vyplnili především critteři zahraniční), a další zdroje, které doplňují získaná data informacemi z neovlivněné praxe fandomu.

### Vlastní (výzkumná) zkušenost

#### Být critterem

Jelikož jsem byl fanouškem Critical Role již před výzkumem (konkrétně od léta roku 2016), získávání kompetencí spojené se vstupem do terénu jsem již měl za sebou, a není proto na místě jej zde popisovat. Co znamená být critter tedy rozeberu až z pohledu aktuálnější vlastní zkušenosti.

Český fandom je ve svém vlastním prostředí málo aktivní. Ve skupině Czech Critters na Facebooku<sup>16</sup> se objevují přibližně dva příspěvky měsíčně, reakce na ně jsou spíše sporadické, pokud vůbec nějaké. Také je mi známo, že se dosud konalo jedno setkání naživo (kterého jsem se zúčastnil), a to v roce 2018<sup>17</sup>, od té doby žádné další organizované setkání českých fanoušků Critical Role neproběhlo.

<sup>16</sup> Viz *Czech Critters*, nedatováno.

<sup>17</sup> Fotografie z něj je dostupná online (Galbi 2018).

Výrazně vyšší aktivita je mezi anglicky mluvícími crittery, kteří se na internetu setkávají například na fanouškovské stránce Critical Role Fan Club na Facebooku<sup>18</sup>. Tam se denně objevuje několik příspěvků, a dostává se jim mnoho reakcí (tedy označení *To se mi líbí*<sup>19</sup>), včetně desítek komentářů ke každému z nich. Několikrát týdně jsou mezi reakcemi i ty mé.

Ještě vyšší množství příspěvků se objevuje v subredditu r/criticalrole<sup>20</sup>, odpovědi na ně je však oproti Facebooku relativně méně.

Dílkami zkušenostmi jsou také náhodně nabízená videa s tematikou Critical Role na stránce Youtube, a podobně náhodně nabízené příspěvky na síti Twitter.

Hlavní částí vlastní zkušenosti je sledování živého vysílání, které kvůli rozdílům v časových pásmech probíhá v pátek ráno od 4:00 středoevropského času. Pořad živě sleduje často mezi třiceti a padesáti tisíci diváky, účastnit se tedy živé diskuze je v podstatě nemožné, s výjimkou úvodního a závěrečného pozdravu (viz úvod této části, případně Část terminologická). Poněkud lepší možnost nabízí záznam, vysílaný v pátek od 18:00 středoevropského času, kde je účast většinou v řádu tisíců diváků, z nichž jen menší část je aktivní v připojené diskuzi.

Velmi specifickou zkušeností, která, mimo jiné, vedla k motivaci věnovat se tomuto tématu, byla návštěva výstavy MCM Comic Con London v roce 2018, kam přijela část členů Critical Role. Protože byli poprvé v Evropě, přijelo kvůli nim do Londýna mnoho fanoušků z celé Evropy (na videozáznamech rozhovorů osazenstva s fanoušky je možné zaslechnout názvy různých evropských zemí, a dokonce i jednoho fanouška z Izraele (Critical Scope 2018a; Critical Scope 2018b). V plánu byly dvě přednášky typu Q&A (*Question and Answer*) ve dvou po sobě jdoucích dnech. Již první přednáška byla naprosto přeplněná, mnoho zájemců se tedy vůbec nedostalo do místnosti. Večer po první přednášce proto proběhla na sociálních sítích výzva, aby ti, kteří již na přednášce byli, druhý den

---

<sup>18</sup> Viz *Critical Role Fan Club*, nedatováno.

<sup>19</sup> Pro vysvětlení viz *Co to znamená, když něco na Facebooku označím jako To se mi líbí?*, nedatováno.

<sup>20</sup> Viz *r/criticalrole*, nedatováno.

do sálu nechodili a uvolnili místo těm méně šťastným, za což na začátku druhé přednášky poděkoval i moderátor Brian W. Foster (viz Critical Scope 2018b)<sup>21</sup>.

Součet všech těchto aktivit – především sledování pořadu Critical Role, a dále interakci s ostatními fanoušky (formou komentářů na sociálních sítích, a reakcí na různé příspěvky a tvorbu, případně návštěvu různých setkání) – považuji za podklad k tomu, co to znamená být critter. Přestože se navíc hlásím k hodnotám Critical Role (viz Část pojmová, výše), jen z vlastní zkušenosti si nedovoluji usoudit, že cokoliv z toho může být platné obecněji. Pro ověření domněnek se tedy obracím k dalším antropologickým metodám, rozhovorům a dotazníkům, a jejich analýze.

### **Analytický oddíl: rozhovory**

Soubor rozhovorů s českými crittery tvoří osm osob: tři muži a pět žen. V rozhovorech jsem našel několik opakujících se tematických okruhů a charakteristik, které jsou uvedeny v tomto oddílu, včetně příslušných úryvků.

#### **Analýza rozhovorů: interakce s dalšími fanoušky**

Pro české fanoušky Critical Role, s nimiž jsem vedl rozhovor, bylo časté, že ve fandomu online nejsou sami příliš aktivní, ale spíše interakce i další obsah jenom sledují.

Critter Ivoš: „*Já jsem spíš člověk, kterej to sleduje, ne, že bych se k tomu vyjadřoval.*“

Critter Dominik: „*Rozhodně online. Především teda Twitter, a třeba nějakou tu facebookovou skupinu. Ale já jsem spíš jako lurker.*“

Critterka Renata: „*To sleduju, ale tak zpovzdálí. Jakože nebavím se s lidma, nevykládám si o tom aktivně, ale pasivně konzumuju ten obsah.*“

Někteří však zmiňovali různé druhy komunikace, včetně setkání naživo.

---

<sup>21</sup> Tuto událost zmínila také jedna z informátorek v rámci rozhovoru, více níže.

Critter Radek: „*Když komunikuju s fanouškama, tak třeba na Redditu, nebo na facebookových skupinách. A pak samozřejmě osobně, když to jde, na nějakým conu.*“

Nebo critterka Gábina: „*Většinou řeším CritRole jenom naživo.*“

Či critterka Monika: „*A potom pár lidí, jakože dalších, který, kterým kdyžtak kdybych něco potřebovala nutně, tak jako můžu napsat, ale mám převážně jako dvě kamarádky, s kterejma prostě řeším každéj tejdě.*“

### **Analýza rozhovorů: pocit kolektivu**

Téma kolektivu, komunity či fandomu, bylo důležité od samého počátku práce, takže jsem k němu rozhovory směřoval, a dostal následující (vybrané) odpovědi:

Critter Ivoš: „*Když projdeš commenty na Facebooku, na Youtube, tak vidíš, že pro někoho je to fakt důležitá část života.*“

Critter Radek: „*Co je Critical Role? To je spousta věcí najednou. Pro mě je to Dungeons & Dragons. Je to divadlo, improvizace. Je to úžasnej kolektiv lidí, jak těch, který to hrajou, tak těch, který to sledují. Já jsem měl štěstí se potkat se spoustou lidí z komunity i s některýma z castu, jsou to neskutečný lidi. Je to spousta věcí dohromady, a nedá se to ani jako oddělit od sebe.*“

Critterka Gábina: „*Na fanoušcích je vidět, že dlouho na něco takovýho čekali, na komunitu, která je otevřená, má velký zastoupení všech menšin, kde tvůrci interagují, a je vidět, že jim na těch fanoušcích záleží (...) a třeba jsou i nějakým způsobem zodpovědný, když jim fanoušci řeknou ‚hej, to není cool‘, tak se třeba omluvěj, nebo vyjádří k tomu.*“ V rámci jiné odpovědi zmiňuje také „*Hrozně mě motivuje, že tam jsou empatický lidi v castu i ve fandomu. A pro mě nejvíc vystihuje Critical Role to ‚Don't forget to love each other.‘ To je ten postoj, kterej vidím skrz celou tu komunitu.*“

### **Analýza rozhovorů: sdílet a dávat (účastnická kultura)**

Dvě critterky, Gábinu a Vandu, jsem přímo oslovil na základě jejich aktivity v komunitě, přesahující běžnou konzumaci a sociální interakci, tedy na základě další tvůrčí činnosti. K tomu mi během rozhovorů řekly:

Critterka Gábina: „[To] je takovej další způsob ocenění tvojí původní práce. A CritRole za to pak vždycky poděkuje, někdy to třeba i Matt retweetne, což je hrozně hezoučký.“ A o něco později během další konverzace: „Samozřejmě mě to baví, ale kdybych věděla, že to někomu pomohlo se do tvojí komunity dostat, tak by to bylo super.“

Critterka Vanda: „A když mě to něčím zaujme (...) Je to takový i pro mě, jak to sdílet s těma ostatníma, způsob. (...) tím člověk vyjádří, vlastně, že se mu to líbí, co se mu na tom líbí.“

### **Analýza rozhovorů: reprezentace**

Nepříliš často, ale přesto, se objevilo i téma reprezentace různých situací, hnutí, či menšin.

Critterka Gábina: „Je to propojený. Jako ‚Don’t forget to love each other.‘ A jejich hrozně velká podpora LGBTQ komunity, což podle mě hrozně moc lidem pomáhá.“

Critterka Petra: „Když jakože řeknou něco na podporu různých skupin... když třeba po tom střelení v Orlando měli ty barevný papíry v duhové vlajce, nebo když mluvili o Black Lives Matter. Když prostě... jakože aktivně dávaj prostor lidem s jinou barvou pleti, nebo jiný sexuální orientace, aby prostě třeba byli hosti v Critical Role, nebo v těch jejich programech, to je strašně super.“

### **Analýza rozhovorů: improvizace**

Několikrát zmíněným tématem, které odlišovalo Critical Role od jiných pořadů, byla improvizovaná povaha.

Critterka Monika: „Vždycky tě to překvapí, vždycky si... ale překvapí tě to, ale řekneš si jo, to dává smysl. A není to takový to ježišmaria, ano, tak tady ten plot twist jsme viděli osmdesátkrát, ano, teď se stane tohle. Je to, protože to není skriptovaný, tak je to prostě zajímavý a dobrý, a nevidíš tam furt ty samý věci, který vidíš všude jinde, když je to napsaný.“

Critterka Vanda: „Tím, že to není předem napsaný, že to není seriál (...), nejenom, že ty nevíš, co se stane, ale i ty lidi, co ten příběh hrajou (...)... Sledovat



*prostě ty reakce jejich přímý, okamžitý, je to jiný než sledovat seriál, nebo něco číst. Možná něco trochu spojenýho s divadlem.“ A dodává: „Ta hra je zajímavá právě tím, jak je nevyzpytatelná, a jak je proměnlivá. (...) A to je přesně jakoby o tom, o čem to je, ta hra. Že nikdy prostě nevíš, co se stane s tou postavou, co se stane třeba i tobě v tom reálným životě, a nebudeš moct hrát, a ostatní se s tím budou muset popasovat.“*

*Critterka Petra: „(...) A není to naskriptovaný, takže ty tu postavu nevidíš pod určitýma, pod určitýma situacema, který ti předhoděj scénáristi, který chtějí, abys viděl, aby ti ukázali určitej trait tý postavy, ale vidíš ty postavy v reálným životě, chodí spousta různějch situací, který oni jako si nevybíraj, který se prostě dějou, a přijde mi strašně zajímavý takhle jako k těm postavám pronikat, protože ty postavy tím získávají strašnou hloubku a jsou strašně komplexní...“*

### **Analýza rozhovorů: Critical Role jako skupina přátel**

Pojmy přátelství, kamarádi, přátelská atmosféra, byly druhým bodem odlišnosti Critical Role od jiného dostupného obsahu, často s přesahem do fandomu samotného.

*Critterka Monika: „A bunch of nerdy-ass voice actors sitting around playing Dungeons & Dragons. (...) Nikdy mě nenapadlo přemejšlet o tom víc, ale je to hezký, že... to tak jako uvádí to, že to jsou prostě kamarádi, který, který hrajou jen tak...“*

*Critter Radek: „Jeden z důvodů, proč to má takovej úspěch (...), je, že je to skupina kamarádů, přátel, který si rozumí, a baví je bejt spolu, a myslím si, že to se právě přenáší na ty lidi, který to sledujou. Že prostě cejtí tu příjemnou atmosféru, a většina lidí se snaží právě v komunitě udržovat tu stejnou atmosféru, jakou oni maj mezi sebou.“*

Critterka Petra rozvedla úvahu o přátelství nejdále, rovnou ve dvou částech. Nejprve: *„No ale, já na tom strašně oceňuju, že ti lidi to pořád hrajou hlavně pro sebe. Že jako nestalo se z toho takový, to občas máš, že když se z něčeho stane něco slavnýho, tak ti lidi, začne z nich být cejtit, že to je takový umělý, že je to na sílu, že je to nebaví, ale prostě z nich máš pořád, pořád pocit, že to hrajou sami pro sebe, že to je pro ně to hlavní, a že je to baví. A strašně to z toho dýchá, a*

*proto si myslím, že je to tak populární, protože to je to, na co lidi slyšej. Že prostě maj ten pocit, že oni jakoby nekoukaj na show, ale můžou nahlížet pod pokličku něčeho, a jsou jakoby přizvaní k něčemu strašně... já nechci říkat posvátnýmu, jo, ale prostě něčemu, prostě jako důležitýmu. A máš pocit toho, že seš součástí něčeho zajímavýho a důležitýho.“*

U jiné otázky později se toho stejného tématu critterka Petra dotkla podruhé: *„Pro mě Critical Role prostě znamená... jako když to řeknu blbě, ono je to prostě jako vrátit se domů pokaždý. Jak už prostě s těma lidma, i když jsou před kamerou, tak jako si na nic nehrajou, tak jako máš pocit, že prostě je aspoň svým způsobem aspoň trochu znáš. A je to takový, když máš prostě dlouhej den v práci, a seš prostě utahanej, a večer si pustíš tu novou epizodu Critical Role, tak prostě najednou je to taková jako úleva. Jakože máš prostě pocit, že k něčemu patříš.“*

### **Analýza rozhovorů: negativita a toxická pozitivita**

Veškeré pozitivní zkušenosti samozřejmě vyvažují nějaké zkušenosti negativní. V rozhovorech to nejvýrazněji vyjádřila critterka Renata, v kontextu hovoru o postavě Keyleth a její hráčce, Marishe Ray: *„Já právě jako nesleduju ty diskuze, protože... právě kvůli těm hejtům, a mně přišlo zbytečné, abych se s tím starala. (...) Ale já jsem si s Keyleth docela jako... trvalo mi chvíli, než jsem se do toho dostala, než jsem pochopila, jakým stylem ji Marisha hraje... (...) já jsem se v ní docela našla. (...) No a co si budem povídat, jako hodně té nenávisti je k Marishi, a je to misogynie a podobně jako. Jakože, protože Marisha je silná postava, silná žena, která má svůj názor, jde si za svým, a nejde jako jinam, a to hodně chlapů, nebo hodně lidí hejtuje, nedokáže to snést.“*

### **Analytický oddíl: dotazník**

Na dotazník odpovědělo 877 respondentů, především ze Severní Ameriky (604, tedy 68,9 %) a Evropy (195, tedy 22,2 %).

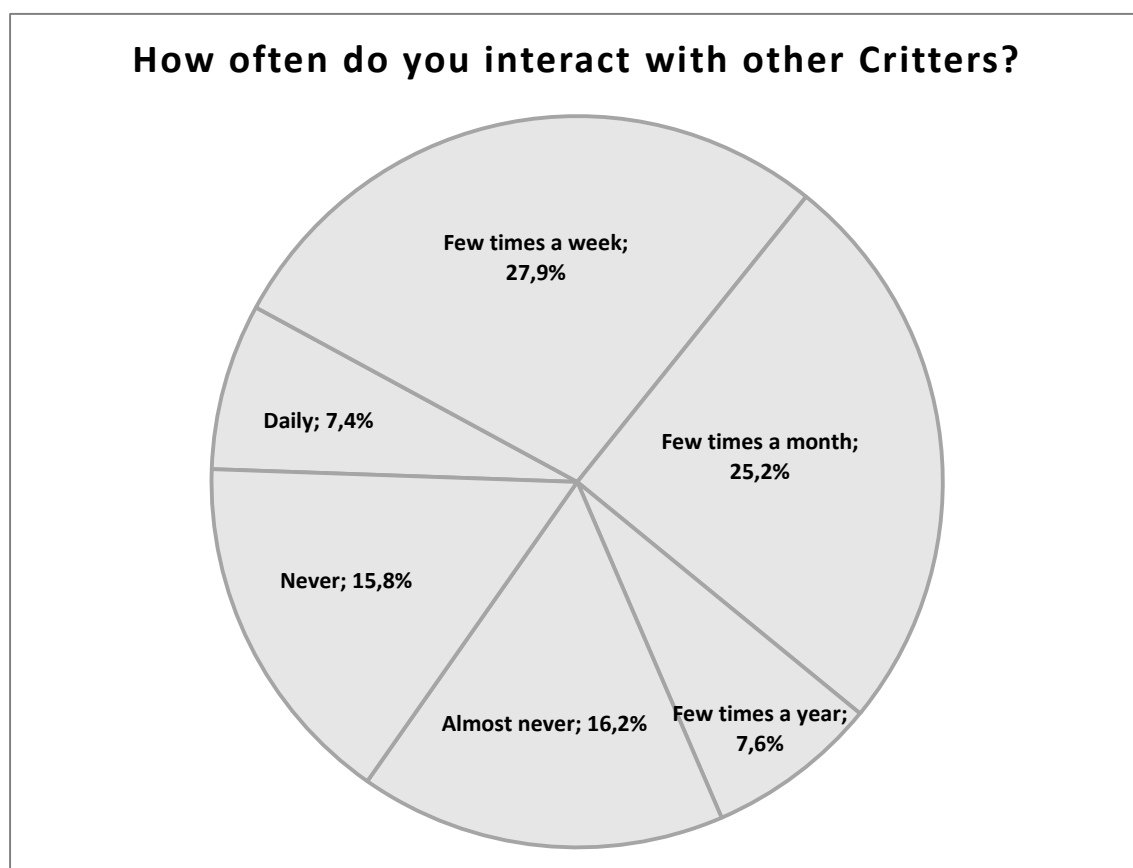
Celkem 309 respondentů (35,3 %) se dívalo již v letech 2015-2017, tedy během první řady (kampaně), 446 respondentů (47,1 %) začalo se sledováním pořadu v letech 2018 a 2019, tedy v počátcích druhé řady (kampaně),

140 respondentů (16 %) začalo sledovat Critical Role v roce 2020, a zbývajících 15 (1,7 %) se přidalo k divákům v roce 2021.

Než se pustím do podrobné analýzy informací z dotazníku, je důležité zmínit, že data získaná touto formou (prostřednictvím internetu) nejsou bezpodmínečně naprosto důvěryhodná, protože není možné plně ověřit identitu každého jednotlivého respondenta. To však do jisté míry vyvažuje velký počet odpovědí, a také srovnání s předchozími rozhovory.

### **Analýza dotazníku: interakce s dalšími fanoušky**

Na otázku, jak často interagují s dalšími crittery, odpovědělo 39,6 % respondentů, že interagují výjimečně či vůbec (součet hodnot nikdy, téměř nikdy, několikrát ročně). Naopak velmi často (součet denně, několikrát týdně) je v kontaktu s ostatními 35,3 % critterů (více viz Graf 1: Frekvence interakce).



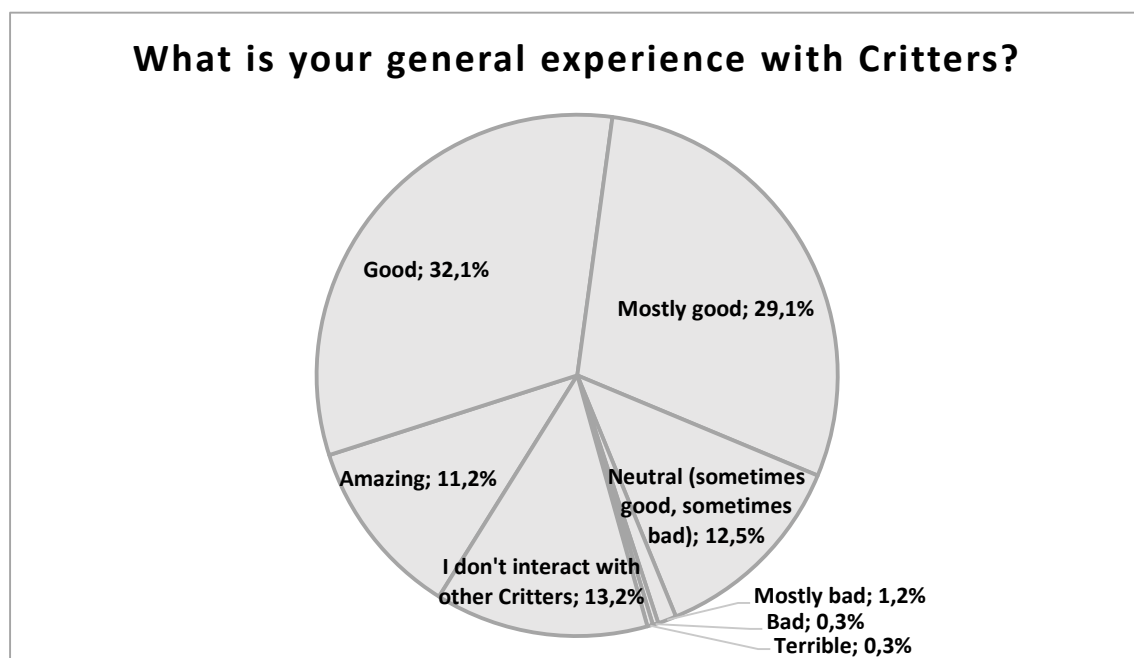
Graf 1: Frekvence interakce. Jedná se o frekvenci (míru) interakce v rámci fandumu.

Další složkou interakce je metoda (forma). Ze všech 877 dotázaných jich 470 (53,6 %) při komunikaci s ostatními crittery využívá různé sociální sítě.

285 (32,5 %) respondentů se (také) setkává s dalšími critterry naživo (mimo prostředí internetu, v reálném životě). 222 ze všech dotázaných (25,3 %) interaguje (také) prostřednictvím živého chatu a komentářů na platformách Twitch a Youtube.

### **Analýza dotazníku: pocit kolektivu**

Jedním z ukazatelů, jenž se váže k pocitu kolektivu, je míra interakce. Druhou je výsledné hodnocení takové interakce (shrnuje jej Graf 2: Hodnocení interakce). Většina (celkem 61,2 %) critterů má převážně dobrou až dobrou zkušenost s ostatními critterry.



Graf 2: Hodnocení interakce. Jedná se o hodnocení interakcí Critterů s ostatními Critterry.

### **Analýza dotazníku: sdílet a dávat (účastnická kultura)**

Na otázku, zda aktivně sledují (odebírají obsah) někoho, kdo vytváří v souvislosti s Critical Role, 389 (46,5 %) respondentů odpovědělo, že aktivně nesleduje nikoho. Pro zbývající respondenty je dominantní formou sledovaného obsahu vizuální tvorba (fan art, animace a videa), kterou aktivně sleduje 348 (41,6 %) respondentů, následovaná cosplayem (197 respondentů, 23,6 %) a hudbou (160 respondentů, 19,1 %)<sup>22</sup>.

<sup>22</sup> Součet hodnot neodpovídá celkovému počtu respondentů, protože příslušná otázka umožňovala více odpovědí.

Většina critterů (619 respondentů, 73 %) reaguje na setkání s tvorbou označením pozitivní reakce (např. To se mi líbí), přibližně čtvrtina (219 respondentů, 25,8 %) zanechá pozitivní komentář.

Z celého vzorku 180 respondentů odpovědělo, že aktivně tvoří, inspirování Critical Role, ovšem pouze necelá polovina (78 respondentů, 43,3 %) svou tvorbu veřejně sdílí.

Z těchto 180 respondentů celkem 120 odpovědělo na nepovinnou otevřenou otázku k uvedení důvodů sdílení či nesdílení tvorby:

Důvody pro nesdílení jsou různé, od tvorby pouze pro vlastní pobavení, přes plán zveřejnit dílo, až bude hotové (v případě rozsáhlejšího výtvoru), až po obavu z negativní reakce či nízké kvality tvorby.

Důvody pro sdílení se převážně shodují na následujících pojmech: zábava, podělení se o tvorbu, konstruktivní kritika, projev zájmu, a také ukázka vděčnosti osazenstvu Critical Role a critterům.

### **Analýza dotazníku: reprezentace**

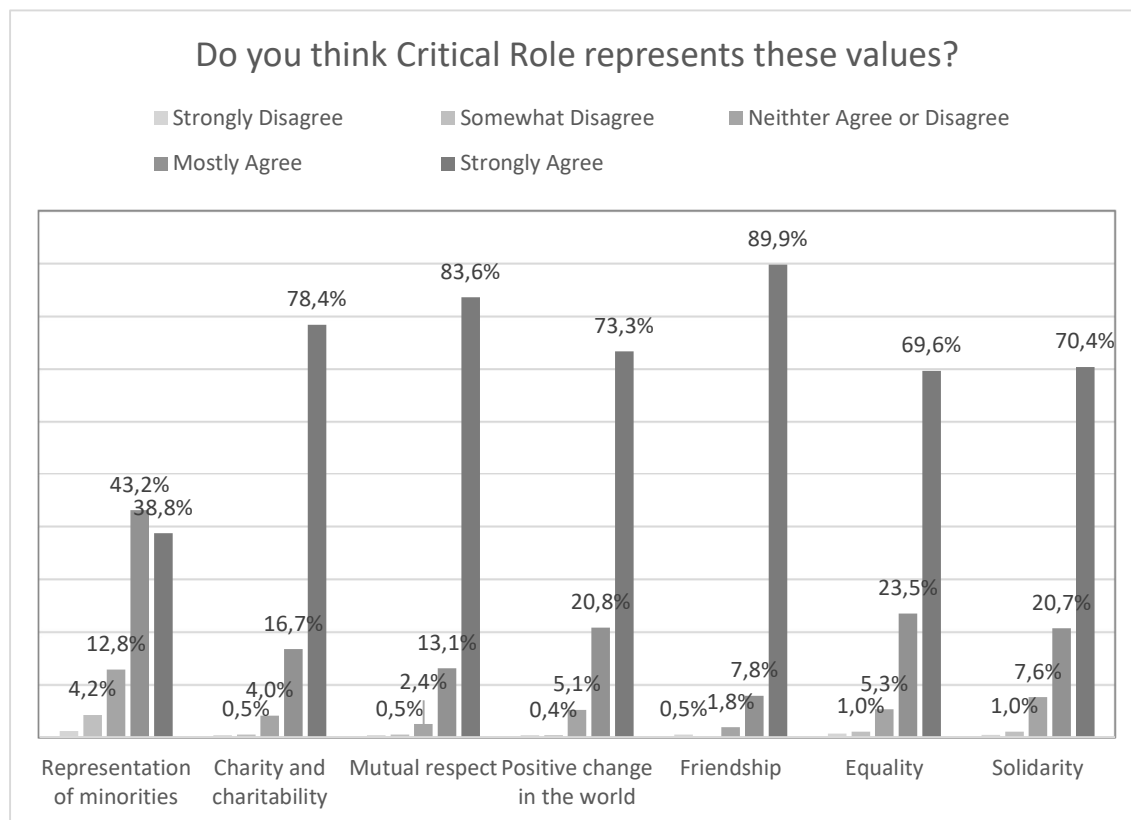
Critteři spíše souhlasí (43,2 %) až silně souhlasí (38,8 %) s tím, že Critical Role zastává hodnotu reprezentace menšin. Velmi obdobně hodnotí zastoupení těchto hodnot critteři v samotném fandomu (spíše souhlasí 37 %, silně souhlasí 34,6 %), mnohem výraznější je zde však složka neutrální (25,1 %).

Tuto i další hodnoty Critical Role a critterů shrnují Graf 3: Reprezentace hodnot uvnitř Critical Role a Graf 4: Reprezentace hodnot Critical Role ve fandomu critterů.

### **Analýza dotazníku: Critical Role jako skupina přátel**

Z 811 respondentů, kteří odpověděli na příslušnou uzavřenou hodnotící otázku, 89,9 % důrazně souhlasí s tím, že Critical Role reprezentuje hodnotu přátelství (viz Graf 3: Reprezentace hodnot uvnitř Critical Role). Že je tato hodnota přítomná také ve fandomu, s tím spíše souhlasí 44,4 % respondentů (viz Graf 4: Reprezentace hodnot Critical Role ve fanodmu critters).

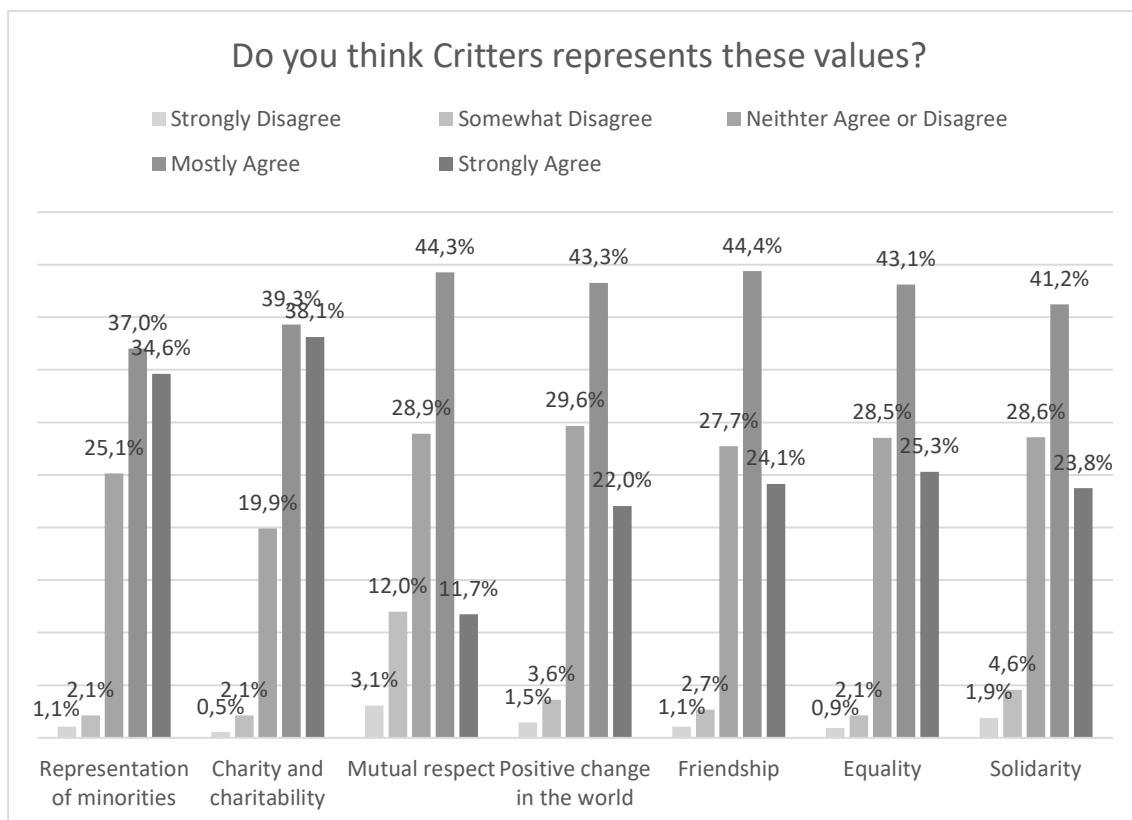
V rámci doplňující otevřené otázky k nejoblíbenějším členům Critical Role 39 respondentů uvedlo, že nemohou vybrat jednoho člena, protože důležitá je interakce mezi hráči a jejich vzájemné přátelství.



Graf 3: Reprezentace hodnot uvnitř Critical Role. Reprezentuje Critical Role uvedené hodnoty dle critterů? U každé kategorie vždy zleva doprava od silného nesouhlasu k silnému souhlasu.

### **Analýza dotazníku: negativita a toxická pozitivita**

Už v rámci rozhovorů zazněla poznámka o otevřené negativitě a kritice vůči konkrétním členům osazenstva (hráčům) a jejich postavám. Otevřená otázka o konkrétních zkušenostech s crittery odhaluje, že negativní kritika není ojedinělá. Její odvrácenou stranou je také toxická pozitivita, tedy snaha udržet pocit positivity skrze zatlačování jakékoliv (i konstruktivní) kritiky či názorů odlišných od majority. Jednalo se o 25 odpovědí, z nichž níže předkládám některé úryvky. Při tomto počtu odpovědí ve srovnání s celým vzorkem by bylo možné hovořit o naprosté menšině a v podstatě je přehlédnout, právě v kontextu toxické positivity ovšem vyvstává přinejmenším podezření, zda fandom nevytváří nevědomý (ale někdy i zjevný) tlak na konformitu skrze nevyjadřování kritiky a odlišných postojů.



Graf 4: Repräsentace hodnot Critical Role ve fandomu critterů. Repräsentují critteři hodnoty, které repräsentuje Critical Role? Zleva doprava od silného nesouhlasu k silnému souhlasu.

Následuje několik příkladů odpovědí z dotazníku:

*„It would be good if the people with negative views weren't so loud about it. It ruins everyone else's experience.“*

*„Some critters love to rip on the female players of the game for literally anything they do. Especially Marisha in the first campaign. And the whole narrative this campaign that Ashley doesn't know how to play her character is so condescending and stupid.“*

*„I have always loved Marisha as a player and seeing all the hate she gets really makes me sad. It's bad for all of them but, damn... I also hate when people are almost personally offended anytime a cast member makes a mistake.“*

Některé odpovědi zmiňují negativní i toxicky pozitivní zkušenosti: *„There is definitely a toxic part of this community, as with almost every large group of people on the internet. I remember Brian Foster being run off Reddit and Twitter on two different occasions because a few people were offended by something he said. It takes a lot of courage to criticize one of Marisha's*

*characters' decisions. If you found Beau and Yahsa's date boring because it was too long, too contrived for a show that's supposed to be mostly improvised, or just too self indulgent, then be prepared to be flagged and reported for homophobic hate speech and have a mob of critters after you. But I believe that's only a small percentage of the fans of this show.“*

*„As I don't interact, this has been something I've mostly seen by the sidelines. But the vocal, toxic, minority of Critters very often get angry with the cast because they would have done something differently, or they feel that the cast is pandering for some reason. The most recent example of this was back on Trans-visibility day, he released a list of the actors who were trans and what pronouns they used because he felt that there wouldn't be a good time to discuss it in game. In this list, he included non-binary people. This made some Critters mad, the thought process being something like "putting non-binary people in the same vox as trans is exclusionary.“*

*„However, among certain clusters of Critters, there is a disturbing hive-mindedness. This can result in brutally shutting down dissenting opinions that may actually be quite reasonable, e.g. critical evaluation of player-character choices.“*

### **Analýza dotazníku: srovnání s jinými fandomy**

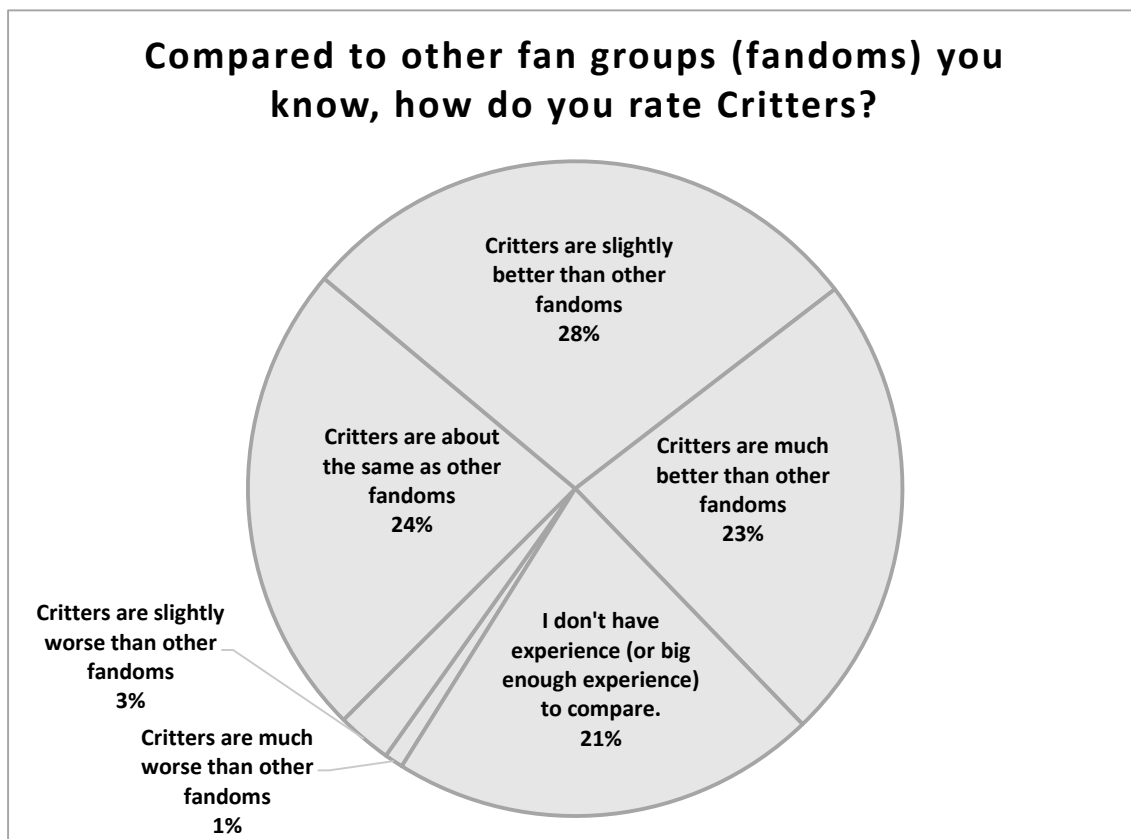
V celkovém hodnocení srovnání critterů s jinými fanoušky je vidět relativně rovnoměrné rozvrstvení odpovědí: 27,7 % respondentů uvádí, že critteři jsou o něco lepší než jiné fandomy, 22,9 % je hodnotí zhruba stejně, a 22,6 % respondentů je hodnotí jako výrazně lepší než jiné fandomy (viz Graf 5: Hodnocení srovnání s jinými fandomy).

### **Analýza dotazníku: kdo je critter?**

V rámci nepovinné otevřené otázky, co musí člověk splňovat, aby se mohl prohlásit critterem, panovala naprostá shoda, že základem je sledování obsahu, především ústředního pořadu Critical Role. Objevilo se ovšem přes 100 variací odpovědí, které zmiňovaly respekt a úctu k osazenstvu i ostatním fanouškům (často zdůrazněné několikrát zmíněnou formulací *„Don't forget to love each other!“*). Jen necelých 20 odpovědí (z celkových 678 u této otázky) zmínilo



aktivní participaci na fandomu skrze sociální sítě nebo chat během vysílání pořadu.



Graf 5: Hodnocení srovnání s jinými fandomy.

## **Analytický oddíl: další data**

Jak už jsem zmínil v Části metodologické, internet umožňuje sbírání dat i jinou formou, než přímou participací a různými formami dotazování. Velmi krátce se tedy zastavím u vybraných aktivit fandomu – účastnické kultury, se speciálním zastavením v podkategorii, kterou nazývám vyjádření vděčnosti.

### **Účastnická kultura**

Critteři tvoří velké množství obsahu inspirovaného Critical Role – jinak řečeno, vytvářejí rozsáhlou a rozmanitou účastnickou kulturu. Jakýkoliv výčet autorů a výtvorů bude vždy nekompletní, v rámci této práce tedy uvádím několik větších společných aktivit (projektů) a aktivit s větším dosahem, a také různých individuálních tvůrců, které jsem poznal během své fanouškovské a výzkumné zkušenosti, a některé, jež zmínili informátoři v rozhovorech a respondenti dotazníku (Viz Přílohy, Seznam autorů a tvorby účastnické kultury: 50-55).

Společnost Critical Role fanouškovskou tvorbu, a tedy účastnickou kulturu, podporuje, a to především v kategoriích fan art a cosplay, a to skrze pravidelnou soutěž (Fan art of the Week a Cosplay of the Week<sup>23</sup>) a doposud tři vydané sbírky fan artu<sup>24</sup>.

### **Účastnická kultura: vyjádření vděčnosti**

Specifickým druhem tvorby jsou vyjádření vděčnosti pořadu a osazenstvu. Jako příklad uvádím čtyři videa (protože jde o kompaktní formát obsahující celou řadu klíčových prvků, objevujících se v dalších reakcích vděku a osobních příbězích, které jsem za dobu ve fandomu a během zkoumání v rámci této práce viděl). Jejich obsah výrazně podporuje témata uvedená výše, tedy pocit kolektivu, přátelství, sdílení, či reprezentaci:

První z nich (a možná i první historicky) je dopis fanouška osazenstvu, který přečetl ve vysílání Matthew Mercer (Uselessrogue 2016).

Druhé video vzniklo pod dohledem společnosti Geek & Sundry která stála za zrodem Critical Role. (Geek & Sundry 2017).

V rámci výstavy C2E2 natočila společnost D&D Beyond, která patří mezi současné sponzory Critical Role, několik rozhovorů s fanoušky, které nesou podobné sdělení jako video od Geek & Sundry (D&D Beyond 2020).

Jedním z posledních podobných, která jsem měl možnost zhlédnout, je fanouškovské video A Letter to Critical Role (Madi2theMax 2020).

---

<sup>23</sup> viz *FAQ Critical Role*, nedatováno.

<sup>24</sup> Jaffe, O'Brien a kol. (2017, 2018, 2020).

## **Data v teoretickém kontextu**

V poslední části tohoto oddílu považuji za vhodné vrátit se zpět k teoretickým podkladům práce a propojit je se získanými (a uvedenými) daty.

### **Fandom**

V teoretickém oddílu jsem zmínil, že fandom je soubor všech fanoušků určitého objektu populární kultury, kteří navzájem sdílejí svůj zájem. Na základě tohoto předpokladu je poněkud překvapivé, že fanoušci Critical Role zakládají označení critter především na fanouškovství (resp. konzumaci) tohoto pořadu, ale již nevyžadují aktivní účast (což, ostatně, dokazují jak rozhovory, tak statistická data z dotazníku).

### **Účastnická kultura**

Výtvořité critterů jsou velmi rozmanité, sledovanému obsahu (přinejmenším podle dotazníku) dominuje vizuální tvorba (fan art, a dále animace a videa) a cosplay, podporované navíc samotnou společností Critical Role. Tvůrci obsahu, kteří se účastnili rozhovorů a dotazníku, se shodovali, že obsah publikují, aby se s fandomem podělili o svůj tematický zájem i tvořivost, a ukazuje se, že velká část fandomu nějakým způsobem tvorbu na oplátku oceňuje. Poněkud hůře lze přijmout premisu Jenkinse (Jenkins et al. 2009) o nízkých vstupních bariérách pro tvorbu (více v Části teoretické, výše), protože někteří tvůrci projeví neochotu sdílet tvorbu právě kvůli obavám o nízkou kvalitu (a tvoří tedy pouze sami pro sebe).

### **Funkce a významy**

Z emického pohledu lze poměrně snadno vysledovat některé funkce, které fandom pro fanoušky plní, jedná se především o identifikaci a reprezentaci menšin, ale i některé další hodnoty, jako přátelství, solidarita a pozitivní změna.

Právě v přátelství a pocitu kolektivu spatřuji naplnění funkce v kontextu funkcionalistické antropologie: skrze sdílený zájem a propojené hodnoty je utvářena identita jedince i společnosti. S ohledem na témata respektu, úcty a

pozitivní změny je možné spatřit i utváření proaktivního přístupu k okolní majoritní společnosti.

### **Představa společenství**

Ukázalo se, že aktivita ve fandomu není pro critterů nezbytná. Je to zjevné jak z názorů na to, co musí critter splňovat, aby se takto mohl označit, tak z průměrné míry vzájemné interakce mezi fanoušky. Jistou roli zde však hrají sdílené hodnoty, které, ač nejsou úplně nezbytné pro účast na fandomu, byly opakovaně zmiňovány v rozhovorech i v dotazníku.

Na kombinaci nižší míry interakce, interakce především prostřednictvím internetu a sdílení hodnot, proto stavím přesvědčení, že fandom Critical Role lze označit za představu společenství, jak se k ní vyjadřuje Anderson (2006), a jak jej vymezují v Části teoretické.

### **Shrnutí kapitoly**

Jen velmi obtížně lze shrnout, co vše může Critical Role znamenat pro každého konkrétního fanouška. V této kapitole jsem se přesto pokusil vymezit alespoň některá významná či významnější témata. Být critterem pro většinu fanoušků znamená dívat se na pořad Critical Role, občas komunikovat s ostatními fanoušky na sociálních sítích, sdílet svou tvorbu, a nějakým způsobem ocenit tvorbu jiných.

Společnost Critical Role se však prezentuje skrze specifické hodnoty, a tyto hodnoty fanoušci skutečně ve společnosti spatřují, a spatřují je do značné míry i v samotném fandomu: jedná se především o reprezentaci menšin, solidaritu, úctu, a také přátelství.

Při současném počtu fanoušků pak lze dojít k závěru, že fandom je ve velké míře představou společenství, protože téměř polovina fanoušků neinteraguje se zbytkem fandomu. Přesto tito lidé sdílejí výše uvedené hodnoty, které utvrzují fandom samotný, a mohou vytvářet i přesah ve formě pozitivního vystupování mimo fandom, v každodenním životě.

## ZÁVĚR

Kolektiv, přátelství, reprezentace menšin, osobní identifikace, solidarita, úcta, sdílení. Především skrze tato témata se z nejednotné skupiny fanoušků stává konkrétní fandom critterů.

V této práci jsem se zaměřil právě na výzkum fandomu critterů a na odhalení uvedených témat, která nacházejí v pořadu Critical Role, kde osm amerických dabérů každý týden odehrává v živém vysílání na portálu Twitch improvizovaný příběh ve smyšleném světě na základě hry Dungeons & Dragons.

Objevená témata podtrhuje i účastnická kultura, jíž byl také věnován prostor. Velké množství produktů, od vizuálního umění, přes kostýmy, až po hudební skladby, všechny inspirované pořadem Critical Role a vytvářené fanoušky, a především sdílení této tvorby, vychází z touhy podělit se o svou kreativitu, a zároveň projevit vděčnost celému fandomu i osazenstvu samotného pořadu.

Nakonec, zúčastněné pozorování, rozhovory a dotazník přinesly vedle těchto poznatků ještě jeden důležitý výstup. U tak velkého fandomu, jakým critteri jsou, není možné, aby se všichni členové navzájem znali. Mnoho fanoušků s ostatními ani příliš nekomunikuje. Přesto sami sebe považují za jednu entitu, za fandom pořadu Critical Role. V jejich případě jde o představu společenství v duchu Benedicta Andersona: jsou skupinou, v níž, přes nemožnost znát všechny členy, převažuje pocit relativní rovnosti a solidarity, konkrétně propojený ústředním bodem zájmu a sdílenými hodnotami.

To vše je odpověď na úvodní otázku, proč fanoušci Critical Role jednají, jak jednají. Proč se dívají na živé vysílání, i přestože kvůli tomu chodí pozdě spát, nebo vstávají brzo ráno. Proč cestují po světě, aby viděli naživo několik osob, a zároveň potkali ostatní s podobným zájmem. Proč darují nemalé finanční částky na charitativní akce i splnění snů druhých.

Protože jsou fandom. Jsou společenství. Identifikují se s objektem svého zájmu a shodují se s jeho hodnotami. Nikdy se nesetkají se všemi ostatními se stejným zájmem. A přesto, skrze sdílení postojů solidarity a úcty, reprezentace menšin a osobní identifikace, skrze projevy zájmu a vděčnosti, skrze umění a tvorbu,

se stávají kolektivem. Sdílením klíčových témat tito lidé utváří představu jednotnosti, představu společenství. Utváří Critters, fandom Critical Role.

## Doslov

Čím se může zabývat další práce v tomto terénu? Především prohlubováním poznatků na individuální úrovni, tedy z pohledu jednotlivých aktérů či místních uskupení. Generalizace témat je skutečně jenom počátečním stavebním kamenem v poznání zkušenosti toho, co znamená být fanouškem Critical Role – co znamená být člověkem, který je fanouškem.

Nabízí se také možnost bližšího prozkoumání jednotlivých témat, jejich původu a následného vlivu, stejně jako hledání témat dalších. A stejně tak se nabízí komparace s jinými fandomy, nebo *multi-sited* výzkum menších skupin critterů, jež by mohly odhalit skryté vzorce fandomu obecně.

Všechny tyto směry, a mnohé další, však zůstávají pro případné příště. Nyní zbývá již jen ještě jednou všem poděkovat, a na závěr... Don't forget to love each other, and Is it Thursday yet?<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Doslov pod čarou: Nepopírám, že moje práce má ještě jeden postranní záměr. Napsal jsem, že se hlásím k fandomu Critical Role. Teorie i praxe ukazují, že k fandomu, k účastnické kultuře, patří potřeba dávat. A protože mou preferovanou formou tvorby je psaní... je tato práce zároveň mým darem critterům a Critical Role. Mnoho critterů má příběh, co pro ně Critical Role znamená: mnohé jsem měl tu čest slyšet a číst během výzkumu pro tuto práci, či vidět za dobu, co jsem fanouškem. Mým příběhem je, že Critical Role a komunita kolem mě motivovala právě k tomuto studiu, v němž jsem našel, stejně jako v Critical Role, něco, co jsem vždycky hledal. Je tedy na místě, abych jim, svým způsobem, poděkoval...

A přestože by se mohlo zdát, že takové přiznání, tedy že jsem zároveň výzkumník a zároveň zkoumaný, jde proti požadavku na vědeckou objektivitu, během dosavadního vzdělávání jsem pojal postoj, dle něž žádná věda není skutečně objektivní, a obzvláště antropologie musí začínat subjektivním prožitkem lidí druhých. Teprve z něj může vzejít cesta k objektivnějšímu závěru. Skrze pochopení své pozice jako crittera proto doufám, že naplnuji jak roli subjektivního fanouška, tak racionálního a vědeckého antropologa.

## LITERATURA A ZDROJE

ANDERSON, Benedict R. (2006). *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. London: Verso.  
ISBN: 9781844670864.

BERNARD, H. Russel a kol. (1986). The Construction of Primary Data in Cultural-Anthropology. *Current Anthropology*. 1986: 27(4), 382-396.  
DOI: 10.1086/203456.

BOELLSTORFF, Tom a kol. (2012). *Ethnography and virtual worlds*. Princeton University Press. DOI:10.2307/j.cttq9s20.

BOURDIEU, Pierre (1986). The Forms of Capital. In: RICHARDSON, John G. *Handbook of Theory of Research for the Sociology of Education*. 1986, 241-258. New York: Greenwood Press. ISBN: 978-0313235290.

BRUCKMAN, Amy (2005). Learning in Online Communities. In: SAWYER, R. Keith. *The Cambridge Handbook of the Learning Sciences*. 2005, 461-472. Cambridge: Cambridge University Press. ISBN: 9781107033252.

*Co to znamená, když něco na Facebooku označím jako To se mi líbí?* [online] (nedatováno) [cit. 31.3.2021]. Dostupné online <https://www.facebook.com/help/110920455663362/>.

COOK, Monte, TWEET, Jonathan a WILLIAMS, Skip (2002). *Dungeons & Dragons Dungeon Master's Guide: Core Rulebook II*. Renton, WA: Wizards of the Coast. ISBN: 0-7869-1551-X.

CRAWFORD, James a kol. (editoři) (2018). *D&D Basic Rules*. USA: Hasbro.  
Dostupné online: [https://media.wizards.com/2018/dnd/downloads/DnD\\_BasicRules\\_2018.pdf](https://media.wizards.com/2018/dnd/downloads/DnD_BasicRules_2018.pdf).

CRITICAL ROLE (2015a). *Arrival at Kraghammer | Critical Role: VOX MACHINA | Episode 1* [Youtube Video]. [cit. 31.3.2021]. Dostupné online <https://youtu.be/i-p9lWIhcLQ>.

- CRITICAL ROLE (2015b). *K'Varn Revealed* | *Critical Role: VOX MACHINA* | *Episode 10* [Youtube Video]. Dostupné online  
<https://youtu.be/AvnaMU7Dr-E>.
- CRITICAL ROLE (2018). *A Show of Scrutiny* | *Critical Role: The Mighty Nein* | *Episode 2* [Youtube Video]. [cit. 31.3.2021]. Dostupné online  
<https://www.youtube.com/watch?v=MPELLuQXVcE>.
- CRITICAL ROLE (2019a). *A Storm of Memories* | *Critical Role* | *Campaign 2, Episode 46* [Youtube Video]. Dostupné online  
<https://youtu.be/jw1AhahRFTY>.
- CRITICAL ROLE (2019b). *Talks Machina: Discussing C2E86 - The Cathedral* [Youtube Video]. [cit. 31.3.2021]. Dostupné online  
<https://youtu.be/uWO8v-TOvG8>.
- CRITICAL ROLE [@CriticalRole]. (2020). *The health and safety...* [Twitter]. [cit. 31.3.2021]. Dostupné online  
<https://twitter.com/CriticalRole/status/1239929604569063429>.
- Critical Role Fan Club* [online] (nedatováno) [cit. 31.3.2021]. Dostupné online  
<https://www.facebook.com/groups/CriticalRoleFanClub>.
- CRITICAL ROLE. (2016). *Heredity and Hats (Live)* | *Critical Role: VOX MACHINA* | *Episode 60* [Youtube Video]. Dostupné online  
<https://youtu.be/Ok4ZW9cNupc>.
- CRITICAL SCOPE (2018a). *Critical Role Panel @ MCM Comic Con London 2018* [Youtube Video]. [cit. 31.3.2021]. Dostupné online  
<https://youtu.be/o7djR-b4nPk>.
- CRITICAL SCOPE (2018b). *Sunday Critical Role Interview @ MCM Comic Con London 2018* [Youtube Video]. [cit. 31.3.2021]. Dostupné online  
<https://youtu.be/VVOiAhhcYuY>.
- Czech Critters* [online] (nedatováno) [cit. 31.3.2021]. Dostupné online  
<https://www.facebook.com/groups/201150250462067>.



- D&D BEYOND (2020). *Why We Love Critical Role* [Youtube Video]. [cit. 31.3.2021]. Dostupné online [https://youtu.be/GUV3TA\\_xcpo](https://youtu.be/GUV3TA_xcpo).
- D&D OFFICIAL HOMEPAGE [online]. (nedatováno) [cit. 31.3.2021]. Dostupné online <https://dnd.wizards.com/>.
- DE SETA, Gabriele (2020). Three lies of digital ethnography. *Journal of Digital Social Research*. 2020: 2(1), 77-97. DOI:10.33621/jdsr.v2i1.24.
- Don't Forget to Love Each Other T-Shirt* [online]. (nedatováno) [cit. 31.3.2021]. Dostupné online <https://shop.critrole.com/products/dont-forget-to-love-each-other-shirt>.
- ERIKSEN, Thomas Hylland (2001). *Small Places, Large Issues: an Introduction to Social and Cultural Anthropology*. London: Pluto Press. ISBN: 978-0-7453-1772-4.
- Fan: Definition of Fan by Oxford Dictionary* [online]. (nedatováno) [cit. 31.3.2021]. Dostupné online <https://www.lexico.com/definition/fan>.
- Fandom: Definition of Fandom by Oxford Dictionary* [online]. (nedatováno) [cit. 31.3.2021]. Dostupné online <https://www.lexico.com/definition/fandom>.
- FAQ Critical Role* [online]. (nedatováno) [cit. 31.3.2021]. Dostupné online <https://critrole.com/faq/>.
- GALBI [@galbigalb] (2018). *Greetings from the first annual Prague critter meetup* [Twitter]. [cit. 31.3.2021]. Dostupné online <https://twitter.com/galbigalb/status/955150019685953536?s=20>.
- GEEK & SUNDRY (2017). *Why I Love Critical Role (Fan Submissions) | Talks Machina* [online]. [cit. 31.3.2021]. Dostupné online <https://geekandsundry.com/what-does-critical-role-mean-to-me-fans-respond-with-love-thankfulness/>.
- GELLNER, Ernest (1964). *Thought and Change*. London: Weidenfeld and Nicolson.

- GIDDENS, Anthony a BIRDSALL, Karen (2001). *Sociology*. Cambridge: Polity Press. ISBN: 0-7456-2311-5
- HALUZA, Jan (2019). *Proč se dívám na Critical Role* [online]. [cit. 31.3.2021]. Dostupné online <https://joanis.koncil.cz/proza/zkazky%20/proc-se-divam-na-critical-role/>.
- HILLERY, George A. (1955). Definitions of community: Areas of agreement. *Rural Sociology*. 1955: 20(2): 111–123.
- HILLERY, George A. (1959). A Critique of Selected Community Concepts. *Social Forces*. 1959: 37(3), 237-242. DOI:10.2307/2572969.
- HILLS, Matt (2002). *Fan Cultures*. London: Routledge. ISBN: 9780415240253.
- HILTZ, Starr Roxanne (1984). *Online Communities: a Case Study of the Office of the Future*. Norwood, NJ: Ablex Publishing Corporation. ISBN: 978-0893913748.
- HYDE, Lewis (1979). *The Gift: Imagination and the Erotic Life of Property*. New York: Vintage. ISBN: 978-0099273226.
- JAFFE, Taliesin, O'BRIEN, Liam a kol. (2017). *The Chronicles of Exandria Volume One: The Tale of Vox Machina*. Sierra Madre, CA: Hunter Books. ISBN: 9780997671186.
- JAFFE, Taliesin, O'BRIEN, Liam a kol. (2018). *The Chronicles of Exandria: The Legend of Vox Machina Volume II*. Burbank, CA: Hunter Books. ISBN: 0999854836.
- JAFFE, Taliesin, O'BRIEN, Liam a kol. (2020). *The Chronicles of Exandria: The Mighty Nein*. Milwaukie, OR: Dark Horse Books. ISBN: 978-1-50671-384-7.
- JANSOVÁ, Iveta (2015). *Fanouškovská studia* [online]. [cit. 31.3.2021]. Dostupné online <http://medkult.upmedia.cz/Keywords/fanouskovska-studia/>.

- JANSOVÁ, Iveta (2018). *Kategorie fanoušek jako teoretický problém: aktivity, praktiky a kategorizace*. Disertační práce, Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta. Dostupné online <https://theses.cz/id/m8i6f8/>.
- JENKINS, Henry (1992). *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York, London: Routledge. ISBN: 978-0415533294.
- JENKINS, Henry (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Cambridge, MA: The MIT Press. ISBN: 9780262513623. Dostupné online <https://mitpress.mit.edu/books/confronting-challenges-participatory-culture>.
- KALINIČ, Petr (2016). *Etnografie virtuální válečnické skupiny v prostředí Guild Wars 2*. Disertační práce, Západočeská univerzita v Plzni. Dostupné online <http://hdl.handle.net/11025/24803>.
- KOŠÁŘOVÁ, Adéla (2014). *Český seriálový a filmový fandom jako fenomén*. Bakalářská práce, Západočeská univerzita v Plzni. Dostupné online <http://hdl.handle.net/11025/14280>.
- MADI2THEMAX (2020). *A Letter to CRITICAL ROLE from THE CRITTERS: #KindnessCriticProject* [Youtube Video]. [cit. 31.3.2021]. Dostupné online <https://youtu.be/2M-Q97OMf9g>.
- MALINOWSKI, Bronislaw (1939). The Group and the Individual in Functional Analysis. *American Journal of Sociology*. 1939: 44(6), 938-964. Dostupné online [www.jstor.org/stable/2769422](http://www.jstor.org/stable/2769422).
- MALINOWSKI, Bronislaw (2013). *Argonauts of the Western Pacific: An Account of Native Enterprise and Adventure in the Archipelagoes of Melanesian New Guinea*. Read Books Ltd. ISBN 9781447496908.
- MARSHAM, Liz (2020). *The World of Critical Role: The History Behind the Epic Fantasy*. New York City, NY: Ten Speed Press. ISBN: 978-0-593-15743-5.

- MURPHY, Robert Francis (2014). *Úvod do kulturní a sociální antropologie*. Praha: Sociologické nakladatelství (SLON). ISBN 80-86429-25-3.
- POPPER, Karl (2011). *The Open Society and Its Enemies*. Velká Británie: Routledge. ISBN: 9781136700323.
- PORTER, Constance Elise (2006). A Typology of Virtual Communities: A Multi-Disciplinary Foundation for Future Research. *Journal of Computer-Mediated Communication*. 2006: 10(1). <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2004.tb00228.x>.
- PREECE, Jenny a MALONEY-KRICHMAR, Diane (2005). Online Communities: Design, Theory, and Practice. *Journal of Computer-Mediated Communication*. 2005: 10(4). Dostupné online <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2005.tb00264.x>.
- PRINGLE, David a kol. (editoři) (2003). *Fantasy: Encyklopedie fantastických světů*. Praha, ČR: Albatros. ISBN: 80-00-01126-3.
- r/criticalrole* [online]. (nedatováno) [cit. 31.3.2021]. Dostupné online <https://www.reddit.com/r/criticalrole/>.
- RHEINGOLD, Howard (2000). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Cambridge (Mass.): MIT. Dostupné online <http://www.rheingold.com/vc/book/>.
- SCHENSUL, Jean J. a LeCOMPTE, Margaret D. (2013). *Essential ethnographic methods: A mixed methods approach*. NY: AltaMira Press. ISBN: 9780759122031.
- SOUKUP, Václav (2004). *Dějiny antropologie: (Encyklopedický přehled dějin fyzické antropologie, paleoantropologie, sociální a kulturní antropologie)*. Praha: Karolinum. ISBN 80-246-0337-3.
- STAIGER, Janet (2005). *Media Reception Studies*. New York: New York University Press. ISBN: 9780814708545.

- ŠANDEROVÁ, Jadwiga. *Sociální stratifikace: problém, vybrané teorie, výzkum*. Praha: Karolinum, 2000. ISBN: 80-246-0025-0.
- Talks Machina | Critical Role* [online]. (nedatováno) [cit. 31.3.2021]. Dostupné online <https://critrole.com/filter/talks-machina/>.
- Tankard Wrap: Is It Thursday Yet?* [online]. (nedatováno) [cit. 31.3.2021]. Dostupné online <https://shop.critrole.com/products/tankard-wrap-is-it-thursday-yet>.
- The Team | Critical Role* [online]. (nedatováno) [cit. 31.3.2021]. Dostupné online <https://critrole.com/team/>.
- TURK, Tisha (2013). Fan Work: Labor, Worth, and Participation in Fandom's Gift Economy. *Transformative Works and Cultures*. 2013: 15. Dostupné online: <https://doi.org/10.3983/twc.2014.0518>.
- TWEET, Jonathan, COOK, Monte a WILLIAMS, Skip (2000). *Dungeons & Dragons Player's Handbook: Core Rulebook I*. Renton, WA: Wizards of the Coast. ISBN: 0-7869-1550-1.
- Twitch Terms of Service* [online]. (nedatováno) [cit. 31.3.2021]. Dostupné online <https://www.twitch.tv/p/cs-cz/legal/terms-of-service/>.
- USELESSROGUE (2016). *First Critical Role Fan Letter* [Youtube Video]. [cit. 31.3.2021]. Dostupné online <https://youtu.be/5UJmqryYtXI>.
- Value Statement & Community* (2020). [cit. 31.3.2021]. Dostupné online <https://critrole.com/community/>.
- WASKUL, Dennis a LUST, Matt (2004). Role-Playing and Playing roles: The Person, Player, and Persona in Fantasy Role-Playing. *Symbolic Interaction*. 2004: 27(3), 333-356. DOI:10.1525/si.2004.27.3.333
- WILLIAMS, J. Patrick, HENDRICKS, Sean Q a WINKLER, W. Keith (2006). *Gaming as culture: Essays on reality, identity and experience in fantasy games*. Jefferson, NC: McFarland&Co. ISBN: 978-0786424368.

ZAGAL, José a DETERDING, Sebastian (2018). Definitions of “role-playing games”. In: ZAGAL, José a DETERDING, Sebastian. *Role-Playing Game Studies*. 2018, 19-51.

ISBN: 9781315637532. DOI:10.4324/9781315637532-2.

## PŘÍLOHY

Příloha 1: Seznam autorů a tvorby účastnické kultury .....	49
Příloha 2: Osnova rozhovoru .....	56
Příloha 3: Dotazník .....	61
Graf 1 .....	80
Graf 2 .....	81
Graf 3 .....	82
Graf 4 .....	83
Graf 5 .....	84

## Příloha 1: Seznam autorů a tvorby účastnické kultury

Zde je uveden seznam některých aktivit (projektů) a tvůrců účastnické kultury fandomu Critical Role, včetně odkazů na internetové stránky, rozčleněný do kategorií: společné projekty a aktivity s větším dosahem, fan art, cosplay, hudba, výrobky a řemesla, video produkce (Youtube) a různé.

### Společné projekty a aktivity s větším dosahem

- Critical Role Wiki ([https://criticalrole.fandom.com/wiki/Critical\\_Role\\_Wiki](https://criticalrole.fandom.com/wiki/Critical_Role_Wiki) [cit. 31.3.2021]): fanouškovská internetová encyklopedie;
- CritRole Content Warnings (součást Critical Role Wiki, <https://twitter.com/CritRoleCW> [cit. 31.3.2021]): varování před nevhodným obsahem
- CritRoleStats, (<https://www.critrolestats.com> [cit. 31.3.2021]): statistiky hodů, odehraného času, a jiné;
- Critical Role Transcript (<https://crtranscript.tumblr.com> [cit. 31.3.2021]): titulky k epizodám;
- Critical Role linkable transcripts (<https://kryogenix.org/crsearch/html/index.html> [cit. 31.3.2021]): titulky k epizodám;
- Critical Role Translate (<https://crtranslate.tumblr.com> [cit. 31.3.2021], <https://www.facebook.com/CR.Translate> [cit. 31.3.2021]): překlad titulků do různých jazyků;
- Critter Gifting (<https://crittergifting.com> [cit. 31.3.2021]): obdarovávání a vzájemná výměna dárků;
- Gilmore's Glorious Goods by Crafty Critters (<https://www.facebook.com/groups/726405617531612> [cit. 31.3.2021]): skupina propagující řemeslnou tvorbu a výrobky k prodeji;
- CritRole Closet (<https://critrolecloset.tumblr.com> [cit. 31.3.2021], <https://twitter.com/critrolecloset> [cit. 31.3.2021]): seznam oblečení členů osazenstva, včetně odkazů s možností nákupu;
- When is Critical Role? (<http://www.wheniscriticalrole.com> [cit. 31.3.2021]): odpočet do začátku dalšího vysílání.



## Fan art

- Aidan, @lemonaidart (<https://twitter.com/lemonaidart> [cit. 31.3.2021]);
- Alex, @apricots\_n\_dots ([https://twitter.com/apricots\\_n\\_dots](https://twitter.com/apricots_n_dots) [cit. 31.3.2021]);
- Annalise Jensen (<https://linktr.ee/Annalisejensen> [cit. 31.3.2021]);
- Ari, @ornerine (<https://twitter.com/ornerine> [cit. 31.3.2021]);
- Caio Santos, @BlackSalander (<https://twitter.com/BlackSalander> [cit. 31.3.2021]);
- c-kiddo (<https://c-kiddo.tumblr.com> [cit. 31.3.2021]);
- Clara, @EldritchBlep (<https://www.instagram.com/eldritchblep> [cit. 31.3.2021]);
- Diana Davidsson ([https://twitter.com/omegasama\\_art](https://twitter.com/omegasama_art) [cit. 31.3.2021]);
- Elaine Tipping (<https://linktr.ee/ElaineTipping> [cit. 31.3.2021]);
- Elena Muñoz (<https://pinterest.com/pin/803118546049392642> [cit. 31.3.2021]);
- Elizabeth Flowers (<https://www.redelice.com> [cit. 31.3.2021]);
- Genel Jumalon (<https://linktr.ee/geneljumalon> [cit. 31.3.2021]);
- Chris S., @arcaneGold (<https://linktr.ee/arcaneGold> [cit. 31.3.2021]);
- Jessica Nguyen (<https://www.jessketchin.com> [cit. 31.3.2021]);
- Joanna Johnen (<https://ravennowwithtea.tumblr.com> [cit. 31.3.2021]);
- Joma Cueto (<https://forgingmeanings.artstation.com> [cit. 31.3.2021]);
- Jonah Baumann (<https://www.galacticjonah.com> [cit. 31.3.2021]);
- Julien, @cozygnomes (<https://twitter.com/cozygnomes> [cit. 31.3.2021]);
- Kathryn Wheeler (<https://azraillu.wixsite.com/azraelionart> [cit. 31.3.2021]);
- Kit Buss (<https://www.anemonetea.com> [cit. 31.3.2021]);
- Lap Pun Cheung (<https://www.artstation.com/lappuncheung> [cit. 31.3.2021]);
- Lin Romanov (<https://www.linromanov.com> [cit. 31.3.2021]);
- Lorna Carver (<https://linktr.ee/LornArt> [cit. 31.3.2021]);
- mileme (<https://maileme.tumblr.com> [cit. 31.3.2021]);

- Minttu Hynninen, @theminttu (<https://www.instagram.com/theminttu> [cit. 31.3.2021]);
- Nadye, @NadyeArt (<https://twitter.com/NadyeART> [cit. 31.3.2021]);
- Nikki Dawes (<https://nikkidawes.artstation.com> [cit. 31.3.2021]);
- Sam Hogg (<https://www.artofsamhogg.com> [cit. 31.3.2021]);
- Toby Sharp, @tobyjamessharp (<https://linktr.ee/tobyjamessharp> [cit. 31.3.2021]);
- Victoria, @gaelgrams (<https://www.instagram.com/gaelgrams> [cit. 31.3.2021]);
- @audreylexow (<https://www.instagram.com/audreylexow> [cit. 31.3.2021]);
- @caemielilium (<https://www.instagram.com/caemielilium> [cit. 31.3.2021]);
- @CreativCube5 (<https://twitter.com/CreativCube5> [cit. 31.3.2021]);
- @CRTistDotPng (<https://twitter.com/CRTistDotPng> [cit. 31.3.2021]);
- @kooks000 (<https://twitter.com/kooks000> [cit. 31.3.2021]);
- @kyuwkou (<https://twitter.com/kyuwko> [cit. 31.3.2021]);
- @skyfullofstorm (<https://www.instagram.com/skyfullofstorm> [cit. 31.3.2021]);
- @yettinim (<https://twitter.com/yettinim> [cit. 31.3.2021]).

## Cosplay

- Anna, @cosplay\_on\_the\_roof ([https://linktr.ee/cosplay\\_on\\_the\\_roof](https://linktr.ee/cosplay_on_the_roof) [cit. 31.3.2021]);
- April Gloria (<https://linktr.ee/aprilgloria> [cit. 31.3.2021]);
- Emmie, @emmiebee (<https://linktr.ee/emmiebee> [cit. 31.3.2021]);
- Ginny Di (<https://www.ginnydi.com> [cit. 31.3.2021]);
- KP, KP11 Studios (<https://kp11studios.carrd.co> [cit. 31.3.2021]);
- Ren, @rerenga\_cosplay ([https://linktr.ee/rerenga\\_cosplay](https://linktr.ee/rerenga_cosplay) [cit. 31.3.2021]);
- Rumor King, @Rumorcosplay ([https://beacons.ai/\\_rumor\\_king](https://beacons.ai/_rumor_king) [cit. 31.3.2021]);
- @Cat\_Cosplay (<https://cat-cosplay.tumblr.com> [cit. 31.3.2021]);
- @wittywyndi (<https://twitter.com/wittywyndi> [cit. 31.3.2021]).

## Hudba

- Aiden Chan  
(<https://www.youtube.com/channel/UCI188yyB81e5gVohlIl73w> [cit. 31.3.2021]);
- Autumn Orange  
([https://www.youtube.com/channel/UC5wyTEhH4uJNCErX\\_XIzOGw](https://www.youtube.com/channel/UC5wyTEhH4uJNCErX_XIzOGw) [cit. 31.3.2021]);
- Colm McGuinness (<https://twitter.com/NiceViolinBoy>;  
<https://soundcloud.com/crmmusic> [cit. 31.3.2021]);
- Hollaback Nerds  
(<https://www.youtube.com/channel/UCnWjyYb6nHj7wN5rzhSp8VA>) [cit. 31.3.2021];
- Hunter Rogerson (<https://www.rogersonmusic.com> [cit. 31.3.2021]);
- Chase Noseworthy  
(<https://www.youtube.com/channel/UCy8OsXL9RtoSBuCVoNJMZmA> [cit. 31.3.2021]);

- James Peters ([https://open.spotify.com/artist/5VO1K7gngd8Vje1kJO7NJj?si=s8oHI6JcRV6\\_SiuzQ7pizw](https://open.spotify.com/artist/5VO1K7gngd8Vje1kJO7NJj?si=s8oHI6JcRV6_SiuzQ7pizw) [cit. 31.3.2021]);
- Lilli Furfaro ([https://www.youtube.com/channel/UClM3cnNJ9IoPPZy\\_B1vZO1w](https://www.youtube.com/channel/UClM3cnNJ9IoPPZy_B1vZO1w) [cit. 31.3.2021]);
- R. Morgan Slade (<https://www.youtube.com/channel/UCr2PNcyPLxbD-BAQHPPgj8A> [cit. 31.3.2021]);
- The Cantata Pansophical (<https://www.youtube.com/channel/UCBob2Joohh6CEXPdri5Xkuw> [cit. 31.3.2021]);
- The Critical Concert (<https://youtu.be/asVie6L-6LI> [cit. 31.3.2021];  
<https://youtu.be/wdG9iZvsp2E> [cit. 31.3.2021];  
<https://youtu.be/dXJcobIc8hc> [cit. 31.3.2021]);
- The Rise Undaunted (<https://www.youtube.com/channel/UCdbPcunw3exOfNsduNGW8Eg> [cit. 31.3.2021]);
- @CriticalBard (<https://twitter.com/CriticalBard> [cit. 31.3.2021]);

### Výrobky a řemesla

- Cosplayprintables (<https://www.etsy.com/shop/Cosplayprintables> [cit. 31.3.2021]);
- Geeky Clean (<https://geekyclean.com> [cit. 31.3.2021]);
- Gil Ramirez, @GilTheVlogsmith (<https://twitter.com/gilthevlogsmith> [cit. 31.3.2021]);
- GlitterDustTrinkets (<https://www.etsy.com/shop/GlitterDustTrinkets> [cit. 31.3.2021]);
- Paola's Pixels (<https://paolaspixels.com> [cit. 31.3.2021]);
- Pixiesicks13 ([https://www.reddit.com/r/criticalrole/comments/joxjwo/no\\_spoilers\\_finally\\_finished\\_my\\_mighty\\_nein](https://www.reddit.com/r/criticalrole/comments/joxjwo/no_spoilers_finally_finished_my_mighty_nein) [cit. 31.3.2021]);
- Sanshadeau Arts (<https://linktr.ee/SunshadeauArts> [cit. 31.3.2021]);
- Wyrnwood (<https://wyrnwoodgaming.com> [cit. 31.3.2021]).

## Video produkce (Youtube)

- CasuKaga (<https://www.youtube.com/c/CasuKaga/featured> [cit. 31.3.2021]);
- Deelusi (<https://www.youtube.com/channel/UCTCNQLsixeccmljHccBO-TQ> [cit. 31.3.2021]);
- Ilya Salnikov (<https://www.youtube.com/channel/UCcoY1GUxmptripP9doPel9A/videos> [cit. 31.3.2021]);
- Jester's Sketchbook ([https://www.youtube.com/channel/UCMyc5iaAg7\\_ofHlDznrA-ww](https://www.youtube.com/channel/UCMyc5iaAg7_ofHlDznrA-ww) [cit. 31.3.2021]);
- Kanekuo (<https://www.youtube.com/c/Kanekuo/featured> [cit. 31.3.2021]);
- KunKunGun (<https://www.youtube.com/channel/UC-zkUX5TXQpxhupNOZXGuDQ> [cit. 31.3.2021]);
- Lunapocalypse (<https://www.youtube.com/c/Lunapocalypse/featured> [cit. 31.3.2021]);
- Marisharaygun (<https://www.youtube.com/c/marisharaygun/featured> [cit. 31.3.2021]);
- Muchinery (<https://www.youtube.com/c/Muchinery/featured> [cit. 31.3.2021]);
- Nico Nielson (<https://linktr.ee/NicoNeilson> [cit. 31.3.2021]);
- Puffin Forest (<https://www.youtube.com/c/puffinforest/featured> [cit. 31.3.2021]);
- Shimshazar (<https://youtu.be/e8JIXw84djE> [cit. 31.3.2021]);
- Shortlan (<https://www.youtube.com/c/Shortlan/featured> [cit. 31.3.2021]);
- SpeckoGirl (<https://www.youtube.com/c/SpeckoGirl/featured> [cit. 31.3.2021]);

- The Mighty Nope (<https://www.youtube.com/channel/UCo6a16EcjKbTWKBM8SZoPvg> [cit. 31.3.2021]);
- Yordle Theater ([https://www.youtube.com/channel/UCk\\_D2uQ\\_z9NTGTHYK1YbQlw](https://www.youtube.com/channel/UCk_D2uQ_z9NTGTHYK1YbQlw) [cit. 31.3.2021]).

### **Různé**

- Arsequeef (<http://arsequeef.com> [cit. 31.3.2021]);
- Critical Craft: Making Exandria (<https://critcraft.com> [cit. 31.3.2021]);
- deerlordhunter (<https://deerlordhunter.tumblr.com> [cit. 31.3.2021]);
- Deven Rue (<https://devenrue.com> [cit. 31.3.2021]);
- @CptPopcorn (<https://twitter.com/CptPopcorn> [cit. 31.3.2021]);
- @m9.collegeau (<https://www.instagram.com/m9.collegeau> [cit. 31.3.2021]);
- @OrcBarbies (<https://twitter.com/OrcBarbies> [cit. 31.3.2021]).

## Příloha 2: Osnova rozhovoru

Níže uvedené otázky jsou orientační schéma pro rozhovor s fanoušky pořadu Critical Role (tzv. crittery). Otázky jsou systematicky organizované, ale nemají tvořit pevnou strukturu: slouží pouze jako nápověda k tématům, která by měla zaznít; slouží jako rychlá reference a tip, jak a na co se dotázat, pokud informace nezazněla v konverzaci přirozeně.

(Pro potřeby zkrácení textu CR znamená Critical Role).

### Rozehrání

- Ahoj, jmenuji se Honza, a jsem studentem sociální antropologie na Západočeské univerzitě v Plzni. Píšu bakalářskou práci o Critical Role, a konkrétně o fanoušcích CR.
- Než začneme, upozorním tě, že náš rozhovor bude nahráván, ale všechny osobní údaje budou anonymizovány. Záznam nebude nikde dostupný, budou z něj použity pouze do textu přepsané úryvky, a po ukončení bakalářské práce bude záznam smazán. Takže můžeš mluvit bez obav, úplně volně a otevřeně. Pokud s tímto souhlasíš, prosím, potvrď to nějakým jasným projevem souhlasu.
- A ještě, ber to, jak jen to jde, jako přátelský rozhovor. Samozřejmě, že mám nějaká témata a otázky, které chci probrat, ale rozhodně by to nemělo vyznít jako nějaký klinický výslech. Takže pokud budeš chtít něco doplnit či zmínit, nebo se vrátit k něčemu, o čem jsme mluvili, klidně to udělej.
- **A teď tedy: nejprve mi řekni svoje jméno.**
- **A řekni mi první věc, co tě napadne, když se řekne “Critical Role”?**
  - PROBE/KEYWORDS: PŘÁTELSTVÍ, KOMUNITA, POHODA, LEPŠÍ SVĚT, VSTÁVÁNÍ BRZO RÁNO

## Od prvního kontaktu k dnešku

*Základní informace o tom, jak se člověk setkal s Critical Role, s komunitou critterů, a jaký CR obsah konzumuje.*

(Vezměme to od začátku):

- Kdy ses začal/a dívat na Critical Role?
  - Pamatuješ si na první setkání s CR?
  - Jak ses o CR dozvěděl/a?
  - **Proč se díváš na CR?**
  - Jsi ve sledování epizod pozadu, nebo jsi u aktuální epizody? A co první kampaň?
- **Na jakou CR produkci se díváš, které všechny pořady sleduješ?**
- Jak sleduješ obsah CR? Kde?
  - NOTE: WATCHING LIVE / REBROADCAST / VOD; PODCASTS, READING RECAPS
  - NOTE: WATCHING IN CONNECTION WITH LOCATION – TIMEZONE
- Máš nějaké oficiální CR předměty?

## Témata a reprezentace

*Tato sekce se zaměřuje na klíčová témata, která fanoušci objevují v CR.*

- Jaké znáš CR memy, vtipy, fráze, a tak?
  - PROBE: GREETINGS (HELLO BEES, BIDET), SONGS (IT'S BEEN A WHILE, MAKING MY WAY, INTRO SONG)... LIFE NEEDS THINGS TO LIVE, AT DAWN WE PLAN... REGULAR GNOLL...
- Kdo je tvoje nejoblíbenější herní postava (z libovolné kampaně) a proč?
- Kdo je tvoje nejoblíbenější postava hosta, pokud nějakou máš, a proč?
- Kdo je tvoje nejoblíbenější NPC, pokud máš, a proč?
- Kdo je tvůj nejoblíbenější člen obsazení, pokud máš, a proč?
- **Jaká je tvoje obecná zkušenost s CR?**
  - Je na CR něco, co ti vadí, co bys změnil/a?
- Je ti někdo z postav či hráčů nějak pocitově blízký? A proč?



- **Myslíš, že se třeba někdo ztotožňuje s nějakou postavou či členem CR, a proč?**
  - PROBE: REPRESENTATION
- Daroval/a jsi na dobročinnost díky CR? A udělal/a bys to (nebo děláš to) i bez ohledu na CR?
- **Máš pocit, že CR ti nějak pomáhá v životě? A jak?**
  - Myslíš, že CR či fanoušci CR pomáhají nebo můžou pomáhat lidem?
  - PROBE: REPRESENTATION, VOICE FOR THE UNHEARD
- **Je něco, co ses naučil/a díky sledování CR?**
  - Myslíš, že CR své diváky něčemu učí?
- **Jaká slova či termíny bys použil/a jako charakteristiky CR?**
  - PROBE/KEYWORDS: SHOW, STREAM, D&D, RPG, FRIENDSHIP ACCEPTANCE (OF OTHERS), CHARITY/CHARITABILITY, AID, COOPERATION, ALTRUISM, RESPECT, ACTIVE GOOD/CHANGING THE WORLD, BETTERMENT/IMPROVEMENT, POSITIVITY, SELF-RESPECT, SELF-WORTH
- **Jaká slova či termíny bys použil/a jako charakteristiky fanoušků CR?**
  - PROBE/KEYWORDS: ACCEPTANCE (OF OTHERS), CHARITY/CHARITABILITY, AID, COOPERATION, ALTRUISM, RESPECT, ACTIVE GOOD/CHANGING THE WORLD, BETTERMENT/IMPROVEMENT, POSITIVITY, SELF-RESPECT, SELF-WORTH

## Fandom a familiárnost

*Tento oddíl se zaměřuje na fandom, komunitu a účastnickou kulturu.*

- Znáš pojem „Critters“?
  - Co znamená?
  - Kde se tento termín vzal?
  - **Jak bys označil/a crittery (nějakým konkrétním termínem)?**
  - (PROBE: COMMUNITY, FANS, FANDOM)
    - Jak bys použitý termín vysvětlil/a?
- **Jaká je tvoje obecná zkušenost s crittery?**
  - **Máš nějaké pozitivní zkušenosti?**
  - **Máš nějaké negativní zkušenosti?**
  - Je něco, co ti na crittery vadí, co bys změnil/a?
- Jestli interaguješ s dalšími crittery, jak?
  - KEYWORDS: LIVE, TWITCH CHAT, ONLINE DISCUSSIONS (SOCIAL NETWORKS)
  - Proč?
  - Jaká je tvoje zkušenost z těchto platforem?
- Kolik critterů znáš? (Jinak řečeno, kolik můžeš označit za přátele, za známé...?)
- S kolika crittery ses potkal/a naživo?
- Byl/a jsi někdy na nějakém conu nebo jiné akci kvůli CR?
- **Vytváříš něco v souvislosti s CR?**
  - PROBE: FANART, FANFIC, COSPLAY, MUSIC
  - **Pokud ano, co tě k tomu motivuje?**
    - PROBE: NOTICE & FAME, GIVING & SHARING, MONEY
- **Sleduješ či odebíráš nějakou critterskou produkci?**
  - PROBE: RECIPROCITY, FUN & ENJOYMENT, CONNECTEDNESS, SENSE OF BELONGING
- Máš nějaké předměty vyrobené crittery? Jaké? Jak ses k nim dostal/a?
- **Znáš nějaké critterské „projekty“?**

- PROBE: WIKI, CRITROLE STATS, CR TRANSLATE, CR CLOSET...

## **Velké otázky**

*Několik otázek na závěr pro dobrý pocit respondentů.*

(A jako závěrečné velké finále):

- Co pro tebe znamená CR?
- Co pro tebe znamenají critteri?
- Máš nějaké sdělení, citát, nebo cokoli jiného ve spojení s CR/crittery, co si myslíš, že by mělo být řečeno?

## **Ukončení**

- Díky za všechny odpovědi a celý rozhovor, bylo to výborné!
- Chceš něco doplnit?
- Chceš se zeptat na něco ty?
- Ještě jednou díky, a... is it Thursday yet?

### **Příloha 3: Dotazník**

Dotazník je v anglickém jazyce, protože byl předložen především mezinárodnímu (a tedy anglicky hovořícímu) fandumu.

Povinné otázky jsou označené hvězdičkami (\*takto\*).

- Otázky s výběrem pouze jedné z možností obsahují kulaté odrážky.
- Otázky s výběrem více možností obsahují hranaté odrážky
- Otázky s otevřenou odpovědí jsou uvedeny odrážkou (pomlčkou) a následujícím volným polem.

#### **Critters and Critical Role**

Bidet and hello bees! And welcome to a part of my attempt at Bachelor's thesis, where I try to find out more about Critical Role, and more specifically about Critters.

My name is Jan (you can call me John), and I'm a student of anthropology (with focus on social and cultural branch) at the University of West Bohemia, Pilsen, Czech Republic, Europe (<https://www.zcu.cz/en/index.html>).

This survey is a part of my Bachelor's thesis research. It is anonymous (and I'll re-read the responses to make sure). All the collected data will be used only for academic purposes, specifically for the purpose of my Bachelor's thesis.

It takes about 5-10 minutes if you only pick the compulsory parts – or as long as you'd like, if you want to fill out the optional parts as well.

**1. \*Do you watch Critical Role content regularly?\***

- Yes
- No

**2. \*In what year did you start watching Critical Role?\***

- 2015
- 2016
- 2017
- 2018
- 2019
- 2020
- 2021

**3. \*What Critical Role content have you seen or do you watch currently?\***

Pick all that apply. Even few episodes count as "have seen".

- Campaign 1: Vox Machina
- Campaign 2: The Mighty Nein
- One-shots
- Talks Machina
- Between the Sheets
- Critter Hug
- Narrative Telephone
- Pub Draw
- Game Ranch
- Other \_\_\_\_\_

**4. Who are your favourite members of the cast (players)?**

Pick all that apply

- Marisha Ray
- Laura Bailey
- Taliesin Jaffe
- Liam O'Brien
- Sam Riegel
- Ashley Johnson
- Travis Willingham
- Matt Mercer
- All of the above
- I don't have favourites
- Other \_\_\_\_\_

**5. Why are they your favourite player(s)?**

- \_\_\_\_\_

**6. Who are your favourite guest players?**

- \_\_\_\_\_

**7. \*Have you finished watching Campaign 1?\***

If you have, we'll jump to some questions about C1. If not, we'll skip right to current C2.

- Yes (Go to Question 8)
- No (Go to Question 12)

## Campaign 1

If you watched C1, here are some questions about it. If you feel like giving a longer answer, there's a space for that (don't worry, it isn't compulsory).

### 8. Who are your most favourite player characters from C1?

Pick all that apply.

- Grog Strongjaw
- Keyleth (of the Air Ashari)
- Percy (Lord Percival Frederickstein von Musel Klossowski de Rolo III.)
- Pike Trickfoot
- Scanlan Shorthalt
- Taryon Darrington
- Vax'ildan Vessar
- Vex'ahlia Vessar
- All of the above
- I don't have favourites
- Other \_\_\_\_\_

### 9. Why are these your favourite character(s)?

- \_\_\_\_\_

### 10. Who are your most favourite NPCs or guest characters from C1? And why?

- \_\_\_\_\_

### 11. What are the most memorable moments from C1 that you can think of?

These can be your favourites, community favourites, funny, sad, or anything else that you remember.

- \_\_\_\_\_

## Campaign 2

### 12. Who are your most favourite player characters from C2?

Pick all that apply

- Beaugard Lionett
- Caduceus Clay
- Caleb Widogast
- Fjord
- Jester Lavorre
- Mollymauk Tealeaf
- Nott the Brave / Veth Brenatto
- Yasha Nydoorin
- All of the above
- I don't have favourites

### 13. Why are they your favourite character(s)?

- \_\_\_\_\_

### 14. Who are your most favourite NPCs or guest characters from C2? And why?

- \_\_\_\_\_

### 15. What are the most memorable moments from C2 that you can think of?

These can be your favourites, community favourites, funny, sad, or anything else that you remember.

- \_\_\_\_\_



## Being a Critter

Now let's talk about Critters...

### 16. What does someone have to do to be considered a Critter?

What action do they have to do? How should they behave? What rules should they follow? And so on...

- \_\_\_\_\_

### 17. What term would you (or do you) use to describe Critters as a whole?

- Fandom
- Community
- Group
- Other \_\_\_\_\_

### 18. \*If you interact with other Critters, how?\*

Pick all that apply

- Twitch or Youtube (chat and / or comments)
- Social Networks (Facebook, Twitter, Tumblr, Reddit, etc...)
- In real life
- I don't interact with other Critters
- I try to avoid interacting with other Critters
- Other \_\_\_\_\_

### 19. \*How often do you interact with other Critters?\*

If you put all the modes of interaction (in real life, online...) together.

- Daily
- Few times a week
- Few times a month
- Few times a year
- Almost never
- I interacted with other Critters just once
- Never

**20. \*What is your general experience with Critters?\***

- Amazing
- Good
- Mostly good
- Neutral (sometimes good, sometimes bad)
- Mostly bad
- Bad
- Terrible
- I don't interact with other Critters

**21. If you'd like, you can be more specific about your experiences with Critters (or maybe a one specific experience that stands out):**

- \_\_\_\_\_

**22. \*Compared to other fan groups (fandoms) you know, how do you rate Critters?\***

- Critters are much worse than other fandoms
- Critters are slightly worse than other fandoms
- Critters are about the same as other fandoms
- Critters are slightly better than other fandoms
- Critters are much better than other fandoms
- I don't have experience (or big enough experience) to compare.
- Other \_\_\_\_\_

## Critter Creativity

Few questions about Critter projects, art, and other creations.

### 23. Which of these Critter creations have you used before?

Pick all that apply. You can add any that are missing in question 25, since there's a huge amount of amazing content, so I probably missed a lot of them.

- Critical Role Wiki
- CritRoleStats
- Critical Role Translate
- CritRole Closet
- When is Critical Role?
- Critical Role Transcript
- Gilmore's Glorious Goods
- None of them
- Other \_\_\_\_\_

### 24. Have you participated or are you participating on a Critter project?

- Yes
- No

### 25. Do you know any other Critter community projects?

If so, write them here. You can write names, if you know them, a link, or even just a quick description if you don't remember the name.

- \_\_\_\_\_

**26. Do you actively follow any Critical Role-inspired creators?**

Pick all that apply.

- Fan artists – visual artists (painters, cartoonists etc.)
- Fan artists – musicians
- Fan artists – fanfic writers
- Cosplayers
- Artisans
- None, I don't follow any.
- Other

**27. How do you react to Critical Role-inspired creations, both from the creators you follow, and those that you encounter randomly online?**

Pick all that you have done more than once.

- I leave a positive (or encouraging) comment.
- I thank them for sharing their work.
- I leave a constructive comment with tips for improvement.
- I give it a like (or something similar).
- I share it online.
- I show it to others in real life.
- If possible, I buy the creation (print, t-shirt etc.).
- I leave a Critical Role meme (gif or image).
- I don't do anything.
- Other \_\_\_\_\_

**28. If you want to name any of the creators that create things inspired by CR, please write them down here:**

Some of these might appear in my thesis as an example of Critter creativity.

- \_\_\_\_\_

**29. Do you create anything Critical Role-inspired?**

Anything is relevant. Fanart, fanfic, cosplay, gifs, images, music, Youtube videos and spoofs, any type of goods, anything that you create because you are inspired by Critical Role. Every skill level counts, from absolute beginners to masters of their craft! Also, pick yes even if you don't share your creations.

- Yes (Go to Question 30)
- No (Go to Question 34)

**Critter Creativity, pt. 2**

You are creating something Critical Role inspired - first of all, that's genuinely amazing!. Now for some questions about that...

**30. \*Do you share your creations in any way?\***

- Yes
- No
- Other \_\_\_\_\_

**31. If you share your creations, why? If you don't share them, why?**

- \_\_\_\_\_

**32. Have you been creating prior to watching Critical Role?**

- Yes
- No

**33. If you'd like to share any of your creations here, please post a link (or links) below.**

Some of these might appear in my thesis as an example of Critter creativity. Please rest assured that even though this makes you an indentifiable person to me, your answers in this survey will stay anonymous and will in no way be connectable to you. Also, if I use any of your creations in my thesis, they will be fully attributed to you.

- \_\_\_\_\_

## Themes and Topics

In this part, there is only one compulsory question and answer. With the rest, skip any questions you don't feel like answering (especially if you haven't thought about these topics before), as the goal isn't to try to wrestle an answer out of you, but to find out how many Critters do think about these on their own.

### **34. \*Have you read Critical Role Values & Guidelines before now?\***

If you want to check them out now: <https://critrole.com/community/>

- I know them by heart.
- Yes, I read them before.
- No, I haven't read them.
- I haven't heard about them before.
- Other \_\_\_\_\_

**35. Do you think Critical Role represents these values?**

## A) Representation of minorities

- Strongly Disagree
- Somewhat Disagree
- Neither Agree or Disagree
- Mostly Agree
- Strongly Agree

## B) Charity and charitability

- Strongly Disagree
- Somewhat Disagree
- Neither Agree or Disagree
- Mostly Agree
- Strongly Agree

## C) Mutual respect

- Strongly Disagree
- Somewhat Disagree
- Neither Agree or Disagree
- Mostly Agree
- Strongly Agree

## D) Positive change in the world

- Strongly Disagree
- Somewhat Disagree
- Neither Agree or Disagree
- Mostly Agree
- Strongly Agree



**E) Friendship**

- Strongly Disagree
- Somewhat Disagree
- Neither Agree or Disagree
- Mostly Agree
- Strongly Agree

**F) Equality**

- Strongly Disagree
- Somewhat Disagree
- Neither Agree or Disagree
- Mostly Agree
- Strongly Agree

**G) Solidarity**

- Strongly Disagree
- Somewhat Disagree
- Neither Agree or Disagree
- Mostly Agree
- Strongly Agree

**36. What other values do you think Critical Role represents?**

- \_\_\_\_\_

**37. Do you think Critters represents these values?**

Now the same values as above, but when linked to Critters.

**A) Representation of minorities**

- Strongly Disagree
- Somewhat Disagree
- Neither Agree or Disagree
- Mostly Agree
- Strongly Agree

**B) Charity and charitability**

- Strongly Disagree
- Somewhat Disagree
- Neither Agree or Disagree
- Mostly Agree
- Strongly Agree

**C) Mutual respect**

- Strongly Disagree
- Somewhat Disagree
- Neither Agree or Disagree
- Mostly Agree
- Strongly Agree

**D) Positive change in the world**

- Strongly Disagree
- Somewhat Disagree
- Neither Agree or Disagree
- Mostly Agree
- Strongly Agree

## E) Friendship

- Strongly Disagree
- Somewhat Disagree
- Neither Agree or Disagree
- Mostly Agree
- Strongly Agree

## F) Equality

- Strongly Disagree
- Somewhat Disagree
- Neither Agree or Disagree
- Mostly Agree
- Strongly Agree

## G) Solidarity

- Strongly Disagree
- Somewhat Disagree
- Neither Agree or Disagree
- Mostly Agree
- Strongly Agree

**38. What other values do you think Critters represent?**

- \_\_\_\_\_

**39. What do you think about the following statements:**

A) Storytelling and stories (like CR) can change lives.

- Strongly Disagree
- Somewhat Disagree
- Neither Agree or Disagree
- Mostly Agree
- Strongly Agree

B) We should share our love of games with others.

- Strongly Disagree
- Somewhat Disagree
- Neither Agree or Disagree
- Mostly Agree
- Strongly Agree

C) It is important to stay curious and to keep learning.

- Strongly Disagree
- Somewhat Disagree
- Neither Agree or Disagree
- Mostly Agree
- Strongly Agree

D) We should strive to leave the world better than we found it.

- Strongly Disagree
- Somewhat Disagree
- Neither Agree or Disagree
- Mostly Agree
- Strongly Agree

E) Listening to others is important to self-improvement.

- Strongly Disagree
- Somewhat Disagree
- Neither Agree or Disagree
- Mostly Agree
- Strongly Agree

F) Constructive criticism is a necessary part of learning.

- Strongly Disagree
- Somewhat Disagree
- Neither Agree or Disagree
- Mostly Agree
- Strongly Agree

**40. Has Critical Role, or have Critters, helped you in any way? If so, how?**

- \_\_\_\_\_

**41. Have you helped others because you were inspired to by Critical Role or Critters? If so, how?**

- \_\_\_\_\_

## Finale

### 42. \*From which continent do you watch Critical Role content?\*

These are very broad (and also western-centric) categories, but they serve just as a metric to see what general area you (and others who fill this survey) are from. You can add a more specific (or different) answer if you want. If you're travelling a lot, pick one you watch from the most.

- Africa
- Asia
- Australia and Oceania
- Europe
- North America
- South America
- Other \_\_\_\_\_

### 43. Would you like to add anything that wasn't part of the questions, but you feel like should be said?

- \_\_\_\_\_

### 44. Would you like to add anything? A personal motto, a favourite quote, something that everybody should know, a friendly message to the world... It can be CR related, but doesn't have to be.

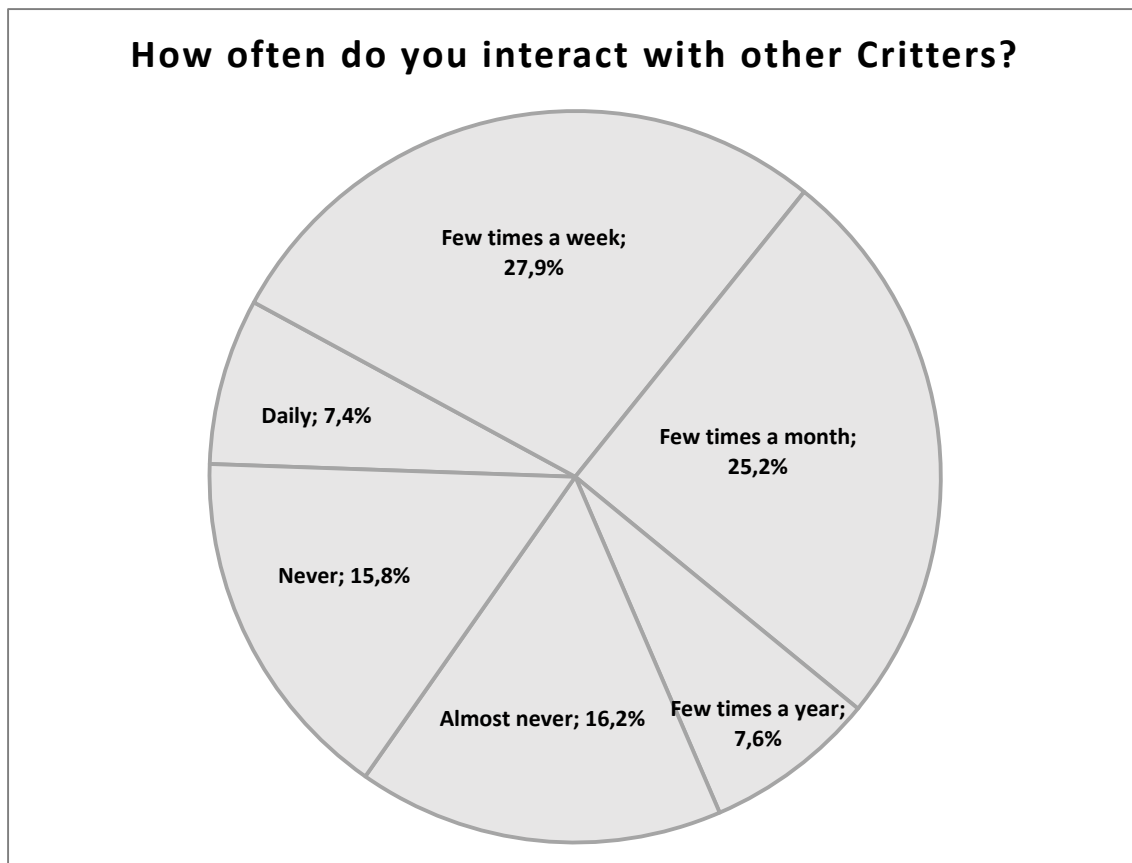
- \_\_\_\_\_

### 45. And this is where we end this survey. Thank you very much for your time and the answers. For now: Don't forget to love each other, and... Is it Thursday yet? ;)

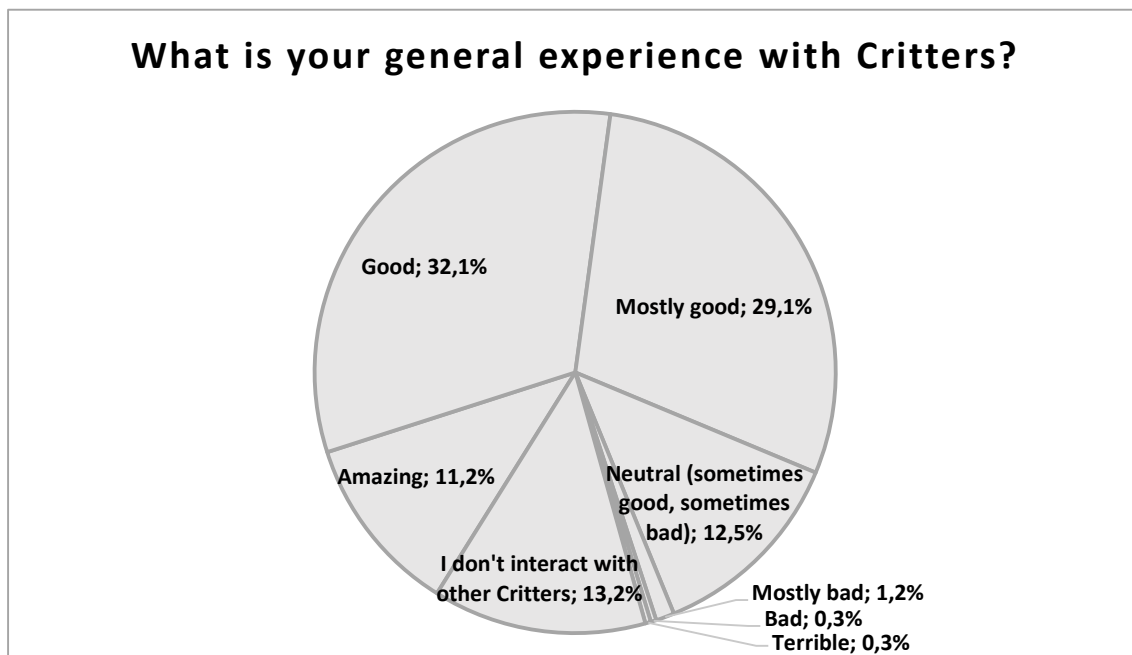
- It's almost Thursday!
- It's Thursday!
- Other \_\_\_\_\_

## Grafy

Graf 1: Frekvence interakce. Jedná se o frekvenci (míru) interakce v rámci fandomu. (s. 30)

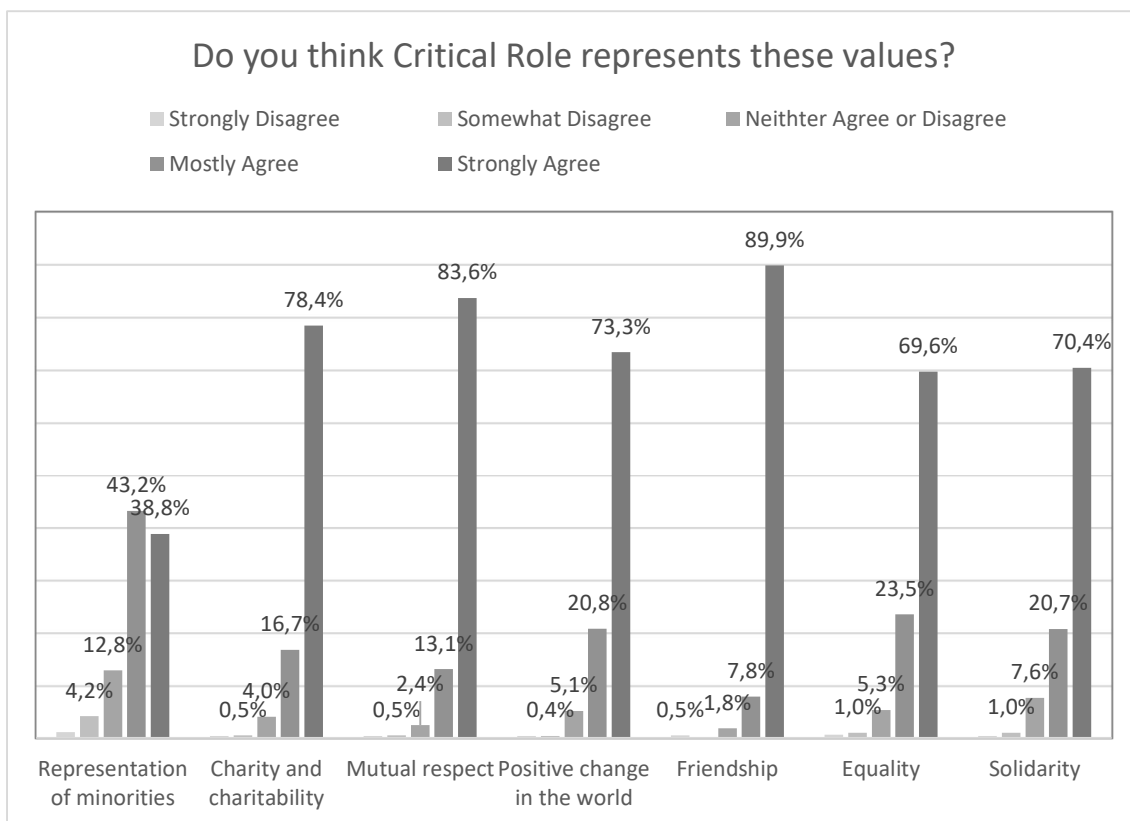


Graf 2: Hodnocení interakce. Jedná se o hodnocení interakcí critterů s ostatními crittery. (s. 31)

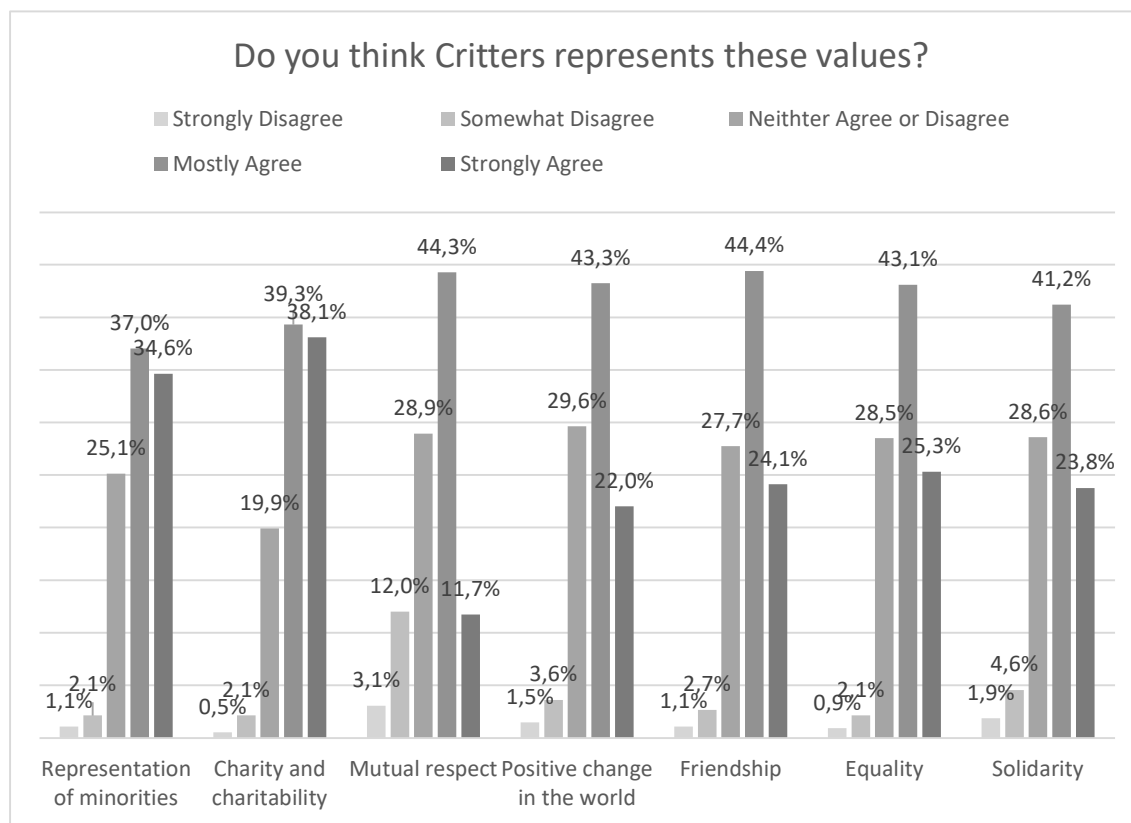




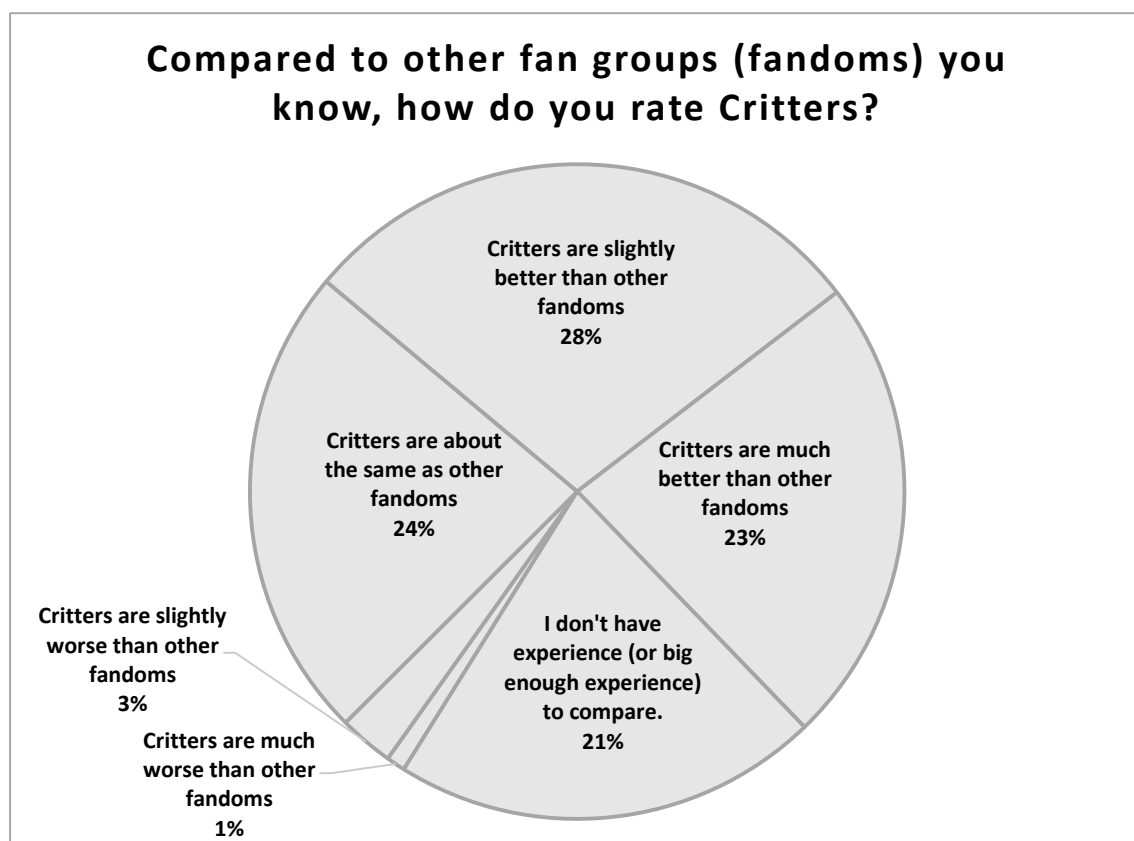
Graf 3: Reprerentace hodnot uvnitř Critical Role. Reprerentuje Critical Role uvedené hodnoty dle critterů? Zleva doprava od silného nesouhlasu k silnému souhlasu. (s. 33)



Graf 4: Reprezentace hodnot Critical Role ve fandomu critterů. Reprezentují critteři hodnoty, které reprezentuje Critical Role? Zleva doprava od silného nesouhlasu k silnému souhlasu. (s. 34)



Graf 5: Hodnocení srovnání s jinými fandomy. (s. 36)



## **RESUMÉ**

This thesis explores the concept of fandom on the Internet based on an anthropological research of a specific group, the fandom of the show Critical Role, whose members are known as Critters. Main focus is on topics that these fans find important in connection with the show and its cast.

First part presents basic terminology necessary to understand what the show is, and what it tries to represent: Critical Role is a role-playing game show based on the Dungeons & Dragons ruleset, streamed online via Twitch to tens of thousands of viewers every week. It also presents specific proactive and positive values for itself and the community of fans.

Second part summarizes theoretical approaches to studying fans and fandoms, with an emphasis on theories and practice of fan studies and participatory culture by Henry Jenkins, and the concept of imagined communities by Benedict Anderson. Using these, and some others, fandom is viewed as a coherent group of fans that shares a common interest (in this case the show) and certain values that are reinforced by participation on the fandom.

Third part presents three different ethnographic methods used during the research (participant observation, interviews and surveys) and their specifics when used online. All of these are traditional anthropological (and sociological) methods that are shown as applicable for research in the virtual space of the Internet.

Fourth part combines data (collected through participant observation, interviews and surveys) with their analysis based on previously stated theoretical concepts. Findings show that fans of Critical Role define or mention following themes as important to the show and the fandom: group, friendship, representation of minorities, self-identification, solidarity, respect and sharing. These themes, stated also as values, serve as a basis for the imagined community of the Critical Role fandom.