

mediares ^{1/2013}

JOURNAL FOR MEDIA RESEARCH - RESOURCE - RESPONSIBILITY - RESIDUUM - RESPECT - RESEMBLANCE - RESOLVE



› The effect of computer games structure on subjective perception of time

› Rozhlasová reportáž: stagnace žánru

› Z mainstreamu do alternativy a naspět: vývoj jedinca v študentskom komunitnom rádiu

› Rises and falls of one Polish student radio

Media Res

Odborný studentský časopis pro mediální studia a žurnalistiku

Editor čísla: Jan Motal (jmotal@mail.muni.cz)

Redakční rada: Tomáš Bártek, Kateřina Kirkosová, Jan Motal, Pavel Sedláček, Marína Urbániková.

Korektury: Karolína Bělohávková

Grafika a sazba: Petr Barták

Kontakt: casopis.munitv.cz

Periodicita: 2x ročně

Místo vydávání: Brno

Vydavatel: Katedra mediálních studií a žurnalistiky, Fakulta sociálních studií, Masarykova univerzita, Joštova 10, 602 00, Brno

Příspěvky označené jako studie byly recenzovány v rámci anonymního řízení dvěma recenzenty.

Ročník 1, číslo 1, červen 2013.

Tento časopis vznikl za finanční podpory:

MUNI/D/0992/2012, Studentský časopis Media res

Program rektora - kategorie D - Podpora tvorby studentských časopisů zaměřených na vzdělávání, vědu a akademické dění

Použité fotografie:

Titulní strana: Kristýna Veselá

<http://www.flickr.com/photos/playstationblogeurope/8674052121/sizes/o/in/photostream/>

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/7d/Alsumaria_journalist.jpg

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/3e/WRAL_reporter.JPG

http://farm6.staticflickr.com/5178/5437350309_160123d6be_o.jpg

http://farm4.staticflickr.com/3052/5810034630_3e1e28ceba_o.jpg

Časopis je publikován pod licencí Creative Commons:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/cz/>

Dílo smíte:

Šířit – kopírovat, distribuovat a sdělovat dílo veřejnosti

Upravovat – pozměňovat, doplňovat, využívat celé nebo částečně v jiných dílech

Za těchto podmínek:



Uvedte autora – Máte povinnost uvést údaje o autorovi a tomto díle způsobem, který stanovil autor nebo poskytovatel licence (ne však tak, aby vznikl dojem, že podporují vás nebo způsob, jakým dílo užíváte).



Neužívejte dílo komerčně – Toto dílo nesmíte využít pro komerční účely.



Zachovejte licenci – Pokud toto dílo jakkoliv upravíte nebo použijete ve svém díle, máte povinnost výsledek své práce šířit pod stejnou nebo slučitelnou licenci.

obsah

The effect of computer games structure on subjective perception of time

studie

4

Rozhlasová reportáž: stagnace žánru

článek

16

Z mainstreamu do alternativy a naspět: vývoj jedinca v študentskom komunitnom rádiu

článek

22

Rises and falls of one Polish student radio

rozhovor

32

Rozhlas a rozhlasové vysielanie od A po Z

recenze

36

Vážené čtenářky
a vážení čtenáři,

Editorial

máte před sebou první číslo studentského odborného časopisu Media res. Název odráží tematickou šíři, kterou by tato nově vzniklá platforma chtěla obsáhnout. Zkratka „res“ odkazuje k výzkumu (research), ke zdrojům (resources), ke zodpovědnosti (responsibility), k záchraně (rescue) a mnoha dalším významům. Náš časopis tak chce být nikoliv pouze cvičnou laboratoří, v níž studenti budou tříbit svůj akademický styl, ale i místem setkávání různých perspektiv, témat a postojů.

Je těžké editorial prvního čísla zasvětit něčemu jinému než přání. Přání, aby se čtenářská i autorská obec rozšiřovala, aby si časopis našel stabilitu a rozhled a přesvědčil, že je užitečným středním patrem mezi seminárními pracemi a odbornými žurnály, jako jsou např. Mediální studia.

Chtěl bych, aby Media res byl duchem svobodný a volný prostor pro vyspívání mladých talentů nejen v oblasti mediálních studií, ale i žurnalistiky. Pevně věřím, že toto první číslo – přes veškerou nejistotu a nedokonalosti – je právě takovým příslibem.

Jan Motal
editor čísla

The effect of computer games structure on subjective perception of time

Jiří Grummich¹

ABSTRACT

Computer games are often associated with the “time loss” phenomenon and so with the distorted perception of the passage of time during gameplay. Existing studies of the perception of time are frequently comparing different media between each other or the research is focused on the time distortion during gameplay in general. But the structure of the game was never considered, nor if different games, their segments or direct individual game actions distort our subconscious about time, more than the others. Thus in the proposed research regarding the nature of “time loss” phenomenon we applied adjusted method of produced time estimates in the prospective paradigm. The experiment was conducted on three structurally different computer games (from the time frame view, valence, genre and control style). Through the multivariate regression analysis was then possible to define individual game actions that were connected with the “time loss”. Primarily it was those, which were associated with high cognitive load and absence of strong tension or arousal.

KEYWORDS

computer games, distorted perception of the passage of time, time loss

INTRODUCTION

Computer games as a medium are exceptional in the fundamental level of their interactivity. Unlike the movies, playing games isn't just perceptive activity, but requires constant input from the player. As noted by Espen Aarseth (1997), computer games are not a story themselves, but rather a machine for production of stories. The game challenges us, gradually reveals its contents to us and based on our actions and decisions, constructs adequate narration. It almost constantly requires our attention and activity. The attractiveness of the medium largely lies in the interactivity that can immerse us into the fictional environment of games. In modern complex games, from such series as The Elder Scrolls, Assassin's Creed or Grand Theft Auto, with spatially extensive game worlds

¹ I would like to thank Tomáš Bártek, Jan Miškov and Jan Motal for their help and commentaries.

and an elaborate system of episodic objectives², you can spend a few tens to hundreds of hours in real-time, before the player uncovers at least the most of the content. It can also happen, that we spend that amount of time with graphically and content wise simpler games, which has a gaming system, that will hold us for a long time in a “flow” state. (Csíkszentmihályi, 2008). In this state we’re fully focused on playing games, which challenges us, that are not trivial for us (we would get bored with those) nor unbeatable (those we would give up). Digital games have by their technological nature basically wide repertoire of tools to modify the course of the game in a way so the player stays in the “flow” state as long as possible (Chou, Ting, 2003; Wood, Griffiths & Parke, 2007). As with different fun leisure time activities, when immersed in the game reality, we stop to perceive the reality around us.

This phenomenon, in science and so in gaming discourse called “time loss”³, is often reported among players⁴ (Wood, Griffiths & Parke, 2007; Myers, 1992). The distortion of subjective time may continue even after playing (Luthman et al., 2009). However, studies examining this issue are usually based on similar research design, which allows to analyze the perception of time within the gameplay as a whole (Sanders, Cairns, 2010; Tobin, Bisson, Grondin, 2010; Tobin Grondin, 2009; Gruber, Block, 2005; Rau, Peng & Yang, 2006). They don’t focus on a specific segments or actions in a game, that may stay behind the distortion of time perception effect. It often does not take into account, which games were selected for the experiment (and their characteristics) or which have been, in the subject of the experiment, played out of his/her own will and in what order. The legitimate objection is that very specifics of the game might significantly influence the measurement and that therefore games might differ between each other in the matter of the distortion of time perception effect. Verification or refusal of such hypothesis is relevant as for the media science, psychology and methodology⁵.

Exploring the subjective perception of time, depending on the specifics of the game is complicated because the same fixed progress in the game isn’t always played. Therefore it isn’t easy to determine the specific process of the game and apply a measurement to this subject. Even in games with linear story we can’t for instance say that in the 20th minute, the game will evoke tension, fear, or vice versa it’ll bore the viewers. You can always stop, choose a different game tactics, you can lose or retrieve saved position, etc. Computer games in essence operate with multiple timeframes simultaneously. Juul (2004, 2005) defines the play time and the fictive time. While the play time is the objective play time, the fictive time is characterized by change of the game state⁶. We can also distinguish two ways of interaction of these time frames.

2 Whether in the form of performing side quests, collecting items and special perks or simply in the form of overcoming the score.

3 By this, we don’t mean that gaming is actually waste of time. We use it as a bias in time perception.

4 In quantitative research questionnaire 82% of respondents (N = 280) confirmed, that during gameplay they experience time loss. At the same time there wasn’t found any significant relationship between age, gender and the frequency of playing games. Respondents were asked about the characteristics of games, at which they experienced time loss mostly. By important elements were confirmed the complexity of games and immersion (38.9%), system of levels and tasks, interaction with other players and plot-driven stories (Wood et al. 2007).

5 In media science this finding is useful for a better insight into the character of the medium of a game compared to the media imposing passive reception of their content. It also allows us to identify the game characteristics, which significantly affects perception. From the methodological standpoint is the usefulness in recommendation about consideration the game specifics and the diversity of gaming segments in the time perception research. In terms of psychology, this finding contributes to the gaming addiction research. Contributes to an understanding of what gaming activities and characteristics of the game attract the players attention the most and so they spend a significant amounts of time with some of these games (which subjectively passes quickly).

6 The game state can be understood as a particular situation in a game. For example, when playing chess, with each turn, the game state changes (Juul 2004).

The first way is a real-time interaction (Juul, 2004), where the player inputs are immediately reflected in the game environment. The second way is turn-based interaction. This means that the player acts first, and then the events in the game occur, on which the player reacts. Loading, saving and the cut-scenes Juul identifies as a specific disturbances of these two time-frames (Juul, 2004). Thus a possibility to determine a specific “time-line” showing in what way the game state changes (i.e. what happens in the game against the external time), whether there are some disturbances of the time frames and how the player reacts to the game state changes (what are we doing in the game).

In 2012 an experiment was realized. Its goal was to determine whether it is possible to identify individual game elements and actions⁷ or general structural differences in games at which there is significantly more distorted perception of real time. Experiment involved 11 subjects in age from 21 to 26, nine men and two women.

METHOD

Two hypotheses have been set. The first hypothesis focuses on the differences in perception between the tested games. The second hypothesis focuses on the differences in the perception of gaming activities in each game. These games were chosen for the experiment: *Mafia* (2002), *Fallout 2* (1998) and *Machinarium* (2009).

Mafia represents real-time action games with a vast fictional world in which a linear story is situated. Game controls are standard for this type of games, but also is one of the more difficult, requiring a certain cognitive skill (Kirkpatrick, 2009, Brown & Cairns, 2004). The mission “*Clarks motel*” was chosen for the experiment, it contains two parts – action part with shooting and cut-scenes, and car chase part with driving a car.

In *Fallout 2* (1998) the player can't operate the camera angle. The game is controlled only by mouse (lower cognitive-load) through extensive interface. Tactic is important during the fights, but also during inventory management and dialogues with NPCs. This game combines real-time and turn-based interaction between time frames. The starting linear sequence “*Temple of Trials*” was chosen for the experiment. Pre-prepared position was adjusted, so that during the experiment would the character level increase⁸.

The last game is the Czech animated point-and-click adventure *Machinarium* (2009). The game with simple interface is controlled only by mouse. It also includes integrated help and numerous minigames and puzzles. The game requires a lot of attention to solve each problem, and finding the right sequence of actions. It features real-time interaction, although there are frequent moments when we have to wait for animations to change the game state. For the experiment was chosen the starting sequence. *Machinarium*, compared to the previous two games, is characterized by its positive valence of content. The observed actions⁹ for all three games are listed in the chart no.1

7 We do not distinguish the game features and activities any further. Among the activities we classify main actions which a player can perform in the game environment (search around, shooting, driving a car), but we also monitored such actions, which de facto are not those of a player (non-interactive scene, loading the mission, menu...) we name these game elements.

8 This is a typical mechanism for the RPG genre. When you get a certain number of experience points (score for the actions performed in the game) then players are allowed to improve the skills and abilities of their avatar.

9 Gaming activities operationalization was based on the pre-test, the research of Wood, Griffiths, Parke (2007) was also an inspiration. With the game *Machinarium* we designed the variables as follows: collect items into inventory, the successful use of objects (including the successful combination of inventory items), pixel-hunting (clicking around the screen to find objects), the search for a solution (“Dialogues”,

As can be seen, the selected games differentiate in interactions of their time frames, control method, the complexity of the game interface, different valence of content and in specific disturbances in the time lines of the game (non-interactive sequences, re-play after loss, additional minigames, etc.). These differences will be interpreted in the discussion using the theory of the AGM model (see below), which operates on the attention, arousal and valence level¹⁰.

- › **The first hypothesis therefore assumes differences of time estimates between the tested games.**
- › **The second hypothesis claims that we can find gameplay activities or game elements, which has significant impact on time estimates bias.**

There are four most widely used methods for research of subjective time (Zakay & Block, 1997, Siegman, 1962, Lorraine, 1979). In the verbal estimation method the subject is asked, to verbally express the elapsed time of the experiment. When using the method of production, the subject through activity creates the time period which is defined by the researcher. When using method of reproduction the researcher defines the time by a specific activity and subject is to repeat this period of time either by the same or a different activity. The last method is a method of comparison, in which the respondent compares different intervals. Regardless of the method used, we must also choose between two paradigms. Prospective, in which the subject is informed before the experiment that he/she will have to estimate the time, and retrospective, where the subject estimates the time after the end of the experiment, without knowing in advance about this task and enter into such an experiment unaffected (Zakay, Block, 2004).

In order to analyze the influence of individual gameplay activities on the subjective perception of time, it was necessary to repeat the measuring in short time periods during the game and also assign the occurrence of all gaming activities and elements for each measuring interval. So during playing a computer game it was always required to estimate the time period 15 times, the estimate meant the beginning of the next time interval. Because each of the individual time intervals were directly connected, it wasn't possible to choose the reproduction method (there wouldn't be time to reproduce the interval). Also methods of comparison wouldn't be effective because of the number of intervals. Due to the number of estimates it was necessary to use prospective paradigm and the production method. This method also has the highest degree of reliability (Siegman 1962).

The subject was thus instructed before the experiment, that except for the non-temporal task (playing games), he/she will be required to estimate the elapsed play time. One minute interval was arbitrarily chosen as an adequate time period. Once the subject gave the researcher the designated sign that according to him the one minute elapsed, the real length of this interval was read from the stopwatch, while another measuring interval by this signal began. 15 intervals were measured in this way for each of the three

incorrect solution, wrong combination of objects), non-interactive cut-scene (including long animations), mini-game (setting an arm, setting a crane), helping mini-game (prompt-book), use of mini-help dialogue, solving the game screen. The Mafia's were: shooting, scanning the surroundings (survey rooms, landscape), car (ride), car accidents, cut-scene, loading a mission (loading screen), losses, interaction with the environment (use first aid kits, opening doors and collecting subjects). In Fallout 2 it was: combat (turn-based mode), surveying the screen (looking around and exploring the world with the mouse cursor), collecting items, inventory (if open), cut-scene (shot on vault 13 suit), save and load, dialogs (dialog screen), leveling (open character screen), other work with the interface (use of skills, pip-boy, map).

¹⁰ Real-time interaction, more complex controls and more complex interface requires more attention. Time pressure, a low rate of disturbances and negative valence increases arousal.

observed games (so together N=495). The researcher stood behind the subject, so that he won't intervene into the research, but also that he saw what was going on the screen. Then based on the observations he would assign the measured time and occurrence of the monitored gameplay actions in this measured time period into pre-prepared form. The occurrence was measured on a nominal dichotomous level. The length of each interval was notified to the subject in advance verbally, but also shown on a non-temporal action before the actual measurement. Subject played the game and at the zero interval the researcher announced the beginning and the end of one minute. To eliminate the effect of sequence, the order of games in the experiment with each subject was rotated. It was ensured that there were no time pointers in the room. At the beginning of the experiment the game was started and the subject was acquainted with the principles of game controls and with the goal of the loaded game stage.

RESULTS

First the means from all the time estimates were compared. Let us recall that the goal in the production method was to notify the minute of play-time. Thus if the measured value was higher than 60 seconds, then the subject „looses time“, because in the end they think that they spent less time playing than they actually did. The highest mean in time estimates was found within the *Machinarium* game, the lowest conversely within the *Fallout* game. Then the significant value of Factorial ANOVA test (significance level = 0,05) and the follow-up Bonfferons post-hoc test¹¹ proved that the means are significantly different between the *Machinarium* and other two games. The difference in means between *Mafia* and *Fallout* isn't statistically significant. Therefore the first hypothesis can't be accepted, however, we'll focus on the interpretation of this result in the discussion.

Game	Mean of estimations	Std. Deviation
Machinarium	76,96	31,458
Mafia	66,48	24,814
Fallout 2	63,8	26,905
Total	69,08	26,905

Table n.1: Means of time estimates.

To test the second hypothesis, the averages of the time estimates, in which the observed game actions occurred, were used. The following chart lists a clear comparison of these averages.

However, these mere means have a big disadvantage. They don't take into account the occurring interactions of two or more observed gameplay actions in one measuring interval. To differentiate these effects it would be necessary to analyze the estimates by multivariate linear regression analysis. As dependent variable the time estimate would enter into analysis (in seconds) and as explanatory variables would serve occurrence dichotomy of the observed gameplay actions. As dependent variable into analysis enter the time estimate (in seconds) and as a explanatory variables would be occurrence dichotomy of the observed games actions. To avoid the distortion of the regression coefficients by the „constant“ error of the individual subjects, identification¹² variable of the individual subjects of the experiment enters into the more complex regression models.

11 Using the ANOVA test, we were verifying whether there are differences in the means of the time estimates due to sampling error (degree of freedom = 2, F = 11.45, Sig. = 0.0001). Bonfferons post-hoc test subsequently determined between which games are significant differences in means.

12 The identification has been recoded for 11 dummy variables.

In other words, the alternative model put against the simple one takes into account deviations in estimates even in cases, when the subject estimates still significantly deviated from the one minute and thus differentiated him/her from the other subjects. For a better clarity the following tables contain only the preferred second model. The table doesn't include the values of the coefficients for the individual subjects, because stand-alone they don't provide any beneficial interpretation. The data fulfilled the requirements for using the regression analysis.

Game	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of Estimation
Machinarium	0,695	0,482	0,415	24,07
Mafia	0,59	0,348	0,267	21,242
Fallout 2	0,664	0,441	0,368	17,38

Table n.2: Variation explained (R square) by the best fitting linear regression model.

For the game *Machinarium* the model explains almost half (48%) of all the variation in data (table n.2). Based on the significant Beta coefficient (table n.3) we can say that to estimate the regression coefficient (in this case the rate of distortion, the collection of items, screen solving or minihelp) isn't relevant. All other actions distort the subjective perception of time. The biggest effect has the pixel-hunting (standardized Beta coefficient = 0,40), help minigame (0,35), minigame (0,28) and the usage of items (0,23). By using the non-standardized Beta coefficients we can predict the value of the estimated time. For example in the case of the pixel-hunting the time estimates are constantly about 33 seconds higher.

	Unstandardized coefficients		Standardized coefficients		Sig.
	B	Std. Error	Beta	t	
Constant	48,06	7,533		6,38	0,000
Collecting items	0,632	4,717	0,009	0,134	0,894
Using items	14,163	4,605	0,225	3,075	0,003
Pixel hunting	33,201	5,859	0,403	5,667	0,000
Finding solutions	12,748	4,567	0,183	2,791	0,006
Cut-scene	10,625	4,911	0,153	2,164	0,032
Embedded minigame	26,473	6,303	0,281	4,2	0,000
Help minigame	44,123	8,086	0,351	5,456	0,000
Minihelp	8,111	7,086	0,072	1,145	0,254
Location solved	4	5,315	0,05	0,753	0,453

Table n.3: Multivariate linear regression coefficients for Machinarium.

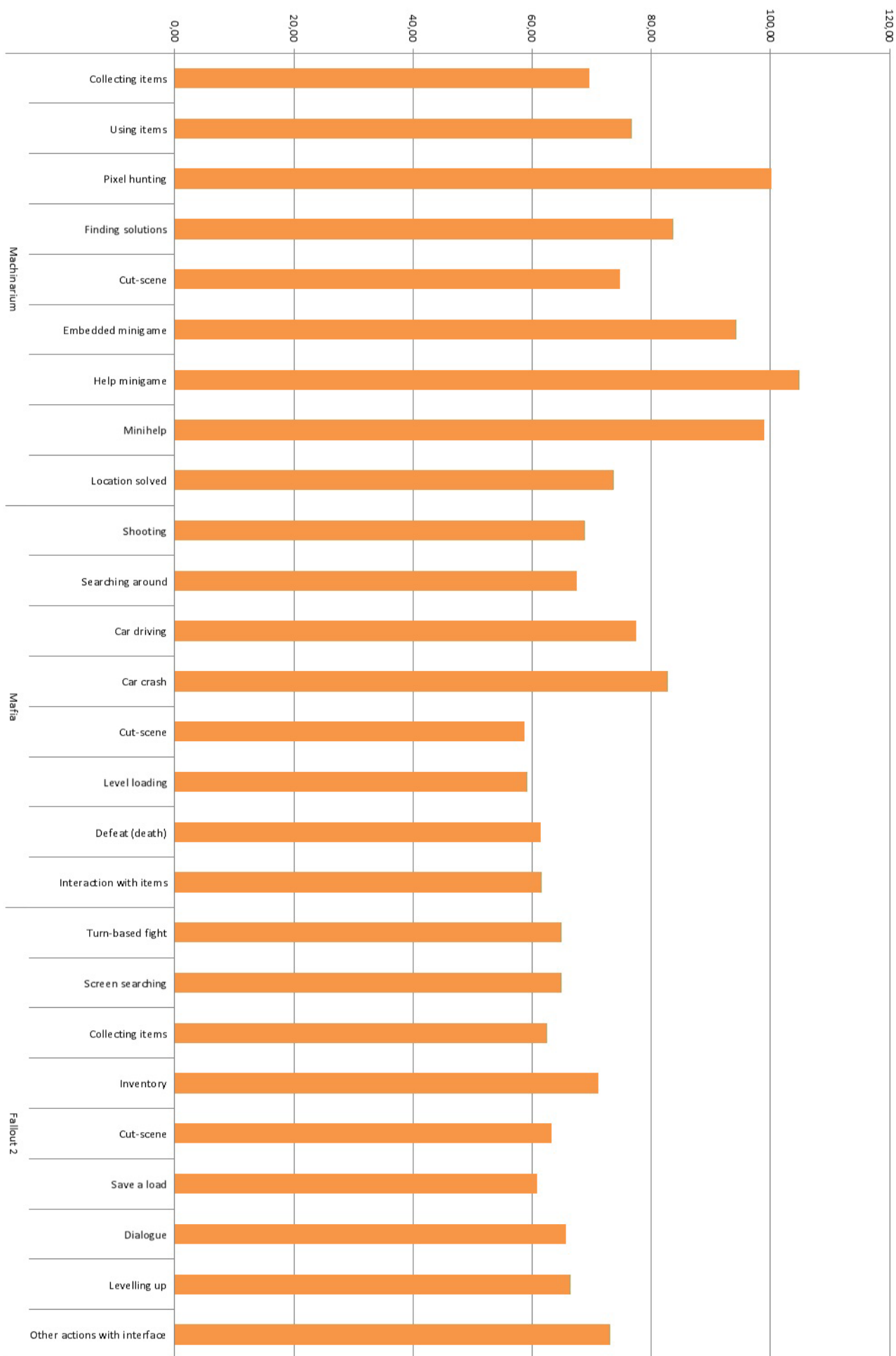


Chart n.1: Means of time estimates for intervals containing specific gameplay activities.

For the *Mafia* game the model explains 35% of variation in the estimates. The subjectivity is featured significantly in the model proposed. We can thus predict that certain subjective factors influence the estimates in this game. It can for example be “predisposition” to tension or arousal, which *Mafia* builds more intensively or the knowledge of controlling the 3D action shooters. For the *Mafia* game shooting and driving sequences (including car accidents) are significant actions. According to results obtained, other actions aren’t significant, nor are they associated with time perception bias.

	Unstandardized coefficients		Standardized coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
Constant	55,06	7,339		3,928	0,000
Shooting	8,957	4,087	0,181	2,191	0,030
Car driving	13,743	5,628	0,259	2,442	0,016
Car crash	13,622	5,962	0,204	2,285	0,024

Table n.4: Multivariate linear regression coefficients for *Mafia* (only Sig < 0,05).

The last game analyzed is the *Fallout 2*. The significant predictors are turn-based fighting, inventory manipulation, leveling up and other actions with the interface. Seemingly the strongest effect have actions with the interface and fighting.

	Unstandardized coefficients		Standardized coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
Constant	52,00	5,638		4,262	0,000
Fighting	10,022	3,560	0,218	2,815	0,006
Inventory	11,384	3,691	0,204	3,085	0,002
Levelling up	11,000	5,040	0,149	2,182	0,031
Other actions with interface	15,312	4,310	0,229	3,553	0,001

Table n.5: Multivariate linear regression coefficients for *Fallout 2* (only Sig < 0,05).

Therefore we can accept the second hypothesis - in the above-listed game activities we were able to identify those, which in the statistically significant way influence the estimate of a play-time interval.

DISCUSSION

Theories explaining subjective time perception are based on two main conceptions. Memory-based approach comes from Ornsteins “storage size” hypothesis (later from hypothesis of contextual change), which says, that we estimate time on the accumulation of the information in our memory (Macar, Grondin & Casini 1994; Block & Zakay 1997). In other words the more of the complex elements from a memory enter the cognitive process; the longer the interval seems to be.

The second approach of the informational processes was based on Treismans (1963) concept of the internal clock “which included a pacemaker, a counter, and a comparator mechanism” (Block, Hancock & Zakay, 2010, p. 331). Based on this approach was created “*attentional game model*” (Zakay, 1995), which works as follows: If we focus on a primal action, that we mark as non-temporal, and simultaneously we focus on how the time

passes, we do two things at a time, which need a certain level of our attention. The more attention and interest we give to the non-temporal activity (in our case playing a game), the less we get for the temporal activity (production of time intervals). In other words, attention given to non-temporal activity results in gate closing. The longer the gate is closed, the higher is the probability that the pulse from the inner clock won't get to the cumulative counter. When we lose the impulses, it happens that the subject time passes slower than in reality, therefore the time loss phenomenon takes place (Macar et al., 1994, Zakay & Block, 1995, Block & Zakay, 1997, Block et al., 2010). This first model doesn't theoretically justify the situations, where time passes slower for the subject than in reality. Hence numerous modifications were invented for this model, where in order to solve the problem, another important mental process was added – emotions that affect the speed and frequency of pulses done by the “pacemaker”.

Angrilli et al. (1997) then collectively identifies three variables, which in the AGM logic model influence the time judgment. They are a) attention and the amount of processed information or cognitive load b) arousal c) emotional valence of the information. Generally speaking, the higher the cognitive load, the higher arousal and positive emotional valence of the information lead to a situation, where “time passes fast”. This is the situation leading to the “time loss” phenomenon. On the other hand, negative emotional valence with high arousal (for example fear, stress, angry) or less attention has opposite effect¹³.

So, we can say that in the *Machinarium* game the players experience greater distortion of time than in the other two games (table n.1). Although the *Machinarium* is a real-time game, we can't say that the player is pushed by the game's time frame to a certain action. The goals aren't timed and you can't lose in the game. We can also say that besides the other games the *Machinarium* can be described as positive, humorous, artistic and logic adventure. Majority of players is therefore inclined to perceive this game without associations to negative valence, tension or stress. Cognitive load, which supports the “time loss” effect, is present in the game of solving the individual puzzles, combining items, searching the screen, minigames and pixel-hunting¹⁴ (table n.3). That helps to explain higher values in time perception bias measured for these situations.

The *Mafia* game often requires higher cognitive load, because readiness, permanent interaction (except the non-interactive cut-scenes that proved insignificant) and familiarity with controlling the 3D games is necessary to successfully play the game¹⁵. This is subconsciously learned through time and practice, but it requires coordination of both hands and also orientation in 3D game space (the enemy can be behind your back). We can also say that the *Mafia*, because of the impossibility to freely save the game, time limitation and car chases, the risk of death, its narrative and overall emotional valence of the story, produces a great arousal in players, sometimes associated with negative valence¹⁶. We can account relatively low average time distortion of the subjective time while playing this game to the mutual annulment of both mental processes – cognitive load and negative arousal. With exception of shooting (see table n.4) which is evidently

13 This is the suitable theoretical frame only for interpretation of results. In our experiment we can't distinguish exactly this three psychological processes (it would need heart rate sensor and other sophisticated monitoring techniques).

14 There wasn't any frustration (negative arousal) confirmed with the pixel haunting, because there was a help system present, which doesn't allowed the player to “get stuck” on one point in the game.

15 This assumption is based on observation during the experiment (respondents often said that aiming is difficult and also they often repeat the first action sequence of game)

16 Selected shooting sequence is accompanied by dramatic music and aggressive shouting of hidden enemies. This can evoke fear and stress.



connected with higher amount of cognitive load¹⁷. Slow car driving with an exceedingly difficult controls requires a higher cognitive load too and at the same time compared to the previous shooting sequence doesn't causes too much tension, so there is higher time bias.¹⁸

A special interpretational case is the *Fallout 2* game. It differs by simple controls, by the integration of complicated interface, turn-based fights and requirement to strategize by the player. The distortion of the subjective time is the lowest. As with *Machinarium* this game thanks to its turn-based mode doesn't put any time pressure on the player. Even if it's possible in some cases to predict the presence of arousal, this effect is mitigated by the possibility to save the game at any time, although it shares *Mafias* negative valence. In combat, which is associated with time-frame change, or activities associated with the complex interface (leveling up, other actions with interface and inventory), so with those which require tactics and familiarization with controls of game elements, time went by quicker for the subjects (table n.5).

According to the AGM theory, we should also find an opposite effect on the estimated time with the time frame disturbances, which are associated with the loss of tension (loading a mission or losing in the *Mafia*, save/load game and dialogs in the *Fallout 2*, cut-scenes). Such an assumption, however, didn't prove to be valid. These activities are associated with a progress of the player in the story, possibly with a progress in the development of the game (Hitchens, 2006). It's possible, that the influence in progress time frame would likewise show up in retrospective paradigm based on "memory based" approach in a way that the estimate would be distorted by the number of the story twists and progresses stored in memory. Under the prospective paradigm we can say that the progress in games story doesn't distort the subjective time.

It's also necessary to reflect on some flaws of the method used, that lead us to misinterpretation of the results. Tobin, Bisson & Grondin (2010) claims that players get "into" the game after 12 minutes. Although the individual game sequences of the experiment

17 Only three of eleven respondents are regularly players of 3D action games. Obviously we can argue, that these three respondents couldn't have shooting associated with high cognitive load (learned ability), but also they can be more resistant to negative arousal (resistant to fear from hidden enemies...).

18 This assumption is based on observation too. *Mafia* plot takes place during the American Prohibition. The vehicles and its physical models correspond to this. Vehicles are slow, heavily maneuverable and very prone to destruction. Respondents reacts on car chase sequence in the context of fun (destructions – positive valence) or boredom (slow speed – low arousal).

lasted mostly around 15-20minutes, it would be better, if the experiment would contain larger sections of the game. On the contrary, it became clear that some actions (e.g. shooting or fighting) occurred so often that it would be better to choose a shorter period than one minute for time estimates. The alternative solution would be to record not only if an action occurred or not, but the number of these actions in a time period. However, method used to measure subjective time proved to be applicable. Subjects didn't show instances, where they couldn't carry out non-temporal and temporal actions simultaneously.

CONCLUSION

It can be assumed that transitions between real-time and turn-based interactions, lower levels of stress, more complex controls and a greater number of gaming activities associated with cognitive load are tied to the higher probability of "loss of time". With the story progress and non-gaming sequences under prospective paradigm and informational-based approach we didn't prove any influence on the distortion of time. Based on the theoretical balance it is likely that progress in the game is more affected by retrospective estimates about the play time, not the judgment about time flow that we make in the process of playing. This is especially more influenced by those gaming actions, which according to their design, employ our minds in various degrees. There are logical problems associated with finding objects and actions leading to further progress, additional mini-game puzzles, activities that are difficult to control (whether through an interface or control of clumsy vehicles) or moments where you need to make decisions for further progress (deciding in which areas to improve the characteristics of the avatar, choosing weapons in your inventory, turn-based combat). It also became clear that those activities that are linked to higher cognitive activity, but also to certain situations in the game which produce increased negative or low positive arousal (fear, boredom), works against each other in terms of their effects and thus distortion of time was not significant (compare shooting in Mafia and combat in Fallout). So we can claim that game's type and structure alone intervenes in the measurement, even though it is based on another study it isn't possible to generalize all game characteristics influencing the perception of time. Hopefully my contribution to better understand this phenomenon have provided some guidance for future research in the progressive area of game studies.

REFERENCES

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Reflections on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University.
- Angrilli, A. et al. (1997). The influence of affective factors on time perception. *Attention, Perception, & Psychophysics*, 59 (6).
- Block, R., Hancock, A. P., Zakay, D. (2010). How cognitive load affects duration judgments: A meta-analytic review. *Acta Psychologica*, 134 (3).
- Block, R., Zakay, D. (1997). Prospective and retrospective duration judgments: A meta-analytic review. *Psychonomic Bulletin & Review*, 4 (2).
- Brown, E., Cairns, P. (2004). A grounded investigation of game immersion. In CHI'04: CHI'04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems. New York, NY: ACM Press.
- Csikszentmihályi, M. (2008). *Flow: the psychology of optimal experience*. New York: Harper Perennial.
- Hitchens, M. (2006). Time and computer games or "no, that's not what happened". In IE '06: Proceedings of the 3rd Australasian conference on Interactive entertainment. Australia: Murdoch University.

- Chou, T.J., Ting, C. C. (2003). The role of flow experience in cyber-game addiction. In *CyberPsychology & Behavior*, 6.
- James, W. (1952). *The principles of psychology*. Chicago : Encyclopaedia Britannica.
- Juul, J. (2004). Introduction to Game Time. In *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Massachusetts: MIT Press.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.
- Gruber, R.P., Block R.A. (2005). Effects of caffeine on prospective duration judgements of various intervals depend on task difficulty. In *Clinical and Experimental*, 20 (4).
- Kirkpatrick, G. (2009). Controller, Hand, Screen : Aesthetic Form in the Computer Game. In *Games and Culture*, 4 (2).
- Lorraine, G. (1979). The perception of time. *Perception & Psychophysics*, 26 (5).
- Luthman, S. et al. (2009). The Effect of Computer Gaming on Subsequent Time Perception. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 3 (1).
- Macar, F., Grondin, S., Casini, L. (1994). Controlled attention sharing influences time estimation. *Memory & cognition*, 22 (6).
- Myers, D. (1992). Time, symbol transformation, and computer games. *Play Culture*, 5.
- Rau, P. L. P., Peng, S. Y., Yang, C. C. (2006). Time distortion for expert and novice online game players. In *CyberPsychology & Behavior*, 9.
- Sanders, T., Cairns, P. (2010). Time perception, immersion and music in videogames. *BCS HCI : Scotland*.
- Siegmán, A. W. (1962). Intercorrelation of soma measures of time estimation. *University of Maryland School of Medicine*. 14.
- Tobin, S., Bisson, N., Grondin, S. (2010). An Ecological Approach to Prospective and Retrospective Timing of Long Durations: A Study Involving Gamers. *PLoS ONE*, 5 (2).
- Tobin, S., Grondin, S. (2009). Video games and the perception of very long durations by adolescents. In *Computers in Human Behavior*, 25.
- Treisman, M. (1963). Temporal discrimination and the indifference interval: Implications for a model of the "internal clock". *Psychological Monographs: General and Applied*, 77 (13).
- Wood, R., Griffiths, M. D., Parke, A. (2007). Experiences of Time Loss among Videogame Players: An Empirical Study. *CyberPsychology & Behavior*, 10 (1).
- Zakay, D., Block, R. (1995). An Attentional – Gate Model of Prospective Time Estimation.
- Zakay, D., Block, R. (1997). Temporal Cognition. *Current Directions in Psychological Science*, 6 (1).

Ludography:

- Illusion Softworks. (2002). *Mafia*. Illusion Softworks.
- Dvorský J. (2009). *Machinarium*. Amanita Design
- Black Isle Studios. (1998). *Fallout 2*. Interplay

BIOGRAPHY:

Mgr. et Mgr. Jiří Grummich is a student of Interactive media, Sociology and Environmental Studies at Masaryk University. He is interested mainly in game studies, media and market research.

Contact: jirigrummich@email.cz

Rozhlasová reportáž: stagnace žánru

Hana Sedláková

ABSTRACT

The central theme of this article is the radio reportage. It deals with the reportage definition and with the question of crisis in the genre. The article also offers a reflection over the causes of a low occurrence frequency of radio reportage in broadcast and it ends with the reflection of reporter profession in the future.

KEYWORDS

radio, reportage, definition, history of genre, reporter

Úvod

Nedostatek času, zkracování stopáží, konkurence televize a malá podpora ze strany vedení – to jsou čtyři nejčastější argumenty ospravedlňující současnou krizi rozhlasové reportáže. Problém dnešní praxe však nelze přičítat trendům posledního vývoje rozhlasu, příčiny snižujícího se zastoupení žánru ve vysílání nutno hledat u samotných reportérů – v jejich malém nadšení, chybějícím entuziasmu a neochotě investovat vlastní čas.

O rozhlasové reportáži se v současné době stále častěji hovoří jako o žánru, který prochází stagnací nebo dokonce hlubokou krizí (Maršík, 1997). Příznak ohroženosti pronásleduje reportáž nejméně posledních šedesát let, výjimku tvoří snad jen produkce brněnské školy. Přitom právě reportáž je jedním z nejlustnějších a nejsamostatnějších rozhlasových útvarů, který využívá všech předností akustické tvorby. Už Josef Branžovský (cit. dle Moravec, 2006, s. 39) v polovině šedesátých let minulého století píše:

„Prožívat událost, jež se děje právě teď, být při tom, to aktivizuje jak reportujícího, tak vnímajícího. Proto je nepochopitelné, že rozhlas stále ještě této své nejsugestivnější specifiky tak málo využívá. A tam, kde ji využívá, pracuje spíše s aranžmá než s bezprostředním reportérským výkonem. Reportáž (...) je dnes nejzaostalejším úsekem rozhlasové práce, a co horšího, nikdo nevolá SOS.“

Příčinu soudobého stavu nutno hledat v absenci teoretických zdrojů, které v oblasti reportážní tvorby stále čekají na revizi. Většina příruček vymezujících specifika žánru u nás vyšla ještě před rokem 1989 a odráží se v nich buď experimentování prvních patnácti let rozhlasového vysílání nebo jedna ze zhoubných ideologií, kterými si v posledním století Evropa prošla. Přestože se někteří žurnalisté domnívají, že boj o formu je druhotného rázu (Kožík, 1940) či že jde o jev vcelku přirozený vzhledem k otevřenosti novinářské profese (Perkner & Hyvnar, 1987), zůstávají stále platná slova Rudolfa Lesňáka (1962, s. 109):

„Reportážní tvorba v rozhlasu staví před nás v současnosti mimořádně závažné i složité problémy. Proto je potřebné shromažďovat co nejvíc poznatků z praxe, ale současně se odhodlat – jakkoliv jen diskusně – k formulaci teoretických a metodických zásad, ze kterých bude třeba při další práci vycházet.“

Pokusme se také my s pomocí odborné literatury uchopit téma rozhlasové reportáže, zrevidovat dosavadní definice žánru a nahlédnout do zákulisí rozhlasové tvorby. Pokusme si odpovědět na otázky – proč hovoříme o krizi žánru? A jakými argumenty ji obhajujeme? Ještě před tím, než se dostaneme k rozboru příčin stagnace reportážních útvarů, ujasněme si, co se pod pojmem rozhlasová reportáž vlastně skrývá.

REPORTÁŽ V ROZHLEASE

Rozhlasovou reportáž definuje Josef Maršík (1999) ve dvou rovinách. V první ji označuje za metodu žurnalistické práce s odkazem na uplatnění především v publicistických formách vyjádření, ve druhé nazývá reportáž „svěbytný žánr na rozhraní zpravodajství a publicistiky“ a zdůrazňuje její autentičnost, informativnost a dynamiku (Maršík, 1999, s. 24). Píše:

„Základním principem reportáže je autentické, okamžité, přesné, věcné, očitě svědeckví reportéra, který pozoruje určité dění (zpravidla časově ohraničené) a své poznání bezprostředně sděluje prostřednictvím popisu a vypravování posluchačům, kteří se tak stávají spoluúčastníky události (...). Z mnohotvárné skutečnosti, jež ho obklopuje, se zaměřuje jen na podstatné rysy, hledá jejich souvislosti, hodnotí je a sděluje své stanovisko.“

Je s podivem, že i na sklonku druhého tisíciletí, na počátku digitální éry, vnímá Maršík reportáž spíše jako přímý přenos informací než montáž předtočených faktů. S volnějším vymezením přichází současný redaktor a moderátor Václav Moravec (2006, s. 39), který shrnuje jednotící prvky reportáže: „Vtáhnout posluchače do děje, vzbudit jeho zvědavost a zájem pomocí pozorování nějaké epizody či charakteristického detailu (...), nechat publikum účastnit se dění a zprostředkovat mu informace a dojmy.“

Podle Perknera (1981) pak reportáž patří do pomezí žánrů rozhlasové žurnalistiky, její funkce jsou převážně zpravodajsko-publicistického rázu. Jedná se o jakési „transponování optického vjemu do zvukového zobrazení a vyjádření“ (Marko, cit. dle Perkner, 1981, s. 9), přičemž reportáž využívá všech předností akustického média k zachycení emocionální síly prostředí. Spolu s ostatními považuje Perkner práci u mikrofonu za vyjádřenou duševní činnost, která zahrnuje komplex v praxi jinak neoddělitelných aktivit. Je to právě reportér, kdo vtiskuje reportáži konečný tvar, to on vybírá a uspořádává jednotlivá fakta, rozhoduje o kompozici a narativní linii (Maršík, 1999).

I přes nespornou obtížnost tvorby rozhlasové reportáže si její nároky zřejmě někteří současní pracovníci rozhlasu neuvědomují. Bylo by příliš krátkozraké tvrdit, že důvodem nízké frekvence zastoupení reportáže ve vysílání je lenost reportérů, vyloučit však



musíme také nedostatek aktuálních jevů – jak píše Štefan Horský (1981) život kolem nás je pestrý dost. Pojdme si tedy nejčastější argumenty rozhlasových teoretiků i autorů reportáží rozebrat systematicky.

NEDOSTATEK ČASU

Reportéři nemají dostatečný čas na přípravu, natočení a zpracování kvalitní reportáže. Vyčerpání reportérů je důsledkem globální ekonomické krize.

To jsou obvykle používané námitky ospravedlňující současnou reportážní krizi (Hraše & Punčochář, 2006). Jak ale vyplývá z literatury, reportéři se vždy potýkali s náročností vlastní profese. Petr Voldán v souvislosti s jedním ze svých příspěvků už před pětadvaceti lety napsal: „Reportáž, jako je ta o osidlování Frýdlandu, nenatočíte za den. Tato konkrétně stála týden a půl práce. A tak podobných větších reportáží nebude raději víc dělat, protože si mnoho nevyděláte. Je jednodušší natočit tři reportáže po třech minutách a splnit tak svůj díl práce – tedy vyrobit tolik, co ostatní, než být bit na pracné reportáži, která ve výsledku nepřinese autorovi takové ohodnocení úsilí jako zaběhnuté příspěvky“ (cit. dle Hraše & Punčochář, 2006, s. 33).

Nadšení prvních desetiletí rozhlasového vysílání a ochoty experimentovat však neustále ubývá. O tom, že chybí fascinace masovým sdělovacím prostředkem, příkladný patriotismus i píle, píše například Jiří Hraše (1998, s. 17) ve svém anketním příspěvku do sborníku Sdružení pro rozhlasovou tvorbu: „Imponuje mi zaujetí všech někdejších pracovníků Radiojournalu, s nímž neúnavně popularizovali rozhlasovou problematiku (...) Takovéto zaujetí pro věc existuje už jen výjimečně.“

Ano. Většina dnešních reportérů by už asi nestrávila 135 hodin přípravnými zkouškami v dolech či jednáním s vedením ústavu pro choromyslné. Jak vzdálená připadají dnešní praxi zážitky Josefa Cincibuse (1943, s. 53):

„Já jsem například mrzl při dvaceti stupních po tři hodiny, mrzli se mnou i rozhlasoví technici, a když jsem měl začít mluvit, zjistil jsem, že mi ztuhly svaly ve tvářích tak, že jsem mluvit skoro nemohl (...). V továrně na výrobu tuku z kostí jsme zažili také všelicos. Že jsem tak šlápl do nevinné louže, kterou bohužel vytvořila kyselina sírová, a že jsem na to později doplatil podrážkami, to jen tak mimochodem. (...). Mluvil jsem do mikrofonu, zatím co mi skrz nohy a pod rukama lezli kluci. Mluvil jsem do mikrofonu a viděl jsem, jak mi někdo klidně bere kabát i klobouk a odchází s ním a já jsem nemohl nic dělat.“

To jen na okraj k někdejšímu rozhlasovému entuziasmu a současnému nadšení. To, co by reportér obětoval ještě před třiceti, čtyřiceti lety, dnes už není ochoten rozhlasu věnovat. Faktem však zůstává, že s nedostatkem času se potýkali reportéři ve všech vývojových etapách, přizpůsobivost a jistou dávku improvizátorských dovedností vyžaduje už sama podstata reportáže, její nároky na aktuálnost a blízkost posluchači.

ZKRACOVÁNÍ STOPÁŽÍ

Časový prostor pro reportáž se neustále zmenšuje. Tvůrci žánru jsou nuceni vtěsnat informace často do pěti minut, v nichž lze posluchače seznámit nanejvýš se základními informacemi.

Na uvedený argument však Hraše s Punčochářem (2006, s. 33) odpovídají jednoznač-

ně. Požadavek kratšího časového rozsahu příspěvku neznámá automaticky nemožnost natočit sdělnou reportáž. „Argumentování zkracováním stopáží je nekorektní,“ píše autorská dvojice.

Reportér musí vzít v úvahu společenský dopad zpracovávaného tématu, jeho obecnou znalost či neznalost a potenciální vývoj. Pokud předpokládá, že příslušný rozsah překročí, může příspěvek nabídnout do jiného cyklu.

„Je to jako s těmi fantastickými představami o tom, co člověk sní za den. Váží to, řekněme, dva kilogramy. Kdyby se z toho redukovaly jenom živiny – vápník, železo, fosfor atd. – byly by to asi čtyři gramy. Ale představa, že by člověk mohl být živ ze čtyř gramů potravy, je fantastická (...). Kdyby chtěl člověk svému organismu dodat opravdu všechno, co potřebuje a měl by jen brambory, musel by jich sníst denně čtrnáct kilogramů. Těch čtrnáct kilogramů brambor – to je špatná, dlouhá reportáž. Ty čtyři gramy – to je špatná, krátká reportáž.“ (Gel, 1958, s. 8).

Ve shodě s Markem Janáčem (2006, s. 36), který tvrdí, že „neustálé zkracování stopáží nutí reportéra k tomu, aby reportáže měly formu vtipu,“ se můžeme shodnout na tom, že násilné předepisování rozsahu je neadekvátní. V drtivé většině případů se však reportér může diktátu přizpůsobit.

KONKURENCE TELEVIZE

Rozhlasová reportáž nemůže vedle televizní obstát. Vizuální rozměr sdělení je nenahraditelný.

Podobné argumenty se v dějinách žurnalistiky opakují. Ze všeho nejdřív se spekulovalo o zkáze rozhlasu a nástupu filmové produkce, v současné době je aktuální otázka udržitelnosti novin v konkurenci internetu a moderních technologií. Rozhlas však odolal „všem konkurenčním nástrahám, nevyplnily se skeptické předpovědi o jeho zániku s nástupem televize. A jakkoliv to zní paradoxně, teprve s jejím nástupem vystoupila do popředí jeho jedinečnost“ (Čmehil, 1998, s. 10). Byly doby, kdy si sportovní fanoušci k televiznímu obrazu zapínali zvuk rádia – a proč asi.

Pokud reportér dokáže děj nejen popsat, ale i vysvětlit a nalézt širší sociální souvislosti, pak se rozhlas nemusí konkurence bát. „Rozhlasová reportáž může obstát vedle televizní ne tím, že bude vizuální stránku nahrazovat přehnaným popisem, ale popisem hlavních událostí, obohaceným dalšími momenty, hodnotícími postřehy apod.“ (Malý, 1965, s. 134). Autor reportáže tak musí mít neustále na paměti jakým způsobem a ke

komu hovoří, nesmí dopustit, aby byl posluchač absencí obrazu handicapován.

„Jakmile reportér s někým hovoří o neznámém předmětu (...) a posluchač neví jak 'to' vypadá, v jakém je 'to' prostředí, je konec posluchačovi pozornosti. Začne se cítit jako někdo třetí, koho nebereme do party. Podle nás je to stejně neslušné jako když si dva ve společnosti povídají o někom, koho třetí nezná a není do problematiky zasvěcen“ (Lavičková & Černý, 2006, s. 34).



Argumentaci tak můžeme uzavřít s tím, že učinit posluchače pouhým účastníkem reportovaného děje, nemůže stačit v době, kdy nás do nejdlehlších koutů planety zvou televizní kamery. Vysvětlovací a hodnotící funkci ale rozhlasové reportáži nikdo nevezme (Hraše & Punčochář, 2006).

MALÁ PODPORA ZE STRANY VEDENÍ

Managerům rozhlasu se často vytýká nízká vstřícnost a malé finanční ohodnocení reportéřské profese. Materiální motivace však nemusí být jediným důvodem k tvorbě reportáží. Podle Hrašeho a Punčocháře (2006, s. 33) svědčí argument spíše o lenosti reportérů než o objektivním faktu: „Čeští novináři dávají přednost práci jednodušší před náročnější a o potřebě vzdělávat se spíše hovoří, než aby v tomto směru něco opravdu dělali.“

V případě pravdivosti tvrzení bychom se museli pozastavit také nad postavením, které v rámci Českého rozhlasu požívá například Marek Janáč nebo Světlana Lavičková. Jejich pořady odporují všem výše uvedeným argumentům – práce na nich trvaly mnohdy celé týdny, natočeny byly často v délce kolem hodiny, posluchačskou obec mají početnou (televize jim nekonkuruje ani v nejmenším) a co se týče podpory – inu, tam, kde je vůle, je i cesta.

VÝHLED DO BUDOUCNOSTI REPORTÉŘSKÉ PROFESE

Poslední desetiletí provází mediální vývoj v Evropě trend digitalizace. Rozvoj nových informačních a komunikačních technologií označovaný právě tímto pojmem znamená podle Václava Moravce (2006, s. 39) v konečném důsledku rozšíření počtu rozhlasových i televizních stanic. Aktuální vývoj rozhlasové žurnalistiky tak „nejenže posiluje trend zpráv v reálném čase, kdy se časová součinnost shromažďování a šíření zpráv staly samozřejmostí, ale umožňuje některým žánrům rozhlasové a televizní tvorby, aby nabyly opět zásadnějšího významu. Není pochyb o tom, že žánrové formy rozhlasové reportáže jsou na jednom z předních míst, ne-li na prvním místě“ (tamtéž).

Pokud přijmeme předpoklad, že vůle sdělovat a sdělovanému naslouchat se jen tak nevytratí, budeme muset souhlasit také se slovy Jaroslava Čmehila (1998, s. 10): „Rozhlas by se měl do budoucna kromě živých vstupů, zpráv přenosů atd. stále více orientovat na live pořady, všude tam, kde to bude technicky možné.“ Není sporu o tom, že reportáž má velký potenciál a ve vysílání by měla být využívána stále častěji.

Dovolte mi na závěr citovat nadšená slova jednoho z prvních rozhlasových pracovníků:

„Rozhlasová reportáž je jedním z nejvlastnějších rozhlasových útvarů. Mikrofon jde do světa a vypravuje o něm. Stojí na důležitých místech v městě nebo na venkově, putuje pěšky, jezdí autem, vlakem, lodí, a brzy nám bude podávat zprávy z letadla. Reportér musí být zcela naplněn vědomím, že přenáší bezprostřední život (...). Reportér stane se tak zcela novým, svébytným typem mluvčího, spojuje se v něm věcný zpravodaj se vznětlivým vypravěčem, cílevědomý řečník s tvůrčím duchem“ (Wolfenstein, 1933, s. 7).

Snad se nám už brzy podaří reportéřskému řemeslu naučit.

POUŽITÁ LITERATURA:

- Cincibus J. (1943). Reportáž. In J. Kubálek (Ed.), *Odborník mluví v rozhlasu* (s. 50-55). Praha: Orbis.
- Čmehil, J. (1998). Anketa '75... In Hubička, Hraše, Kolářová (Eds.), *Co umíme a co neumíme: Sborník příspěvků do ankety SRT k semináři PRIX BOHEMIA RADIO 98 v jubilejním roce rozhlasového vysílání 1998* (s. 10). Praha: Sdružení pro rozhlasovou tvorbu.
- Gel, F. (1958). O reportáži. *Rozhlasová a televizní práce*, 4, 7-10.
- Horský, Š. (1981). Hľadanie príčin malej frekvencie reportáže v regionálnom vysielaní a rozhlasu vobec. In J. Chorváthová a Š. Horský (Eds.), *Reportáž v rozhlasu* (s. 61-78). Bratislava: Metodicko-výzkumný kabinet Čs. Rozhlasu.
- Hraše, J. (1998). Anketa '75... In Hubička, Hraše, Kolářová (Eds.), *Co umíme a co neumíme: Sborník příspěvků do ankety SRT k semináři PRIX BOHEMIA RADIO 98 v jubilejním roce rozhlasového vysílání 1998* (s.16-19). Praha: Sdružení pro rozhlasovou tvorbu.
- Hraše, J., Punčochář, J. (2006). Teorie a praxe rozhlasové reportáže aneb Nesamozřejmě samozřejmosti. *Svět rozhlasu*, 7 (16), 26-34.
- Janáč, M. (2006). Reportáž v praxi. *Svět rozhlasu*, 7 (16), 35-37.
- Kožík, F. (1940). *Rozhlasové umění*. Praha: Českomoravský kompas.
- Lavičková, S., Černý, T. (2006). Reportáž v praxi. *Svět rozhlasu*, 7 (16), 34.
- Lesňák, R. (1962). O reportážnej tvořivej metóde v umelecko-dokumentárnych reláciách rozhlasu. *Rozhlasová práce*, 7, 104-109.
- Malý, J. (1965). Jak dál se sportovní reportáží. *Rozhlasová práce*, 5 (9), 133-136.
- Maršík, J. (1997). Teorie a praxe reportáže. In O. Tuček (Ed.), *Reportáž v tisku a rozhlasu: sborník příspěvků ze semináře Katedry žurnalistiky IKSŽ FSV UK a Sdružení pro rozhlasovou tvorbu* (s. 38-39). Praha: Sdružení pro rozhlasovou tvorbu.
- Maršík, J. (1999). *Výběrový slovníček termínů slovesné rozhlasové tvorby*. Praha: Sdružení pro rozhlasovou tvorbu.
- Moravec, V. (2006). Rozhlasové zpravodajství a reportáž. *Svět rozhlasu*, 7 (16), 38-39.
- Perkner, S. (1981). K teorii rozhlasovej reportáže. In J. Chorváthová a Š. Horský (Eds.), *Reportáž v rozhlasu* (s. 7-38). Bratislava: Metodicko-výzkumný kabinet Čs. Rozhlasu.
- Perkner, S., Hyvnar, J. (1987). *Řeč dramatu*. Praha: Horizont.
- Wolfenstein, A. (1933). Požadavek časovosti v rozhlasu. *Radiojournal*, 11 (51), 7.

O AUTORCE:

Bc. et Bc. Hana Sedláková je absolventka bakalářských oborů žurnalistika, sociologie a psychologie na FSS MU. Od roku 2010 působí jako externí redaktorka rádia Proglas, nedávno navázala spolupráci s Českým rozhlasem. Ve studentském Radiu R moderovala v rámci odpoledního bloku Odposlech, několikrát vyjela na letní žurnalistické školy do zahraničí. V současné době pokračuje ve studiích na magisterském oboru psychologie.

Kontakt: hanka.sedlakova@email.cz

Z mainstreamu do alternatívy a naspäť: vývoj jedinca v študentskom komunitnom rádiu

Peter Dolník

ABSTRACT

This paper presents case study of student community radio from the view of pedagogical sciences. Young people join student radio to gain practice in media, or to present their community. But radio uses to attract its members with special atmosphere of creativity, cooperation and fellowship, and members create here their own rules, habits and rituals. Through the processes of social learning, cooperation and adaptation to rules they learn except of radio practice media literacy or working with the group. My aim is to describe the way of the individual who identifies himself with the radio, and radio becomes his meaning of life. Describe how do mainstream student becomes stable member of the community and afterwards leaving with the values deeply internalized.

KEYWORDS:

student community radio, alternative, social learning, development of the individual in the group

ŠTUDENTSKE RÁDIO AKO SÚČASŤ SFÉRY KOMUNITNÝCH RÁDII

Komunitné médiá v stredoeurópskom kontexte nemajú vybudovanú dlhú praktickú ani výskumnú tradíciu. Na ich vymedzenie treba použiť koncepty používané v zahraničí, a prispôbiť ich domácim podmienkam. Definícia Svetovej asociácie komunitných rádii AMARC tvrdí, že komunitné médiá, a konkrétne rádio sú silné nástroje umožňujúce komunitám prezentovať sa, vyzývať a kritizovať authority a obhajovať občianstvo (Diasio, 2009). Komunitné rádiá slúžia znevýhodneným skupinám obyvateľstva na vyjadrenie ich názorov či obáv. Sú väčšinou nekomerčné (nevysielaajú platené reklamy), experimentálne, nezávislé a vedené dobrovoľníkmi (Diasio, 2009). Po celom svete reprezentujú geografické a sociálne komunity – rurálne spoločenstvá, mestské štvrte, ale aj rasové,

náboženské či sexuálne minority, ženy či rôzne názorové skupiny. U nás si postupne budujú svoje meno. Dobrú výskumnú ale aj praktizujúcu tradíciu majú komunitné rádiá v Spojených štátoch a v Austrálii. V rozvojových krajinách Afriky či Južnej Ameriky sa ku komunitným rádiám stavajú zase z iného pohľadu. Tu sú často jediným zdrojom informácií, komunikačným kanálom či poskytovateľom rôzneho vzdelávania. U nás sa snaží ich zasadenosť do konkrétneho mestského prostredia pochopiť prípadovou štúdiou študentského rádia Motal (2012). Kopecký (2004) sa zase zaoberá takýmito organizáciami v kontexte poskytovania občianskeho vzdelávania pre dospelých.

Cammaerts (2009) cituje Howleyho (2005) a obaja vyzdvihujú ako hlavnú črtu týchto rádii ich participatívnu. Participatívne rádiá umožňujú prístup a podieľanie sa na nich každému príslušníkovi komunity. Do skupiny participatívnych rádii zaraďujú pomenovaniami komunitné, free a alternatívne rádiá. Tieto rádiá bývajú nekomerčné, experimentálne, nezávislé a vedené dobrovoľníkmi. V našich podmienkach sa s komunitnými rádiami najčastejšie spája prívlastok alternatívne. Alternatíva sa v najširšom možnom význame chápe ako možnosť výberu. Alternatívne médiá sa líšia od tých oficiálnych, mainstreamových produkciou, distribúciou a organizáciou. Podľa Carpentiera (2007) tieto prinášajú alternatívny diskurz, informácie, názor, formáty a žánre ktoré nemajú priestor v oficiálnych médiách. Sú súčasťou komunity a podporujú v občiansku spoločnosť. Príslušnosť k určitej komunite akoby implikuje to že sú alternatívne: poskytujú informácie ktorými sa oficiálne médiá nezaobierajú. Nemusí to byť však len nespokojnosťou s nimi, môžu byť aj ich doplnkom.

Rennie (2006) zhrňa ako sa chápe alternatíva v mediálnom priestore a v komunitných rádiách v dvoch pohľadoch: ako spôsob vedenia týchto rádii, a to seba-organizáciou, participáciou a že sú prístupné a otvorené pre všetkých. V zmysle produkcie tým, že ponúkajú alternatívne programy, alternatívne spôsoby ich distribúcie a ale aj nehierarchickú organizačnú štruktúru. Tým sa teda stávajú alternatívou voči oficiálnym médiám.

Súčasťou siete komunitných rádii sú aj študentské rádiá. Tie sú zakladané univerzitami ako podpora voľnočasových aktivít študentov, a slúžia im pre nácvik práce s médiami. Vysielanie je organizované študentami ako dobrovoľná a neplatená činnosť. Ich prijímateľmi je komunita univerzitných študentov, ktorí majú ľahký prístup k internetu, a ich životy sú prepojené so sociálnymi sieťami a digitálnymi technológiami. Študentské rádiá vysielajú cez univerzitné semestre, a hoci sa často pokúšajú odlíšiť sa od oficiálnych médií, používajú rovnakú vysielaciu schému ako ony: ranné vysielanie, cez deň hudobno-informačná výplň. Dôraz je kladený na večer, kedy sa vysielajú špecializované programy a priestor majú najlepší a najskúsenejší moderátori. Povolené sú všetky druhy programov a žánrov a vysielajúci môžu prejavovať naplno svoju kreativitu. Funkcie vysielajúcich v študentskom rádiu sú také isté ako v oficiálnych médiách. Sú tu hudobní redaktori, ktorí predstavujú a hrajú hudbu, robia rozhovory s hudobníkmi, umelcami. Moderátori alebo literárni redaktori robia dramatizácie, čítania, rozhovory, relácie o filmoch, správy, počasie. Vysielajúci pracujú na báze že každý ovláda všetko. V zahraničí, najmä v Spojených štátoch amerických bývajú tieto rádiá veľmi populárne, často majú terestriálnu licenciu a vysielajú pre mesto a široké okolie. Hovorí sa im campus radio, college radio či lokálne rádio.

PRÍPADOVÁ ŠTÚDIA RÁDIA R

Môj výskum prebiehal v Rádiu R, ktoré vzniklo v roku 2008 na základe univerzitou obdržaného grantu ako tréningové miesto pre študentov žurnalistiky. Rádio má v súčasnosti okolo 120 členov, je ľahko dostupné, víta všetkých účastníkov a podporuje lokálnu



mestskú kultúru a život univerzity. Vysielajúci sú rozdelení do šiestich redakcií (spravodajstvo a publicistika, lifestylové, hudobné a náučné programy, literárno-dramatická redakcia a redakcia hudobných špeciálov). Rádio vysieľa od rána do večera (ranný blok, cez deň informačno-hudobné pásma a večer špecializované (hudobné) relácie), nechýbajú pravidelné správy, šport, vysielanie pre zahraničných študentov, či vysielanie etnických menšín. Zameriavajú sa na živé vysielanie a interaktivitu so svojimi poslucháčmi.

Základnými otázkami môjho výskumu sú: Ako prebieha začlenenie jednotlivca do študentského rádia? Ako prebieha jeho vývin, prispôsobovanie sa, vrastanie do noriem a hodnôt skupiny, prechod z mainstreamu do alternatívy? Čo to je alternatíva z pohľadu vysielajúcich v študentskom rádiu?

Ponúkam pohľad na vývin jedinca v študentskom rádiu z pohľadu pedagogických vied, sociálnej psychológie a sociológie. V tomto prípade mi poznatky z mediálnej teórie, či teórie komunít slúžia na doplnok ku pochopeniu pozorovanej sociálnej reality.

Moja pozícia v tomto výskume je špecifická. Výskum som začal na jeseň 2010 sériou zúčastnených pozorovaní. Na trištvrte roka ich prerušil môj študijný pobyt v zahraničí. Po návrate som si uvedomil že na svoje pozorovania najlepšie nadviažem keď do rádia vstúpim. Začal som vysieľať a zaujímať sa o veci rádia nielen z profesionálneho, ale aj osobného pohľadu. S vysielajúcimi sme si k sebe vytvorili tri druhy stratégiej jednania. Do rádia som vstúpil pre istú skupinu ľudí onálepkovaný ako výskumník. Keďže som mal predchádzajúcu skúsenosť z iného študentského rádia, o ktorej vedela zase iná skupina, pre nich som bol „ten z iného rádia“. Trvalo to pár mesiacov, kým si ostatní členovia zvykli, že som jeden z nich a nielen výskumník, a že už neplatí „vy tam vo vašom rádiu“. Moju činnosť si všimla programová dramaturgička, ktorá sa stala mojou gatekeeperkou. Zabezpečila mi prístup ku poradám a stretnutiam vedenia a ku interným dokumentom. Moje predchádzajúce skúsenosti a angažovanosť o dianie v rádiu mi zase priniesli postup a stal som sa po čase členom vedenia. Začal som teda sledovať dianie v rádiu z inej pozície, ktorá ale prináša svoje úskalia. Ako člen so zodpovednosťou som musel často odložiť poznámkový blok a radšej reagovať na aktuálne dianie v rádiu, vyjadriť svoj názor. Na druhej strane som zase získaval komplexnejšie porozumenie o dianí v rádiu. V tomto prípade perspektíva participanta a výskumníka tvorí krehký ľad, ktorý dobre popisuje koncept participatívneho výskumu, keď jedinec robí simultánne dve veci naraz: Snaží sa porozumieť konkrétnej činnosti a zároveň sa podieľať na jej vylepšení. Poznanie sa tu primárne neviaže na poznanie nových vecí, ale je zviazané s konkrétnou činnosťou. Zvyšuje kvalitu výskumníkovho poznania, a upevňuje tak poznatkovú základňu. Okrem pozorovaní a množstva neformálnych rozhovorov s členmi som mal prístup aj k dokumentom vedenia určeným na distribúciu radovým členom, zápisom z porad, propagačným materiálom, návrhom na zlepšenia. Z tých som získaval nápady na špecifické výskumné otázky, a diskurzívnou obsahovou analýzou získaval a porovnával návrhy s tým čo sa reálne zmenilo v rádiu, analyzoval spôsob rétoriky a komunikácie vedenia s radovými členmi.

Na začiatku som pozoroval radových členov. Vstupom do vedenia sa dostávam medzi „elitu“ rádia, najviac angažovaných jedincov ktorí sa podieľajú na rozhodovaní či školení. Zaujíma ma vývin aktívneho jedinca ktorý chce byť súčasťou rádia, vyvíja sa v ňom a postupuje po stupňoch spoločenského rebríčka. Tieto stupne nie sú hranice, sú voľne prechodné. Záleží na jeho ochote a aktivite aký význam priradí svojmu pôsobeniu v ňom.

VSTUP DO RÁDIA

Rádio sa propaguje ako otvorené pre všetkých, ale záujemca musí splniť určité kritériá pre vstup a v rádiu si ho musia vybrať. Vyhlasuje sa pravidelný konkurz avizovaný v spriatelených médiách. Predpoklady na vysielanie nie sú v tomto prípade až také dôležité. Jedinca musí prijať komunita vysielajúcich, musí mať určitý predpoklad že sa do nej začlení. V Rádiu R musí kandidát uchádzajúci sa o vysielanie svojej vlastnej autorskej relácie zložiť vedomostný test, prejsť technickým školením a zúčastniť sa troch násluchov relácií skúsených kolegov. Podmienky prijatia ale nie sú náročné. Na vedomostný test sa dá pripraviť z ponúkanej publikácie, a test sa dá napísať toľkokrát, kým ho adept nenapíše správne. Táto procedúra sa opakuje každý semester. Pomáha tak udržiavať lojalitu u vysielajúcich.



Aj keď sa do rádia väčšinou hlásia členovia z blízkeho okolia, komunity, v rádiu sa dohodli že konkurzy a výbery majú svoj význam, dávajú totiž rádiu aj inštitútu konkurzu svoju vážnosť. Petr: „Keď sa prihlásia, tak vidíš že majú záujem. Lebo také to krčmové: Pod' vysielat', a ten človek už potom po tretíkrát nepríde. Ja by som to bral nie ako konkurz, že by tam sedeli psychológovia a skúmali čo robíš v stresových situáciách, ale keď stihnú ten deadline, tak stoja za to.“

Locher (1998) tvrdí, že úvodným impulzom vstupu do skupiny je jedincova schopnosť dostať sa do nej bez toho, aby prešiel nejakým formálnym výberovým konaním. Príjmaní sú nielen *hotoví ľudia*, ale aj jedinci u ktorých je vycítený nejaký potenciál. Tí sú z pohľadu tohto výskumu najzaujímavejší. Tento článok chce popísať ako prebieha premena od začiatočníka k pokročilému, od študenta po člena komunity, od mainstreamu do alternatívy.

VÝVOJ ČLENA V ŠTUDENSKOM RÁDIU

Rádio R slúži ako výukové médium pre študentov žurnalistiky a mediálnych štúdií s cieľom prinášať informácie z mesta v ktorom pôsobí. V rádiu vysielajú aj rôzne záujmové komunity ktorých záber je širší než domáce mesto. Táto ideová nejednoznačnosť býva príčinou rozporov medzi vysielajúcimi. Často sa tieto dve skupiny vysielajúcich a poslucháčov prelínajú. Študenti bývajú členmi rôznych komunít a hranice medzi vysielajúcimi a poslucháčmi sa stierajú, tak ako je to bežné v participatívnych, komunitných rádiách.

V tomto článku ma zaujíma ako sa jedinec začleňuje do rádiovkej komunity, ako prijíma a zdieľa jej pravidlá a hodnoty. Ako postupuje v hierarchii od nováčika po plnohodnotného člena vysielacej komunity až po jeho odchod z rádia. Sledujem čo sa pritom a počas toho naučí a ako prebiehajú tieto procesy. „(Rádio) sa môže stať v ideálnom prípade životným štýlom, pre tých menej zanietených je ich participácia konzistentná a ich správanie a symbolika, vyjadrovanie príslušnosti sú obmedzené. Môžu byť nositeľmi viacerých identít naraz (Sardiello, 1998) a identita rádia je len jednou z nich, ktorá pre nich nie je taka významná.“

Záleží to na schopnosti jednotlivca, ako vie identitu rádia prijať, stotožniť sa s ňou a priradiť jej svoj zmysel. Tento vývoj jednotlivca rozdeľujem do troch stupňov. Pomáham si pri tom Sardiellovým (1998) rozdelením, ktorý členov delí na základe toho ako jedinca vnímajú a interpretujú systém noriem relevantných zavedenému hodnotovému systému v skupine a ako blízko je postoj jedinca blízky ideálnej koncepcii člena skupiny.

1. INDIFERENTNÝ MAINSTREAM

Všetci nováčikovia absolovujú povinné školenie práce s technikou, a ako správne vysielateľ. Toto školenie vedú skúsenejší členovia a individuálne ho poskytuje vedúci danej redakcie ako *peer learning*. Každý nováčik je tiež oboznámený s filozofiou komunitného rádia, jeho etickým kódexom a postavením takýchto rádii na mediálnom trhu. Podmienkou k registrácii je prečítať si príručku komunitného vysielania a zložiť z nej skúšku.

Členovia ktorí ostávajú v tejto skupine a nevyvíjajú sa ďalej po odvysielaní svojho programu odchádzajú, a neúčastnia sa ďalšieho života v rádiu. Častokrát sú to prváci na VŠ, veľmi mladí ľudia ktorí si hľadajú svoje miesto. Väčšinou sa nezauímajú o hudbu a často bývajú nespokojní s nízkou počúvanosťou, lebo nevedia zasiahnuť konkrétnu skupinu poslucháčov. Ako zmieňuje Sardiello(1998), niektorí môžu svoju rolu iba hrať v určitom situačnom kontexte. A keď kontext pominie, odchádzajú. Do tejto skupiny patria aj profesionáli vo svojom obore, členovia záujmových skupín a komunít ktorí prišli vysielateľ pre svoje komunity, ale nemajú zmysel pre rádio a jeho spoločné aktivity, neidentifikujú sa s ním.

Z prezentácie rádia na školskom kurze: Členky denného prúdového vysielania spomínajú že rádio je študentské, zabudli pripomenúť že aj komunitné. Vyučujúci sa ich pýta, čo sa v rádiu naučia: „Naučíme sa tu improvizovať keď sa nám pokazí vysielací počítač“. Vyučujúci: „Čo robíte keď vám spadne počítač, to tam len tak žvaníte?“ Vysielajúce: „Pustíme tam niečo z youtube“. Prítomná členka vedenia však opravuje nahlas hneď ako sa to dá: „Tak za prvé: sme aj komunitné rádio a nie, z youtube nepúšťame, lebo je to zakázané. Platíme si poctivo za hudbu“. Ďalej spomínajú aké témy rozoberajú vo vysielaní: krimi, móda, žena, čo pekné navštíviť na Slovensku, muži.

Vedenie rádia sa snaží čo najviac zapájať túto skupinu vysielajúcich do ostatných čin-

ností v rádiu, aby zvýšili ich povedomie a zmysel pre spoločnú vec.

2. NADŠENÝ PRÍJMATEĽ HODNÔT A PRAVIDIEL

Keď adept prešiel previerkou, dostáva dôveru ostatných vysielajúcich a prístup ku všetkým možnostiam rádia. Ďalej už závisí od neho do akej miery je skupina pre neho atraktívna, do akej miery sa chce podieľať na jej živote a disponovať jej zdrojmi.

Ako navrhuje Helus (2007, s. 154): Prvou podmienkou nadviazania kontaktu s členmi novej skupiny je vstúpiť do vzťahov s ľuďmi. Ďalej si treba osvojiť príznačný spôsob vyjadrovania. V ďalších fázach je pre fungovanie skupiny nevyhnutné zdieľanie myšlienok medzi členmi navzájom, ktoré je podmienkou efektívnej spolupráce. Spolupráca v takomto druhu organizácie býva zábavná, radostná a zaujímavá.

Helus (2007) ďalej používa pri tejto príležitosti pojem sociálny vplyv. Pod ním rozumie zmenu v úsudkoch, názoroch a postojoch jedinca v dôsledku stretnutia s názormi a postojmi ďalších osôb. Toto pôsobenie okrem iného vplýva aj na utváranie sociálnej identity jedinca. Táto teória hovorí o tom, že individuálne psychické procesy sa členstvom v skupine transformujú, a členstvo v skupine je významným aspektom nášho vlastného obrazu seba.

Nováčik v tejto fáze prejaví nadšenie a identifikuje sa s rádiom a jeho členmi, ktorí ho akceptujú a prijímajú medzi seba. Stáva sa súčasťou komunity a podieľa sa na jej chode. Čas prechodu od nováčika po skúseného člena býva tým kratší, čím viac do neho jedinec investuje, a čím viac sa chce podieľať na živote v rádiu. Dôvera sa dá získať za semester pôsobenia v rádiu, za skúseného ho považujú po dvoch semestroch. Najviac angažovaných jedincov považujem za akúsi elitu rádia, obvykle to ale býva menšina. Sardiello (1998) spomína silné pripútanie ku svojej role ktorú títo jedinci považujú za spôsob života. Jedinci sa učia akceptovať a prijímať pravidlá organizácie, učia sa jej kultúre, učia sa byť alternatívne rádio.

Vysielajúci o sebe rozširujú že sú alternatívne a experimentálne rádio. Alternatívne hlavne na základe hudby ktorú hrajú. Hudba je v tomto prípade výrazový prostriedok na vymedzenie, odlišenie sa a členovia musia tento znak prijať. V rádiu je sústava pravidiel, ktoré musí jednotlivec akceptovať. Medzi základné patrí Desatoro dobrého moderátora a Pravidlá pre púšťanie hudby v rádiu, ktoré spísal hudobný dramaturg rádia. To je člen ktorý získal dôveru a poverenie aby určoval hudobné smerovanie rádia. Hlavným kritériom pri výbere hudby je podľa neho *nenápadné priekopníctvo*. Hudobný dramaturg vybral hudbu ktorá hrá v dennom prúdovom vysielaní a v nočných rotáciách. Tento výber sa však nestretol so súhlasom všetkých vysielajúcich, hlavne nie denných. Časté zdroje konfliktov kvôli hudbe sa snaží vedenie eliminovať odporúčaním výberu hudby radovým členom, a oficiálnym prehlásením:

„Bolo by veľmi pekné, keby ste sa s týmto názorom stotožňovali, pretože ste súčasťou rádia. Výhrady mať samozrejme môžete, ale za zamyslenie to stojí. Niekedy si cez deň to rádio pustíte, nech sa orientujete a nezahrabávate len vo svojom žánre.“



Typickým príkladom súznenia s pravidlami je akceptácia nízkej počúvanosti rádia, s ktorou študentské komunitné rádiá dlhodobo zápasia. Dvaja vysielajúci sa bavia o tom akú majú počúvanosť:

A: „Nó, tak kamošov a známych väčšinou“.

B: No, veď o tom to aj je, komunitné rádio, vysielanie pre komunitu. My tiež keď dame vedieť kamošom tak nás počúvajú. Keby sa to dalo chytiť napríklad v aute, tak je to už iné!“

Aj keď nízku počúvanosť akceptujú, neznamená to, že proti nej nič nerobia. Len hodnoty komunity sa im stávajú dôležitejšie, prisúdili vysielaniu svoj vlastný význam a akceptujú túto kultúru v rádiu. To potvrdzuje aj sťažnosť jedného indiferentného vysielajúceho: „Oni radšej kúpili pohovku do rádia namiesto poriadnych slúchadiel!“ Tomuto členovi nadšenie do rádia dlho nevydržalo. Po tom čo zistil že dosiahol zo svojho vysielania všetko čo mohol, a nenašiel si cestu k ostatným vysielajúcim, po roku odchádza.

Členovia ktorí sú v rádiu najaktívnejší a najzapálenejší smerujú obvykle do vedenia. Väčšinou sa aj chcú podieľať na chode rádia, lebo rádio sa stáva ich srdcovou záležitosťou, a od ostatných členov je to najvyššie ocenenie za ich prácu. Vedúcim redakcie sa stávajú najskúsenejší, najangažovanejší a najaktívnejší členovia. Takisto to môžu byť aj členovia, ktorí majú manažérske schopnosti alebo dokonale zvládajú svoju prácu v rádiu a môžu ísť príkladom a učiť ostatných.

REZIGNÁCIA NA ALTERNATÍVU, AKCEPTÁCIA MAINSTREAMU

Rádio sa opúšťa pre nezhody s ideovým smerovaním či vysielajúcimi, čo však nebýva časté. Tým že je to dobrovoľná a výberová organizácia, komunita ľudí s rovnakým záujmom, výrazné porušovanie pravidiel nebýva časté. Ľudia odchádzajú obvykle po skončení školy. Rádio ich naučilo pravidlám vysielania, fungovania kolektívy, zodpovednosti, či mediálnej gramotnosti. Zaslúžilí členovia si odnášajú množstvo skúseností. Rádio pre nich stále veľa znamená, ale je čas posunúť sa ďalej. Aj tak si však na rádio stále nárokujú, príkladom je angažovanie sa vyslúžilých, už nie aktívnych členov do zmien v rádiu ktoré už nemôžu priamo ovplyvniť: „Po zavedení nových pravidiel sa z rádia vytráca pohoda...“

Naučili sa rádiovej alternatíve, ale už vidia že svet okolo nich už nie je toľko alternatívny, a je treba sa prispôbiť jeho tempu. Ale skúsenosti a zručnosti ktoré získali v rádiu v ňom môžu dobre využiť a vytvárať napríklad aj vlastnú alternatívu.

Vysielajúci v rádiu sú aktívni mladí ľudia, ktorí sú často členmi rôznych skupín a teda aj nositeľmi rôznych identít. Ich individuálny zmysel pre vlastné ja je postavený na ich schopnosti pracovať so svojimi rôznymi identitami ktoré tvorivo integrujú do svojej jednotnej osobnej identity. Tieto interakcie sú dynamické a umožňujú zmeny v nich, a zároveň umožňujú jednotlivcom si internalizovať a zároveň integrovať aspekty skupiny ako súčasť ich vlastného ja (Gordon, 1976, citovaný podľa Sardiella, 1998, s. 123).

ČO ZNAMENÁ ALTERNATÍVA V PONÍMANÍ VYSIELAJÚCICH V RÁDIU R

Ako sa hudba stáva zjednocujúcim a zároveň vymedzujúcim prvkom, tak sa stáva aj základným rozporom v rádiu spojeným už z jeho pomenovaním – je to študentské alebo komunitné rádio? Výukové alebo alternatívne? Začlenenie sa do formátu rádia predstavuje často zdroj konfliktov už pri samotnom prijímaní do rádia. Sú nastavené kritériá na prijatie správne? Komu dať šancu, priestor? Chceme *hotového* človeka zabudovaného

v miestnej komunite, alebo dáme šancu niekomu mladému, sympatickému, priateľskému, ale *tabule rase*, ktorá sa naučí byť rádio? Tento rozpor je zdá sa neriešiteľný, preto rádio samotní vysielajúci volajú *mačkopes*. Najzávažnejším problémom sa tu zdá byť zjednotenie komunity prostredníctvom akceptácie hudobného zamerania rádia:

Tomáš: „*Ja len nechcem aby to bolo raz tak, že tam budú iba decká čo nič nepočúvajú, ale len sa prišli naučiť rozhlasovú prácu, a nemajú tam žiadny alternatívny presah*“.

Lena: „*Ale toto je študentské rádio Tomáš! A to má slúžiť aj takto*“.

Tomáš: „*Áno, ale to sa mi až tak nepáči, mne sa páči Wave, že tam berú ľudí čo majú svoj názor*“.

Lena: „*Ale oni sú stanica čo si to môže dovoliť. Oni sú verejnoprávni, majú svoj rozpočet a fungujú na takýchto princípoch*“.

Tomáš: „*A Rádio Streetculture funguje ako? Tam tiež berú ľudí čo sa chcú naučiť vysielat’? (ironicky)*“

Lena: „*Ale Streetculture nie je edukatívne študentské rádio!*“

Tomáš: „*Áno, a ja mám strach, že sa z nás stane edukatívne rádio a nie to alternatívne*“.

Lena: „*Ja rozumiem, a nehovorím že nechcem aby sme boli alternatívne, ale treba dať priestor aj tým mladým. A ty to ber tak, že ty im môžeš otvoriť ten priestor! Ja som napríklad vďaka Rádiu objavila veľa zaujímavých vecí*“.

ZÁVERY

Príležitostí na tréning práce v médiách rádio ponúka veľa. Z pohľadu tohto výskumu sa však zdá omnoho dôležitejšie to, čo sa učia vysielajúci pomimo tohto hlavného prírodu: Ako vrastajú do pravidiel organizácie a zároveň sa ich snažia utvárať a tým aj ovplyvňovať prostredie okolo seba, ako si hľadajú a utvárajú svoju rolu a hlavne hľadajú svoju identitu, keďže rádio sa často stáva zmyslom ich života. Noví členovia sa snažia začleniť, nájsť si svoje miesto a priradiť zmysel svojmu pôsobeniu v rádiu. Vzniká tu unikátna komunita ktorá sa potrebuje navonok vymedziť. Určujúcim znakom je kultúrna orientácia, informácie a hlavne hudba ktoré nedostáva priestor v oficiálnych médiách, a tým robí zo študentských komunitných rádii alternatívu k mainstreamovým médiám.

Skúmaní vysielajúci v Rádiu R si vytvorili nálepku alternatívy a experimentu sami. Uvedomili si dieru existujúcu v našom mediálnom priestore, a zároveň aj jedinečnú príležitosť dať dohromady silné osobnosti, ktoré by nemali príležitosť sa za iných okolností stretnúť. Členovia sa tu stretávajú, zábava tvorí veľkú časť ich činností, ale zároveň pri nej aj experimentujú a učia sa novým činnostiam. Nálepkou alternatívne sa prezentujú navonok, a starší členovia sa ju snažia učiť nováčikov. Prichádzajúci jedinec ktorý sa chce stať členom musí akceptovať toto zameranie. Akceptáciou pravidiel, noriem a hodnôt skupiny sa u vysielajúcich vytvára identita alternatívneho rádia. Príkladmi sú akceptácia hudobného zamerania rádia, či nízkej počúvanosti. Členovia si budujú rádiovú komunitu, ktorá v nich utvára zmysel a pocit spolupatričnosti. Z toho že niekam patria si derivujú svoju identitu. Panuje tu skupinová konformita, ktorá sa prejavuje dodržiavaním pravidiel a mierou identifikácie sa so skupinou. Uchovávajú si svoje hodnoty, pravidlá, tradície, rituály, vedomie ktoré sa prenáša z člena na člena. Odovzávajú si kultúru, učia sa jej navzájom, ale ju aj upravujú po svojom. Pretože v rádiu je vysoká fluktuácia ľudí, hlavné ideí rádia musia vydržať. Tieto procesy popisuje teória dynamickej interdependencie, keď si skupina zachováva určité znaky aj po výmene, odchode kľúčových členov, ako pamäť, inteligenciu či, emocionalitu (Helus, 2007).

Všetky tieto procesy prebiehajú prostredníctvom sociálneho učenia, akceptáciou noriem a pravidiel jednotlivcom, ale aj jednotlivca skupinou. Kopecký (2007) potvrdzuje vzorec v ktorom záujem a aktivita rovná sa efektívne učenie sa. Zdieľané ciele v skupine zase redukovujú mieru konfliktov, vedú k harmonickým vzťahom a teda aj vytvárajú unikátne učebné prostredie ktoré stojí za to skúmať (Helus, 2007).

Sociálnym učením sa podľa základných poučiek učí človek žiť medzi inými (Hudeček, Sedlák, 1988). Osvojuje si zručnosti, hodnoty a postoje potrebné pre styk s ľuďmi, prijíma ich do svojho morálneho a hodnotového systému. Medzi základné formy sociálneho učenia patria:

1. Napodobňovanie kedy jedinec prijíma spôsob života, názory a postoje, či spôsoby správania.
2. Sociálne spevňovanie prebieha prostredníctvom vyjadrovania pochvál či nesúhlasu. Vtedy prichádza ku posilneniu určitého správania.
3. Učením sa identifikáciou sa jedinec stotožňuje s osobou či skupinou ku ktorej má kladný vzťah. Preberá jej modely a vzory správania.

Problematika osvojovania si pravidiel v dobrovoľnej organizácii a prisudzovanie zmyslu pôsobeniu v nej zďaleka nebola týmto článkom vyčerpaná. Tu ponúknutá typológia sa však dá použiť aj v iných, podobných kontextoch, a len dokazuje že takéto organizácie sú neobjavené, ale o to viac unikátne učebné priestory. A je dobrou výzvou takéto aktivity mladých ľudí podporovať, výskumne aj prakticky. Podľa Kopeckého (2007), ktorý ich považuje za neformálne učiace sa organizácie, sa totiž tieto profesionalizujú. Občianske iniciatívy sa rýchle zapájajú do lokálnych i globálnych sietí spriaznených združení. Práve v tom pravdepodobne spočíva jedna z nádejí na ich budúci úspešný rozvoj.

POĎAKOVANIE

Tento článok vznikol vďaka projektu Škola: výzkum vnitřních procesu a vnějších podmínek jejího fungování (GD406/09/H040). Autor ďakuje za poskytnutú podporu.

BIBLIOGRAFIA

- CAMMAERTS, B. (2009). Community radio in the West (A Legacy of Struggle for Survival in a State and Capitalist Controlled Media Environment). The international Communication Gazette, vol 71(8) 635–654.
- CARPENTIER, N. (2007). Theoretical frameworks for participatory media. Media technologies and democracy in enlarged Europe edited by Nico Carpentier and Bart Cammaerts.
- DIASIO, F. (2009). AMARC and more than 25 years of community media activism. Telematics and Informatics, 27, 193-195.
- FRASER, C., ESTRADA, S.R. (2001). Community radio handbook: UNESCO, dostupné z <<http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001245/124595e.pdf>> posledný prístup 15.8.2012.
- HELUS, Z. (2007). Sociální psychologie pro pedagogy, Praha: Grada, ISBN 9788024711683
- HUDEČEK, J., SEDLÁK, J. a kol (1988). Sociální učení v procesu formování individuálního a skupinového vědomí. Psychologické zprávy č. 1/1988, Oddělení psychologie ÚVSV ČSAV v Brně, 150 s.
- LOCHER, D.A. (1998). The industrial identity crisis: the failure of a newly forming subculture to identify itself. in Deadhead subculture. Youth culture. Identity in a postmodern world, edited by Jonathon S. Epstein. , Malden : Blackwell Publishers,

- KOPECKÝ, M. (2007). Sociální hnutí a vzdělávání dospělých: aktivní občanství jako cíl pro celoživotní učení. Praha. Eurolex Bohemia.
- Motal, J. (2012). Mezi studenty a uměleckou komunitou : Internetové rozhlasové vysílání na Masarykově Univerzitě. In Božena Šupšáková. Umenie & médiá vo vzdelávaní 2012 : nové možnosti a výzvy. Bratislava: IRIS, 163-176.
- RENNIE, E.(2006). Community media. A global introduction. Lanham, The Rowman and Littlefield Publishing group, Inc.
- SARDIELLO, R. (1998): Identity and Status Stratification in Deadhead subculture in Youth culture. Identity in a postmodern world, edited by Jonathon S. Epstein., Malden : Blackwell Publishers.

O AUTOROVI:

Mgr. Peter Dolník vyštudoval učiteľstvo pedagogiky a občianskej výchovy na Pedagogickej fakulte UK v Bratislave a momentálne pôsobí ako doktorský študent na Ústave pedagogických vied FF MU. Profesne sa zaoberá informálnym a sociálnym učením v dobrovoľníckych organizáciách. S praktickými skúsenosťami z dvoch komunitných rádii sa snaží o posilnenie sektoru komunitných médií v našich krajinách.

Kontakt: dolnik@phil.muni.cz

Rises and falls of one Polish student radio

Martina Pelcová

Radoslaw Aksamit lead one of the most famous Polish student radios for two years and he highlights this time as a forming part of his career. Earlier an ambitious student and now the professional journalist and PhD researcher tells about his experience with the radio Egida.

RADOSLAW, YOU BECAME A PART OF THE STUDENT RADIO EGIDA IN THE VERY BEGINNING OF YOUR UNIVERSITY STUDIES. HOW DID YOU GET THERE?

For me, participating in a student radio was very obvious thing to do because I started my studies to become a journalist. When I heard that there was a student radio at the academic campus, I decided to go there and find out what it was all about. At that time the radio was in rather bad shape: the equipment was old and insufficient, and radio crew didn't really know how to do an interesting programme. It was totally different time in the Egida history than the famous era in the 80s. Egida already broadcasted over the Internet, but after three months the university lawyers warned us that we didn't pay the ZAIKS (Polish equivalent to OSA – edition note) for the music we played. Again it was all because the crew did not know it was necessary to do so. It took a year to sign all the papers needed for regular start on the internet.

WHAT WAS THE BREAKING POINT THAT MADE THINGS CHANGE IN EGIDA?

After a year and a half, my indignation over the state of Egida resulted in creating an opposition to the current chief editor that seemed to be careless about the future of the radio. He had some good ideas

Radoslaw Aksamit, a graduate student of the political science and journalism at University of Silesia was leading Egida from 2006 to 2011. He gained twice a scholarship from the Polish Ministry of Education and got an award from the Rector of University of Silesia for the best students. He went through editorial offices of Polish National Radio department in Katowice and Polish National Radio n.3. Now he works as a DJ at the commercial radio station Planeta and as the head of emerging student television at University of Silesia. There he continues his Ph.D. studies at the Faculty of Social Sciences. His dissertation focuses at the agenda setting in student media.

but did not have sufficient energy to execute them. After weeks of pressure, he resigned so the election of the new head of the radio was arranged. Oddly for me I was the only candidate. I was the only candidate. One could say I became the head because of no competition. But I believe I proved the crew that I was in the right place. As the opposition, we exactly knew what we wanted to achieve with the radio. We created a program with the goals for the next five years. As a part of local student parliament, we had experience with organizing the biggest annual student party called "Juvenilia" and we knew how to take care of such a big project and that helped us a lot. Back in that time I had a good crew, a good plan and people I could trust they would do anything to make the Radio going.

Voices

WHAT STEPS HAD TO BE DONE AFTER YOU TOOK CONTROL OF THE RADIO?

Regarding organization, we created different sections of the radio programme – news, publishing, sports, and cultural section. We started everyday programmes and morning shows. We engaged Egida in promotional work to catch listeners because in 2007 just a few people knew about the existence of the radio. Regarding the equipment, we tried to gain money everywhere it was possible: we started approaching sponsors; we had a meeting with the rector and the dean. We rebuilt Egida, which was once by far the biggest and the best student radio in Poland, and decided to give the glory back to it. When I left my post we had around 20 000 zloty (120 000 crowns – edition note) a year to organize promotional events and maintain the equipment.

WHAT IS MORE IMPORTANT WHEN LEADING A STUDENT RADIO – TO BE A GOOD JOURNALIST OR TO BE A GOOD MANAGER?

It's very hard to answer. Well, of course, when you start a career in a student radio, you must become a good journalist. After that, you might have a chance to show your skills as a manager. But not every good journalist can be a good manager. Good trade is the foundation. As a manager, you need the respect of the people you manage. And you won't get it unless you are not a good journalist.

AND WHERE HAVE YOU LEARNED IT?

Well, right in Egida, day by day, during the whole process. And the process still continues as one can never say he or she is a 100% complete journalist. We all learn all the time.

Egida, a student radio at the University of Silesia and one of the oldest Polish student radio stations at the same time, launched broadcasting in 1969. Originally a boarding radio and since 2007 an internet radio now offers more than 40 shows a week made by more than 70 volunteers. The name "Egida" which is "Aegis" in English evokes two different associations: the mythology, or the Polish cabaret. For more information visit www.egida.us.edu.pl.

YOU STUDIED POLITICAL SCIENCE AND JOURNALISM AT THE SAME TIME. DID THE SCHOOL HELP YOU TO GROW AS A JOURNALIST OR AS A MANAGER OF A STUDENT RADIO?

Well, the courses helped me to build up a ground for the praxis in Egida. But every time someone asks me what to do to become a great journalist, I always say: studies are needy but the key is to gain as much experience as possible. I am starting my career right now, but luckily I have already experienced a lot. In real media you won't be accepted just to find your feet, you are expected to already have found it.

WERE THERE ANY MOMENTS WHEN YOU FELT THE LEADING OF THE RADIO WAS NOT FOR YOU?

Of course I had a lot of sleepless nights. Egida is a place where a lot of strong characters meet and sometimes it is very difficult to find a compromise. The meetings of the radio board deteriorated into five hours of fighting but this is just because we all took it so seriously. One must learn to take it not so personally. As a head, you must make decisions, and there is always someone who is not satisfied. But after all ups and downs, there is a moment when you can see things working well and you feel proud. Proud of yourself and of the people you work with.

YOU STAYED IN THE POSITION OF THE CHIEF EDITOR FOR TWO YEARS. WHAT IS YOUR RECIPE FOR A GOOD WORKING STUDENT RADIO?

Well, most of the student media are designed for the local students, so this should be the fact always kept in the minds of the redactors. They should not focus on topics that are a major part of the agenda of professional radio stations. That would be nonsense. Programme of a student radio reaches the students and academics and this should be reflected in the topics dealt with in the programme. Also, speakers behind the microphone should be natural, not imitating famous journalists; they should be themselves. And last but not least, music is the key element

for a student radio. In the 70s and 80s, Egida was very important source of alternative music for the whole local campus, far from the censorship of that time. Even now, every room here has a small speaker so everyone can turn it on and listen. But today, Egida competes with laptops full of downloaded music, iTunes, Last.fm. Egida must offer something special, something no one can find easily anywhere else.

YOU TALKED ABOUT THE PROGRAMME FEATURES. DOES THE ORGANIZATION OF THE PEOPLE IN THE RADIO HAVE SOME SPECIALITIES?

The main thing you have to put up with is that you work with volunteers that you can't wholly rely on. You cannot expect the work will be done perfectly and in the moment it is needed. You have no tools for forcing the volunteers; you depend on their good will. Moreover, they are often people of the same age as you and some of them are even more experienced than you. Their natural reaction is to try to show you your incompetence; you must keep proving you are in the right again and again.

EXPERIENCE WITH THE STUDENT RADIO BROUGHT YOU TO PHD STUDIES FOCUSED ON THE STUDENT MEDIA. DO POLISH MEDIA STUDIES REFLECT THIS PART OF MEDIA SPHERE?

One of the reasons why I decided to study student media is that only a few researchers deal with this topic. There's Urszula Doliwa who wrote a great compilation about student radios in Poland that has not been translated yet. My work aims to describe agenda setting in the student media. But I am just at the beginning of my research now.

DOES POLAND OFFER GOOD OPPORTUNITY TO PARTICIPATE IN STUDENT MEDIA?

There is a strong tradition of the student media in Poland that comes up from the 70s. Ninety per cent of the most experienced Polish journalists began in a student medium. . I can mention Kamil Durczok,

Marek Niedźwiedzki, Piotr Baron, Henryk Grzonka and many others.

Ironic is that the end of the communistic era put the student media into hard times. Before the 90s, all the student media were part of ZSP – society of socialistic youth that took care of the financial matters of the media. After the year 1989 lost a structural support being left to them. They only received a minor support from the universities. Commercial stations pushed them out of the interest of people. But with the internet, a new chance appeared.

WHAT ABOUT THE STUDENT PRESS?

Right now we have a vast number of student's press. Some of the titles are connected with Universities and certain Faculties others are more widely distributed. There's also a great diversity in the level of professionalism. Some titles are photocopied others are available only via internet and there are some which are professionally edited and distributed. Whatever is the quality of these media they are always a great place to try to work as a journalist. They are also a thriving and vivid source of cultural initiatives.

YOU SAID THAT YOUR DISSERTATION WOULD BE PROBABLY THE SECOND WORK DEDICATED TO STUDENT MEDIA. WHAT ARE THE MAIN TOPICS THAT APPEAR IN POLISH MEDIA STUDIES RESEARCH?

Well, there are so many of them that the only correct answer would be: everything. We're conducting research in many different areas on an international level. But there is a different thing I would like to say about the Polish media studies academic research. Our researchers have difficulties with selling their ideas. When the research is done in Germany, France or Great Britain, the first thing researcher does is write a book about it, sell it in thousands of copies, and then go to the conferences all around the world to spread the idea. A great deal of Polish communication scientists just finish their studies, put it in a drawer, shut it and go home. It also

seems that it's very hard to find an institutional partner to be interested in the results of the research in the field of media. This should be changed.

BEFORE WE FINISH, LET'S GO BACK TO EGIDA. I GUESS THAT NOT EVERYBODY FROM THE STAFF MEMBERS WANTS TO BECOME A RADIO WORKER. I SUPPOSE THAT A LOT OF THE MEMBERS TAKE IT JUST AS FUN AND AS A HOBBY. WHAT CAN THOSE PEOPLE GAIN BY PARTICIPATING IN THE STUDENT RADIO?

Well, you can learn how to manage people, how to be managed, you examine different ways how to express yourself. You can see the process of making a show. You lose shyness and find self-confidence. And also it is a great adventure.

Rozhlas a rozhlasové vysielanie od A po Z

Dana Hruškociová

KEITH, MICHAEL C. THE RADIO STATION: BROADCAST, SATELITE AND INTERNET. 8TH ED. OXFORD: FOCAL PRESS, c2010, XVII, 343 P. ISBN 02-408-1186-0.

Slovami autora Michaela C. Keitha (2010, ix): „Rádio bolo, je, a dúfajme, že aj naďalej bude úžasne živým a dynamickým médiom so zdanlivo nevypočítateľnou životnosťou.“

Michael C. Keith (1945) patrí medzi najuznávanejších teoretikov v oblasti nových médií a rozhlasového vysielania. Napísal viac ako dvadsať kníh z oblasti vysielacích médií so zameraním na rozhlasové vysielanie, je tiež autorom desiatok odborných článkov z problematiky elektronických médií. Okrem odborných prác napísal aj niekoľko románov a poviedok. V priebehu rokov 1966 - 1984 pôsobil ako novinár, hlásateľ, manažér, copywriter, výrobný a propagačný riaditeľ v niekoľkých rozhlasových staniciach v USA. Pracoval ako odborný asistent na Roger Williams University v Bristole, neskôr aj na Emerson College v Bostone. Do začiatku 90. rokov bol riaditeľom rozhlasu, televízie a docentom komunikácie na Dean College vo Frankline. Okrem účinkovania na akademickej pôde, sa v roku 1992 stal predsedom vzdelávania na Museum of Broadcast Communications v Chicagu. Pôsobil tiež ako editor v časopisoch Journal of Radio and Audio Media, Communication Booknotes Quarterly a The Radio Journal. Od roku 1993 je docentom komunikácie na Boston College v Bostone.

Publikácia The Radio Station: Broadcast, Satellite & Internet amerického autora Michaela C Keitha je v poradí ôsma, a zatiaľ aj posledná zo série kníh s rovnomenným názvom, ktorej prvé vydanie vyšlo v roku 1986.

Prvá kapitola knihy otvára dvere do sveta rozhlasu – čitateľa zasadzuje do historického kontextu, popisuje podmienky vzniku a vývoja rozhlasového vysielania, vznik rozhlasových sietí, situáciu po druhej svetovej vojne a podmienky vysielania po vzniku televízie. V jednotlivých podkapitolách autor definuje právny rámec rozhlasového vysielania, rovnako sa venuje charakteristike základných pojmov rozhlasovej terminológie, a načrtáva existenciu rozhlasových formátov, ako aj ekonomické podmienky fungovania rozhlasu v USA. V texte sa venuje jednak komerčnému vysielaniu, ako aj rozhlasu verejnej služby, ktoré v kontexte amerického prostredia interpretuje ako nekomerčné („noncoms“) rádiá určené menšinovému poslucháčovi. Spravidla ide o vysielanie verejnoprávne, univerzitné (internátne) alebo komunitné. Súčasťou tejto kapitoly je aj nastolenie otázky procesu konsolidácie, problematiky digitalizácie, prepojení rádia s internetovými sieťami a prieniku rozhlasového vysielania do kyberpriestoru - a teda vznik internetového rádia. Čitateľ je v tejto kapitole oboznámený so základnými aspektmi fungovania rozhlasového priemyslu. Autor v nej podáva jasnú a zrozumiteľnú klasifikáciu jednotlivých druhov

vysielania, čím príjemcu uvádza do kontextu problematiky postupne. Vďaka tomuto spôsobu kontinuálneho odkrývania faktov, sa tak aj laik v oblasti rozhlasového vysielania získava prehľad o danej oblasti.

V druhej kapitole sa Keith zameriava na vrcholový manažment rozhlasových staníc. Rad radom podrobne opisuje prácu jednotlivých riadiacich funkcií v priestore manažovania elektronických médií. S ohľadom na prebiehajúci proces konsolidácie na poli rozhlasových staníc, uvádza prehľad konkrétnych pozícií ako v lokálnych, tak aj v celoplošných rádiách. Najrozsiahlejšou časťou knihy je tretia kapitola s názvom Programming, kde autor na štyridsiatich deviatich stranách pojednáva o rozhlasových formátoch a princípoch programovania. Okrem popisu jednotlivých formátov, ktorým venuje samostatné podkapitoly v pomerne dostatočnom rozsahu, autor predkladá aj možnosti programovania v „clusterových“ rozhlasových staniciach a v satelitnom rádiu, takisto ponúka možnosti využitia webových stránok a blogov jednotlivých rozhlasových staníc. Priestor venuje aj pozícii programového riaditeľa a jeho vzťahom k publiku, k legislatíve FCC a k vrcholovému manažmentu. Problematike predaja a celkovej obchodnej sfére rozhlasových staníc je venovaná štvrtá kapitola, kde približuje obchodné činnosti spojené s predajom vysielacieho času, jeho úrovňami, tvorbou reklamy a činnosťou reklamných agentúr. V piatej kapitole Keith pojednáva o procesoch produkcie spravodajstva v kontexte informačných a komerčných rádii. Zaoberá sa tvorbou spravodajstva, spravodajskými agentúrami, prácou spravodajcov a riaditeľa spravodajstva, a tiež etickými princípmi pri tvorbe spravodajských textov.

V ďalších dvoch kapitolách sa už v menšom rozsahu Keith venuje problematike výskumu. Konkrétne sa zameriava na výsledky ratingov, „people meterov“ a formovaniu rozhlasovej stanice s ohľadom na ich dáta. Posledné štyri kapitoly (Traffic and Billing, Production, Engineering, Consultants and Syndicators) autor venuje rôznym oblastiam procesu produkcie a realizácie rozhlasového vysielania, počnúc technickými aspektmi rozhlasu, hardvérovou a softvérovou vybavenosťou rozhlasového štúdia, cez právne normy FCC až po rôzne poradenské služby poskytované rozhlasovým staniciam.

Možno povedať, že titul The Radio Station je akousi interpretačnou príručkou určenou prevažne laickej verejnosti či rozhlasovým začiatočníkom, ktorá vo svojej ucelenej koncepcii prevedie čitateľa základmi fungovania rádiového priemyslu v USA. V celom texte autor predkladá podložené fakty z prostredia rozhlasového vysielania, kniha je však v prevažnej miere založená na poznatkoch a skúsenostiach získaných počas dlhoročnej praxe autora. Text je doplnený rôznymi obrázkami, fotografiami, tabuľkami a grafmi s výsledkami rôznych výskumov, ktorými autor jednak argumentuje svoje tvrdenia, jednak zvyšuje odbornosť celej práce. Okrem toho text sprevádzajú vyjadrenia manažérov, programových riaditeľov a mnohých ďalších profesionálov a osobností pôsobiacich na významných postoch vedúcich rozhlasových staníc v USA, čím tiež zvyšuje dôveryhodnosť publikácie.

Autor v knihe využíva populárno-náučný štýl a pútavý jazyk, ktoré sú pre cieľového čitateľa pomerne nenáročné a zrozumiteľné. Michael C. Keith v texte pracuje aj s odbornou rozhlasovou terminológiou, jednotlivé pojmy však vysvetľuje v priebehu čítania, čím čitateľ nadobúda vedomosť o ich význame postupne. Text je navyše rozdelený do logicky usporiadaných kapitol a podkapitol, čím sa zvyšuje jeho prehľadnosť.

Dá sa povedať, že obsahovo je táto publikácia základným rámcom pre pochopenie fungovania práce v rozhlase. V porovnaní s predošlými siedmimi vydaniaми je navyše rozšírená o časti venujúce sa satelitnému, internetovému vysielaniu a novým digitál-

nych technológiám. Aktualizovaná a doplnená verzia knihy disponuje informáciami aj o programovaní pre podcasting a blogy, integrácii digitálneho vysielania a pod.

V oblasti rozhlasového vysielania patrí medzi najrozsiahlejšie diela zamerané na problematiku rozhlasového vysielania v Spojených štátoch amerických .

POUŽITÁ LITERATURA:

KEITH, MICHAEL C. 2011. ON-LINE: [HTTP://WWW.MICHAELKEITH.COM](http://www.michaelkeith.com) [3.4.2013]