



Pedagogická
fakulta
Faculty
of Education

Jihočeská univerzita
v Českých Budějovicích
University of South Bohemia
in České Budějovice

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Pedagogická fakulta
Katedra českého jazyka a literatury

Diplomová práce

Reprezentace osobnosti v prostředí hry LOTR Online prostřednictvím jazykových i mimojazykových prostředků

Vypracoval: Bc. Marcela Douchová
Vedoucí práce: Mgr. Iva Mrkvičková, Ph.D.

České Budějovice 2017

Na tomto místě bych ráda poděkovala především paní doktorce, Ivě Mrkvičkové, za její trpělivé a přísné vedení, které napomohlo vzniku obhajitelné diplomové práci. Dále bych chtěla poděkovat všem herním přátelům, kteří mi pomohli naplnit tuto práci svými rozhovory, vstřícně mě podporovali a motivovali mě svým očekáváním.

Čestně prohlašuji, že jsem tuto práci sepsala, v rámci svého nejlepšího vědomí a svědomí, samostatně pouze s využitím uvedené použité literatury.

Dále prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své diplomové práce, a to v nezkrácené podobě fakultou elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

Datum

Podpis studenta

Anotace

Tématem mojí bakalářské práce byla standardní lexikální analýza provedená pomocí modelu Del Hymes. Sběrným místem mi byla platforma MMORPG hry Lord of the Rings Online. Jednalo se tedy o analýzu textu komunikace zprostředkované.

Dnes bych ráda velmi přímo navázala na svou předchozí práci. Zprostředkovaná komunikace je i po třech letech stále diskutované téma. Její poznání se prohlubuje, vnímání neustále upravuje. Nyní si ve své práci již nevystačím s analytickým popisem jazykového jevu.

Díky novým výzkumům a novým modelům zkoumání se můžeme podívat hloub do textu a věnovat se sdělení a komunikaci na rovině striktně kvantitativní. Díky jménům jako jsou například Joseph B. Walther, Daantje Derks či Victor Savicki se můžeme pustit ve výzkumu daleko za lingvální složku komunikace a tak můžeme začít bádát v lákavých hlubinách paralingválních, toto vše v komunikaci zprostředkované počítačem.

Takovýto hlubinný přístup skýtá mnoho nových otázek. Co vše je vlastně v textu skryto? Jaké informace můžeme prostřednictvím textu získat, aniž by byly sděleny v primárním kódu?

V této práci nabídnu několik výzkumných otázek, které vznikly na základě mé mnohaleté zkušenosti se hrou a komunikátem v ní vznikajícím. Tyto otázky se pokusím vybavit jazykovými podklady za pomoci prostředků mně dostupných.

Tato práce již nemá za cíl pouze poskytnout rukověť k užívání specifického způsobu komunikace. Má za cíl podívat se hluboko dovnitř komunikátu a nalézt důkazy o schopnosti komunikátu hovořit o svém původci. Tato práce má za cíl prokázat, že produkt zprostředkované komunikace dokáže dotvářet představu o osobnosti komunikující přinejmenším stejně

účinně, byť odlišnými prostředky, jako paraverbální prostředky v komunikaci „face to face“.

Abstract

My Bachelor's thesis aimed at a standard lexical analysis carried out by the means of Del Hymes model. The MMORPG platform of the game Lord of the Rings Online served as a linguistic data collection point. Therefore, the analysis was one of mediated communication.

The presented Master's thesis directly resumes the previous one. Mediated communication is even three years later still a widely discussed topic. Its understanding is deepening and its perception is continuously being refined. Nowadays, an analytical description of a linguistic phenomenon cannot be sufficient for an up-to-date thesis.

Owing to recent research and new models of enquiry a deeper insight into the text is possible as well as message and communication analysis at a strictly quantitative level. Thanks to the work of people such as Joseph B. Walther, Daantje Derks or Victor Savicky one can immerse in a research reaching far beyond the linguistic element of the communication, and therefore start to examine the alluring paralingual depths inside the communication mediated via computers.

Such a depth approach opens up a lot of questions. What exactly is hidden in the text? What information can be acquired through the text which is not communicated in primary code?

This thesis formulates several research questions which crystallised out of my long-lasting experience with the game and the MESSAGE produced there. These questions are supplied with linguistic evidence available to the author.

The presented thesis does not aim only at providing a handbook for using a specific type of communication. The aim comprises of a depth insight into the message and of finding proofs the message exhibits such traits which reveal its author. This thesis strives to prove that the product of mediated communication is capable of completing the notion of the communicating person at least as efficiently, though by different means, as the paraverbal means in face-to-face communication.

Klíčová slova

Počítačem zprostředkovaná komunikace, MMORPG, emoce, identita, gender

Keywords

Computer mediated communication, MMORPG, emotions, identity, gender

Obsah

1	Úvod	9
2	Teoretická část	13
2.1	Komunikace.....	13
2.1.1	Zprostředkovaná komunikace.....	13
2.1.1.1	Zprostředkovaná komunikace – psychologické hledisko	17
2.1.1.2	Herní komunikace	25
2.2	Sebevýjádření mluvčího v internetové komunikaci	27
2.2.1	Vyjadřování emocí ve zprostředkované komunikaci	30
2.2.1.1	Emotikony	32
2.2.1.2	Grafické znázornění emocí.....	33
2.2.1.3	Paratextové znázornění emocí.....	33
2.2.1.4	Identita	34
2.2.1.5	Experimentování s identitou	37
2.2.1.6	Virtuální identita	38
2.2.1.7	Gender a gender swapping	41
3	Praktická část	45
3.1	Herní prostředí	47
3.1.1	Massively multiplayer online role-playing game (dále jen MMORPG) Lord of the Rings Online (dále jen LOTRO) platforma.....	48
3.2	Lexikální specifika herní komunikace.....	53
3.2.1	Utváření statusu prostřednictvím užívání specifického lexika.....	53
3.2.2	Profilace obrazu komunikátu reagující na dynamiku komunikace	57
3.2.3	Knižní výrazy a roleplay v profilu hráčského komunikátu	59

3.3	Grafické znaky	62
3.4	Herní identita	67
3.4.1	Avatar	69
3.4.1.1	Gender a gender swapping	70
3.4.2	Statická jazyková konstrukce herní identity.....	72
3.4.3	Vyprávěcí vsuvky, poznámky „tell“	73
3.4.4	Emotes.....	74
3.4.5	Další možnosti prohloubení identity avatara	76
4	Závěr.....	77
5	Použitá literatura.....	80
6	Použité internetové zdroje.....	85

1 Úvod

Tato práce si klade sebevědomý cíl. Jejím záměrem je odhalit hlubiny četového¹ komunikátu a nalézt v nich popsatelné jazykové prvky, které utvářejí metajazykový obraz identity herního avatara. Jsme si vědomi složitosti tohoto úkolu a veškerých úskalí, která takto zvolené téma skýtá.

Tato magisterská práce se zakládá na jazykovém korpusu, který vznikl čtyři roky soustavným a intenzivním sběrem dat. Metoda výzkumu této práce je čistě kvalitativní. Jazykový komunikát je prostřednictvím lexikální analýzy, která byla zpracována v rámci práce bakalářské, roztříděn a užit tak, aby průkazně a pravdivě deklaroval, že při užití a aplikaci různých mimolingvistických, ale i lingvistických interpretačních klíčů, lze v komunikátu nalézt, separovat a popsat takové jazykové prvky, které zrcadlí krom verbálního sdělení i mnohačetná sdělení paraverbální, která utvářejí hloubku a kvalitu zrozené a neustále se vyvíjející virtuální osobnosti.

Teoretická část pojednává především o komunikaci zprostředkované počítačem. Považovali jsme za důležité zařadit do úvodních kapitol krom stručnější definice zprostředkované komunikace z hlediska jazykového, které nabízí publikace a články Jandové², Čmejrkové³ a Hoffmannové⁴, a kterému se cíleně a detailně věnujeme v práci bakalářské, i diskurs technický, který zprostředkoval článek profesora Králíka – *Sloh věku počítačů*⁵.

¹ Plně počestěný výraz již zcela pravidelně užívá například Müllerová, vizte článek: Poznámky k mluvenosti a psanosti komunikace na četu. MÜLLEROVÁ, Olga. *Jazyk a jazykoveda v pohybe* [online]. Bratislava: Jazykovedný ústav Ľudovíta Štúra Slovenskej akadémie vied, 2008, 110 - 118 [cit. 2017-04-10]. ISBN 978-80-224-1026-7. Dostupné z: http://www.juls.savba.sk/attachments/pub_jazyk_a_jazykoveda_v_pohybe/jazyk_a_jazykoveda_v_pohybe.pdf

² JANDOVÁ, E. a kol., *Čeština na WWW chatu*. Vyd. 1. Ostrava : Ostravská Univerzita, 2006.

³ ČMEJRKOVÁ, Světlá - HOFFMANNOVÁ, Jana. *Mluvená čeština: hledání funkčního rozpětí*. Vyd. 1. Praha : Academia, 2011. 491 s. Lingvistika ; 2. ISBN 978-80-200-1970-7. Str.: 11.

⁴ HOFFMANNOVÁ, Jana. *Pařani a gamesy: Pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her. Naše řeč*. 1998, roč. 81, 2-3, s. 10.

⁵ KRÁLÍK, Jan. *Sloh věku počítačů*. In: *Naše řeč*, 1997, roč. 80, č. 2, s. 57-63.

Jako zcela zásadní a odlišné od práce bakalářské potom vnímáme zařazení první diskursivní kapitoly, která pojednává o zprostředkované komunikaci z hlediska psychologického. Tento diskurs odhaluje několik zásadních faktů, které umožňují provést lexikální analýzu zcela odlišně od způsobu, kterým byla provedena v práci bakalářské. Díky odlišnému nástroji pak logicky získáváme odlišné výsledky, díky odlišným otázkám odlišné odpovědi. Tato kapitola nám prostřednictvím publikací profesora Vybírala⁶, profesora Sulera⁷ a profesora Šmahela⁸ osvětluje například pojem disinhibice, který zásadním způsobem formuje komunikát zprostředkované komunikace, neb formuje chování a jednání člověka, který se komunikace účastní.

Teoretická část této práce se samozřejmě věnuje i specificky herní komunikaci. Tentokrát již nikoliv z hlediska popisu lexika, ale z hlediska toho, jakým způsobem se v komunikaci mohou hráči prezentovat a jakým způsobem a zda vůbec můžeme mluvit o oddělení identity herní od identity všednodenní. Popis vyjadřovacích prostředků v této práci slouží především k nastínění možností vyjádřit verbálními prostředky prvky komunikace neverbální. Věnujeme se například emotikonům či aktualizovanému užívání interpunkčních znamének a prvkům dalším.

Úvod do kapitoly o sebevyjádření pisatele v internetové komunikaci odkazuje na strukturalistickou rétoriku. Tento diskurs motivujeme myšlenkou strukturní sítě jazykových jevů, kterou nastiňuje ve svém díle například profesor Jakobson⁹, jehož jsme si dovolili v úvodu do zmíněné kapitoly na několika místech citovat a celou kapitolu vytvořit jako úvahovou studii nad

⁶ VYBÍRAL, Zbyněk. Psychologie komunikace. Vyd. 2. Praha : Portál, 2009. 319 s.

⁷ SULER, John. The Online Disinhibition Effect. *CYBER PSYCHOLOGY & BEHAVIOR* [online]. 2004, 7(3), 7 [cit. 2017-03-07]. Dostupné z: https://www.academia.edu/3658367/The_online_disinhibition_effect

⁸ ŠMAHEL, David. Psychologie a internet: děti dospělými, dospělí dětmi. Praha: Triton, 2003.

⁹ JAKOBSON, Roman. Poetická funkce. 1. vyd. tohoto souboru. Jinočany : H & H, 1995. 747 s. ISBN 80-85787-83-0.

jeho dílem „Poetika“. Tato myšlenka spojení jednotlivých jevů v strukturní celek podporuje naši domněnku, že lze v těle textu nalézt cesty, které se do něj hluboko noří a směřují mimo něj, a přesto s textem stále srůstají nitkou struktury.

Zásadní informace poskytuje i kapitola pojednávající o běžné a herní identitě. Zde se čtenáři dostane několik informací, které pomohou porozumět pojmu „identita“ ze synchronního i diachronního hlediska. V této kapitole se odkazujeme především k práci profesora Erika H. Eriksona¹⁰.

Posledním přínosem teoretické části je zaměření se na utváření genderu v textovém vyjádření a k fenoménu gender swappingu v internetové komunikaci. V tomto ohledu byla pro naši kapitolu neocenitelná především práce profesora Šmahela¹¹ a profesora Kunwooa¹².

V praktické části se již věnujeme výhradně textovým realizacím. Díky teoretické části, která poskytuje části praktické styčné body jak s lingvistikou, tak s psychologií, analyzujeme komunikát hráčů online hry LOTRO z hlediska průmětu do identity.

Část práce věnujeme charakteristice herní platformy LOTRO a možnostem, jakými se mohou hráči vyjadřovat a společně se dorozumívat.

Velkou část teoretické práce si také nárokuje rozbor lexika typického pro herní svět LOTRO, který je opatřen o hodnocení diskursivní.

Jaké prostředky se podílejí na vlastním utváření statusu a identity? A jaké prostředky podporují prohloubení herní identity a identity herního avatara? A jakým způsobem vlastně lze identitu avatara utvářet? To jsou otázky, na které v praktické části odpovídáme. Jsou to otázky, které utvářejí

¹⁰ ERIKSON, Erik H. - ŠIMEK, Jiří. Životní cyklus rozšířený a dokončený : devět věků člověka. Vyd. 2. přeprac., V Portálu 1. Praha : Portál, 2014. 147 s. ISBN 978-80-262-0786-3.

¹¹ ŠMAHEL, David. Psychologie a internet: děti dospělými, dospělí dětmi. Praha: Triton, 2003.

¹² KUNWOO, Park. *Gender Swapping and User Behaviors in Online Social Games* [online]. Rio de Janeiro, 2013 [cit. 2017-03-12]. Dostupné z: <http://www2013.wwwconference.org/proceedings/p827.pdf>

nové a nové synapse na pavučině struktury herního komunikátu hráčů hry Lord of the Rings online.

2 Teoretická část

Teoretická část práce je zaměřena na popis komunikace a jejích aspektů, které jsou přímo spojené s tématem této diplomové práce. Využívám hojně podkladů vlastní bakalářské práce, tedy i literatury, která byla jejím pramenem. Dále je teoretický rámec rozšířen o mimoverbální a mimotextové hledisko vyjadřování emocí, utváření identity a schopnosti textu zrcadlit gender.

2.1 Komunikace

„... Sókrates: Zdalipak víš, zda se bohu lépe zavedčíš tím, že budeš řeči sestavovat, nebo tím, že je budeš přednášet? ...“¹³

2.1.1 Zprostředkovaná komunikace

Tématem zprostředkované komunikace se zabývá velká řada lingvistů v Čechách i ve světě. Značné množství prací nalézáme především v textech cizojazyčných. Témata těchto prací jsou velice pestrá a různorodá. Bádání v oblasti zprostředkované komunikace se již v žádném případě neomezuje pouze na vědecký popis sloužící k účelům lingvistického výzkumu. Tato bádání se noří hluboko do textu, pod slova a narážejí na paralingvální prvky, které se pokoušejí interpretovat všemi možnými dostupnými klíči. Paradigmata, ze kterých tyto interpretace vyrůstají, jsou například paradigma psychologické, či sociologické, popřípadě kombinace obého.

V základu podstaty zprostředkované komunikace nicméně tkví médium, kterým je „distribuována“ a to médium počítače (v současné době samozřejmě nemůžeme pominout technické novinky, jakou jsou například

¹³ Platón. Dialogy o kráse. Vyd. tohoto souboru 1. Praha : Odeon, 1979. 230 s.

smartphony nebo tablety, které činí možnosti zprostředkovaně komunikovat jednodušší, flexibilnější a vlastník tohoto přístroje může být, díky jednoduché přenosnosti zařízení, online a na četu prakticky neomezenou dobu).

O vlivu médií a moderních textových editorů na stylistickou stránku jazyka, na její dynamizaci a proměnu, hovoří docent Jan Králík v článku *Sloh věku počítačů*.¹⁴

Králík ve značně široce pojatém úvodu zajímavým způsobem rozprádá téma psaní od dob starověku až po možnosti dneška. Zaměřuje se na technické a praktické způsoby záznamu slova v konkrétních obdobích vývoje lidstva.

Jeho prvotní úvaha pracuje s náročností samotného aktu tvoření textu. Od starověku k dnešku je stále jednodušší text vytvářet a reprodukovat a s tím jsou spojeny i přepestre možnosti stylistické.

To, jak zásadní pokrok vidí docent Králík v možnosti tvorby textu elektronického, deklaruje citace níže:

„Technický převrat, který v posledních letech nabízejí osobní počítače, notebooky, powerbooky a laptopy představuje změnu, jejíž nástup se jeví jako převratnější a dosahem mnohem širší, tak, že ovlivňuje způsob vzniku, stavbu i formu psaných textů výrazně nápadněji, podstatněji a zásadněji než všechny změny minulé.“¹⁵

Změnami minulými jsou myšleny například přechod písemné produkce z tvrdých, složitě opracovatelných materiálů na měkčí a snáze zpracovatelné materiály jako byly starověké hliněné destičky. Dále pak uvádí další technický a stylistický přerod v období vzniku knihtisku. Jedním z nejdůležitějších okamžiků v tomto procesu byl, podle autora, přechod k povinné školní

¹⁴ KRÁLÍK, J. Sloh věku počítačů. In: Naše řeč, 1997, roč. 80, č. 2, s. 57-63

¹⁵ Ibidem

docházce, zgramotnění celého obyvatelstva a nejvíce pak tihnutí ke spisovatelství v národním jazyce.

Všechny tyto okolnosti vedly, dle Králíkova článku, k postupné dynamizaci písemného projevu, zrychlení zápisů a masovější produkci textů.¹⁶

Důležitou součástí vývoje stylistiky jazyka, respektive „nápadného stylistického uvolnění“¹⁷ vidí Králík v užívání psacího stroje, který umožňoval rychle zaznamenat tok myšlenek ve formě, která již, na rozdíl od rukou psaného textu, nabízela rychlejší možnosti čtení, zpětné reflexe a dalšího zpracování.¹⁸

„V prvním plánu jde zejména o usnadnění opravy překlepů, o pohodlnější dopisování slov, vět i celých odstavců bez grafického narušení výsledné úpravy. Rovněž tak je velkou pomocí možnost vynechávat, krátit, ale také přesouvat libovolně dlouhé části textu. Nabízí se možnost důsledného vyhledání zadaných řetězců znaků, týchž výrazů, nebo jen kmenů, morfémů apod., a tím i možnost rozhodovat o jejich případné věcné, nebo stylistické obměně.“¹⁹

Předpovědí, kterou docent Králík opatřil svůj text v závěru, je tajemná lingvisticko-stylistická sudba, vycházející z praktických aspektů i všech úskalí, které s sebou přinášejí nové technologie s novými textovými editory: „...zdá se, že se objeví texty s vlastnostmi dnes ještě neznámými jak ve formě, tak ve slohu, a to ve všech stylových oblastech.“²⁰

Již ve své bakalářské práci se odkazují k definici zprostředkované komunikace, kterou načrtla v publikaci *Čeština na WWW chatu* paní docentka Eva Jandová²¹. Jandová se nezabývá stylistickou vrstvou zprostředkované

¹⁶ KRÁLÍK, J. Sloh věku počítačů. In: Naše řeč, 1997, roč. 80, č. 2, s. 57-63

¹⁷ Ibidem

¹⁸ Ibidem

¹⁹ Ibidem

²⁰ Ibidem

²¹ JANDOVÁ, E. a kol., *Čeština na WWW chatu*. Vyd. 1. Ostrava : Ostravská Univerzita, 2006.

komunikace stejnou měrou jako docent Králík, její cíl je daleko více v oblasti lexikální a obsahové, byť důležitý aspekt stylistiky nevyjímá ze svého bádání, neomezuje svou práci výhradně na toto téma.

Jako jednu z nejvýznamnějších vlastností zprostředkované komunikace na četu, kterou ve své práci Jandová uvádí, je existence a průběh komunikace v reálném čase.²² Tato skutečnost je s výše uvedenými technickými prostředky současné doby ještě umocněná. Přes messenger, přes twitter, instagram či facebook může být uživatel ve společnosti doslova neustále, pokud je tedy v dosahu internetového připojení, popřípadě má vlastní internetové připojení předplacené na svém přijímači.

Ani moderní technologie však dosud nepřekonaly úskalí psanosti. Což v reálné komunikační situaci znamená, že byť nese dialog převažující prvky mluvené komunikace, jako je nepřipravenost, spontánnost, eliptičnost²³, jedná se stále o řeč psanou, byť zásadním způsobem devalvovanou na rovině lexikální, daleko častěji ale gramatické a stylistické.

Komunikát se jeví jako neoficiální, byť tento faktor je zásadně ovlivněn adresátem a partnerem ve zprostředkovaném dialogu. S průběhem komunikace v reálném čase souvisí i nepřipravenost komunikátu, spontánnost odpovědí, které jsou vázány na konkrétní komunikační situace. Časté je i uplatňování expresivity a emocionality,²⁴ vycházející z reálného předobrazu komunikace nezprostředkované. Zajímavým paradoxem četové komunikace je fakt, že byť je komunikace veřejná, její veřejnost je v nespécifických četových prostředích seznánek stejně jako ve specifickém prostředí hry LOTRO, omezená tím, že se text v průběhu komunikace průběžně z vizuálního spojení

²² JANDOVÁ, E. a kol., Čeština na WWW chatu. Vyd. 1. Ostrava : Ostravská Univerzita, 2006. str.: 27.

²³ ČMEJRKOVÁ, Světlá - HOFFMANNOVÁ, Jana. Mluvená čeština: hledání funkčního rozpětí. Vyd. 1. Praha : Academia, 2011. 491 s. Lingvistika ; 2. ISBN 978-80-200-1970-7. Str.: 10 – 13.

²⁴ JANDOVÁ, E. a kol., Čeština na WWW chatu. Vyd. 1. Ostrava : Ostravská Univerzita, 2006. Str.: 88.

vytrácí.²⁵ Rychlost jeho vytrácení je pak v přímé úměrnosti k rychlosti komunikace nově vznikající.

O internetové komunikaci mluví podobně dále například Světlana Čmejrková, a to takto:

„Proměny, jimiž mluvená čeština prochází v dnes již klasických médiích, jsou výrazné, ale ještě nápadnější jsou proměny nebo doslova transformace, jimž se podrobuje čeština v nových elektronických médiích: když se zapojujeme do internetových diskusí, užíváme si češtinu psanou, ale ta může rezignovat na dodržování norem psanosti (např. na zachovávání interpunkce, psaní velkých písmen, užívání mezer mezi slovy, zachovávání obrazu slov, syntaktickou úplnost atd.). Může být dokonce plna znaků mluvnosti, jimž pisatel dává vizuální tvar, když se snaží intonaci naznačit grafickými znaky, počínaje obecně užívanými emotikony a konče individuálními pokusy o zachycení specifik vlastní mluvené řeči.²⁶ Vzniká tak zvláštní „internetí mluva“; její součástí jsou mnohé grafické zvláštnosti, jež bychom v klasických psaných textech jen těžko hledali.“²⁷

2.1.1.1 Zprostředkovaná komunikace – psychologické hledisko

Jak již bylo řečeno výše v anotaci i úvodu do kapitoly pojednávající o zprostředkované komunikaci, moderní lingvistické bádání se zhusta obrací při studiu textu i k psychologickým a sociologickým aspektům vyjadřování. Zkoumá mnohé aspekty mluvy prostřednictvím paralingválních klíčů a dochází k lingvisticko-psychologickým, či lingvisticko-sociologickým závěrům. To je důvodem, proč zařazujeme do teoretické části naší práce i tuto kapitolu

²⁵ JANDOVÁ, E. a kol., Čeština na WWW chatu. Vyd. 1. Ostrava : Ostravská Univerzita, 2006.

²⁶ Viz kapitola jazyková specifika online hry LOTRO, př.: textový obraz citoslovců.

²⁷ ČMEJRKOVÁ, Světlana - HOFFMANNOVÁ, Jana. Mluvená čeština: hledání funkčního rozpětí. Vyd. 1. Praha : Academia, 2011. 491 s. Lingvistika ; 2. ISBN 978-80-200-1970-7. Str.: 11.

obsahující diskursivní pohled inspirovaný přístupem profesora Zbyňka Vybírala.

Profesor Vybíral hledí na komunikaci jako na komplexní mechanismus. Zvláštní důraz však z důvodů tematického zacílení této práce klademe na jeho pojetí komunikace zprostředkované.

Zásadní pojem, který profesor Vybíral uvádí, je pojem disinhibice²⁸. Tento pojem popisuje jev, při kterém je pravděpodobné, že účastník komunikace na WWW četou, popřípadě účastník jakékoliv jiné zprostředkované komunikace, velmi rychle ztrácí komunikační zábrany. Tímto jevem je obraz zprostředkované komunikace zásadně ovlivněn.

Termín disinhibice vysvětluje profesor Zbyněk Vybíral ve své psychologii komunikace takto: „...odložení zábran a skrupulí, ztráta nebo překonání nesmělosti, plachosti a ostychu, v krajních podobách může jít o obcházení tabu a zákazů, tedy o jistou odvázanost a nevázanost na normy, které může být až anomální.“²⁹ Jak ale uvádí profesor Vybíral ve své publikaci, disinhibice má i své pozitivní konotace a to, že účastník komunikace, který podléhá procesu disinhibice je: „...otevřený, uvolněný, smělý, bez zábran“.³⁰

Tento přístup, objasnění a seznámení se s pojmem disinhibice, ale i s psychologickým pojetím zprostředkované komunikace, může vést k objasnění mnohých jevů a aspektů, na které budeme dále narážet a které se v této práci pokusíme rozvést i v části praktické. Proto hodnotíme zařazení tohoto diskursu jako hodnotné v rámci vytvoření komplexního výstupu.

Proces disinhibice se pojí s vyjadřováním emocí i s utvářením obrazu identity hráče měrou vrchovatou.

Je to totiž právě disinhibice, kterou z psychologického, nikoliv tedy už z lingvistického hlediska, vidí profesor Vybíral (s odkazy na díla jako je

²⁸ VYBÍRAL, Zbyněk. Psychologie komunikace. Vyd. 2. Praha : Portál, 2009. s. 273.

²⁹ Ibidem

³⁰ Ibidem

Geckenbachová, 1998; Suler, 2003; Burianová, 2000; Šmahel, 2000, 2002; Dušková, Vaculík, 2000; Vybíral, 2001, 2002b) jako jeden z „...nejzjevnějších a nejspecifičtějších znaků elektronické komunikace...“³¹.

Suler rozlišuje disinhibici dvojího druhu, a to „benign disinhibition“ a „toxic disinhibition“³². Rozdíly mezi těmito disinhibicemi tkví v projevech. Benigní disinhibice nalézají symptomy v otevřenosti, sklonech se svěřovat, prozrazovat soukromé či intimní informace „cizím“ lidem, dále pak ve snaze pomoci, sdílet zkušenosti a být oporou. Toxická disinhibice naproti tomu nalézají své symptomy mezi projevy agrese, vyhledávání zakázaných stránek s nemravným či pohoršujícím obsahem, dále mezi projevy otevřeného negativismu, které mohou dále ústit v otevřené projevy nesnášenlivosti různého druhu.³³

Některé typy benigní disinhibice podle Sulera napomáhají porozumění sama sobě, napomáhají řešit některé interpersonální a intrapersonální otázky a zkoušet nové emocionální dimenze.³⁴ Naproti tomu toxická disinhibice může být projevem bezvýhodné katarze, marného opakování a nutkání, naplňující potřeby bez výsledku osobního růstu.³⁵ I přes protichůdnou polaritu těchto dvou pojmů připouští Suler komplementaritu, tedy že jeden druh disinhibice se bez druhého vyskytuje zcela výjimečně.³⁶

Suler rozvádí tematiku disinhibice uvedením základních příčin, ze kterých tento jev vyrůstá.

- Anonymita
- Neviditelnost

³¹ VYBÍRAL, Zbyněk. Psychologie komunikace. Vyd. 2. Praha : Portál, 2009. str.: 273.

³² SULER, John. The Online Disinhibition Effect. *CYBER PSYCHOLOGY & BEHAVIOR* [online]. 2004, 7(3), 7 [cit. 2017-03-07]. Dostupné z:

https://www.academia.edu/3658367/The_online_disinhibition_effect

³³ Ibidem

³⁴ Ibidem

³⁵ Ibidem

³⁶ Ibidem

- Asynchronicita komunikace
- Neutralizace statusu
- Solipsismus
- Asociativní představivost

Anonymitu vnímá Suler jako jednu z hlavních příčin disinhibice. Možnost jednat částečně nebo zcela v anonymitě, popřípadě v zastoupení avatara, propůjčuje účastníkům komunikace možnost oddělit jednání online od jednání v jejich reálném prostředí.³⁷ Je ale nutno podotknout, že právě komunikát je zásadní prostředek, který anonymitu markantním způsobem narušuje a to na rovině uvědomělé – hráč o sobě prozradí spoluhráčům některé osobní informace, ale i na rovině neuvědomělé, podvědomé.

Vybíral uvádí Sládkové výzkum jako důkaz prospěchu disinhibice a anonymity na internetu. Sládková ve své studii poskytuje data, která ukazují, že je anonymita navíc příznivý podklad i pro závažnější a problematičtější komunikáty, než ty, o kterých jsme mluvili doposud, tedy komunikát herní. Výzkum Sládkové (2004) ukazuje na 378 výpovědí 240 dívek a jednoho chlapce, kteří pravidelně navštěvovali anonymní diskusní fóra a sdělovali tam svá nejintimnější tajemství. Diskuse byly, jak uvádí Vybíral, nadměru intimní a osobní.³⁸

Toto zjištění je zcela zásadní bez ohledu na to, zda souvisí s komunikací jako takovou. Potenciál zprostředkované komunikace nabídnout bezpečný přístav například dětem v nesnázích, šikanovaným či zneužívaným dětem je do široka otevřen.

³⁷ SULER, John. The Online Disinhibition Effect. *CYBER PSYCHOLOGY & BEHAVIOR* [online]. 2004, 7(3), 7 [cit. 2017-03-07]. Dostupné z: https://www.academia.edu/3658367/The_online_disinhibition_effect

³⁸ VYBÍRAL, Zbyněk. Psychologie komunikace. Vyd. 2. Praha : Portál, 2009. 319 s.

Neviditelností vidí Suler fakt, že protivník v komunikaci nemůže skrz počítač vidět to, jak jeho partner v komunikaci vypadá a jak se tváří.³⁹ Tento jev zásadním způsobem působí v procesu disinhibice. Tato neviditelnost, jak uvádí Suler, působí na účastníka komunikace tak, že jim propůjčí odvahu říkat a dělat věci, které by v reálném životě neudělali.⁴⁰

Nicméně neviditelnost v komunikačním procesu působí i značně devalvujícím způsobem v rovině porozumění, proto může vznikat nesoulad a nepochopení.

Zásadní potíž s neviditelností účastníků komunikace na četu pramení v nemožnosti číst paraverbální signály například ve chvíli, kdy jeden z účastníků komunikace užívá ironii či sarkasmus. V takové chvíli velmi často dochází ke zmatení významu informace – využívání uvozovek je totiž jevem marginálním. Jakým způsobem kompenzují účastníci komunikace hendikep neviditelnosti, uvádíme opět v části praktické.

Komunikace ale ani zdaleka nemusí být desinterpretována jen pouze z důvodů užití hyperboly či ironické nadsázky. Jak uvádí ve své práci Vybíral, čím více je nám nonverbální a paraverbální kontext komunikace zastřen, tím větší máme tendenci si domýšlet⁴¹. Komunikující pak v interakci s partnerem v komunikaci domýšlí nejen ironii či nadsázku, která může či nemusí být v komunikaci obsažena, ale i celkové významové vyznění komunikátu či celé výpovědi. Vybíral dále uvádí, že i díky tomu je snazší získat dojem sounáležitosti s partnerem v komunikaci zprostředkované, jednoduše si vykládáme jeho reakce jako souhlasné s těmi našimi.⁴² Opačný jev popisuje

³⁹ SULER, John. The Online Disinhibition Effect. *CYBER PSYCHOLOGY & BEHAVIOR* [online]. 2004, 7(3), 7 [cit. 2017-03-07]. Dostupné z: https://www.academia.edu/3658367/The_online_disinhibition_effect

⁴⁰ Ibidem

⁴¹ Viz níže – „solipsistic introjection“

⁴² VYBÍRAL, Zbyněk. Psychologie komunikace. Vyd. 2. Praha : Portál, 2009.

například Šmahel pojmem „flameng“⁴³, který popisuje naopak nadměrnou agresivitu a zavrnutí partnera v komunikaci, která ovšem může pramenit ze stejné podstaty, tedy přílišného prostoru k domýšlení.

Asynchronitou komunikace je myšlen fakt, že komunikace neprobíhá v reálném čase. Asynchronita tedy popisuje možnost časové prodlevy mezi jednotlivými zprostředkovanými promluvami. Tato časová prodleva slouží především k promyšlení odpovědi. Účastník komunikace tak může s textem odpovědi, po dobu než zprávu odešle, volně pracovat. Může volně přeformulovat myšlenku nebo volit vhodnější slova, než by volil v prvotní reakci. Toto platí doslova především v komunikaci e-mailové. Nicméně i komunikace četová se vyznačuje některými prvky asynchronicity.

O tomto tématu velmi komplexně pojednává i článek *Selective self-presentation in computer-mediated communication: Hyperpersonal dimensions of technology, language, and cognition* autora Josepha B. Waltherse. Ve zmiňovaném článku autor prezentuje výsledky svého kvantitativního výzkumu. Walthers mimo jiné zkoumá dobu, za kterou subjekty výzkumu odešlou z četového rozhraní svou zprávu v závislosti na domnělém adresátovi. Z výzkumu vyplývá, že nejčastěji dlouho revidují své zprávy ti, jejichž sdělení putuje k osobě opačného pohlaví, či k osobě intelektuálně nadřazené, jako je vysokoškolský profesor, či profesorka.⁴⁴ Ve hře LOTRO je často čas komoditou, kterou hráči neoplývají. Proto se vyčkávání v psaní projevuje výrazněji v IMS čtech, tedy čtech soukromých, oddělených od veřejné komunikace. Které namnoze nesouvisí přímo s průběhem hry.

⁴³ ŠMAHEL, David.: Specifika komunikace prostřednictvím elektronické pošty. Brno:Katedra psychologie FSS MU, bakalářská práce, 2000.

⁴⁴ WALTER, Joseph. Selective self-presentation in computer-mediated communication: Hyperpersonal dimensions of technology, language, and cognition. *Computers in Human Behavior*. 2007, 2007(23), 2538 - 2557. DOI: 2538–2557. ISSN 0747-5632.

Neutralizace statusu je již opravdu velmi zajímavým bodem, který Suler do diskuse o disinhibici a zprostředkované komunikaci přináší. Myslí jím fakt, že díky anonymitě ztrácí smysl to, jaký status má hráč ve světě reálném. Již ve své bakalářské práci však uvádím, že v prostředí hry se velmi rychle tvoří status nový, herní, který, pravda, nemusí s reálným statutem vůbec souviset. Reálný status může mít pouze marginální podíl na statusu nově vytvořeném. Status velmi úzce souvisí s identitou. Proto i tomuto tématu bude věnována díl části teoretické i praktické.

Dalším původcem disinhibitivního procesu a tudíž i rysem zprostředkované komunikace, který Suler zmiňuje, a který Vybíral podtrhuje, je „**solipsistic introjection**“ (solipsismus)⁴⁵. Tímto termínem je označený proces dotváření si představ o světě a lidech. V realitě onlineové hry dotváření si představ o spoluhráči, který je zcela nebo z velké části anonymní osobností.⁴⁶

Ve zprostředkované komunikaci je přirozeným jevem, že si představujeme zvuk hlasu našeho partnera v komunikaci, či jeho nonverbální projevy, to, jak se chová a jak v komunikaci vystupuje. Tyto představy se většinou nezakládají na žádné reálné zkušenosti se stylem komunikace aktuálního četového partnera. Jak již bylo řečeno výše, tento jev navozuje mnohdy dojem falešného souznění, popřípadě myšlenkové symbiózy.⁴⁷

Jako další rys zprostředkované komunikace Suler uvádí pojem „**dissociative imagination**“, disociativní představivost. Tento pojem rámuje fakt, že internetové světy se zdají být oddělené od světa reálného. Tento pocit

⁴⁵ WALTER, Joseph. Selective self-presentation in computer-mediated communication: Hyperpersonal dimensions of technology, language, and cognition. *Computers in Human Behavior*. 2007, 2007(23), 2538 - 2557. DOI: 2538–2557. ISSN 0747-5632.

⁴⁶ Ibidem

⁴⁷ SULER, John. The Online Disinhibition Effect. *CYBER PSYCHOLOGY & BEHAVIOR* [online]. 2004, 7(3), 7 [cit. 2017-03-07]. Dostupné z: https://www.academia.edu/3658367/The_online_disinhibition_effect

umocňuje možnost se kdykoliv odpojit a „vrátit se“ do světa reálného. Toto oddělení dvou světů – skutečného a onlinového také zásadním způsobem procesu disinhibice napomáhá.

O dalším jevu, který disinhibici přímo napomáhá, mluví Vybíral. Tímto jevem je dle něj komunikační **multiplicita**⁴⁸. Vybíral ji vnímá jako o další zdroj disociativního jednání a signifikantní rys zprostředkované komunikace. Multiplicitu dále deklaruje svými výzkumy jako jednu z nejoblíbenějších rysů komunikace, které si tak stanovili sami uživatelé. Možnost četovat s více lidmi najednou, když navíc moderní technologie skýtá možnosti četovat nejen v okně spuštěné hry na ploše počítače, ale i v telefonu či jiných k tomu určených zařízeních, je pro ně neocenitelná a komunikační multiplikace tím získává na nových rozměrech. Multitasking a schopnost vnímat několik linií četové komunikace zároveň je dovedností, která se právě díky multiplikaci u uživatelů a „četerů“ rozvíjí v této době nejdynamičtěji.

Následuje, co o disinhibici ve zprostředkované komunikaci a o otevřenosti této komunikace napsal Vybíral:

„Již při dřívější analýze online vedených rozhovorů jsme dospěli k závěru, že virtuální rozhovory byly otevřenější, anonymní prostředí umožňovalo snazší přístup k citlivým tématům, dotazovaní prozradili o sobě více, než by řekli v reálném rozhovoru.“⁴⁹

Disinhibice spojená s anonymitou a otevřeností logicky vybízí ještě k zvážení jedné možnosti, kterou konec konců nastiňuje i Vybíral, a to je možnost internetové výuky.

Vybíral uvádí vlastní pozitivní zkušenost s vedením on-linových kurzů. Tato zkušenost, jak si dovoluji citovat „...nám v porovnání s tradičními semináři ukázala, že studenti byli aktivnější (a jejich aktivita v průběhu roku

⁴⁸ VYBÍRAL, Zbyněk. Psychologie komunikace. Vyd. 2. Praha : Portál, 2009.

⁴⁸ Ibidem str.: 279.

⁴⁹ Ibidem, str.: 279.

rostla), než v seminářích, kde jsou reálně přítomni.“⁵⁰ Dále Vybíral uvádí, že do debat se daleko častěji zapojovali všichni studenti, což, i na základě vlastní pedagogické praxe, sledávám jako zcela výjimečné.

2.1.1.2 Herní komunikace

Herní komunikace je komunikace zprostředkovaná. Jako taková je determinována mnoha různými faktory. Zásadním faktorem, od kterého se odvíjí velké množství specifických jevů této komunikace, je omezenost ve vizuálním, sluchovém, čichovém i haptickém vnímání člověka, který komunikuje i člověka, který komunikát přijímá.

V běžné komunikaci „face to face“ interpretuje vnímatel, spolu s informací nesenou verbálními prostředky, celou řadu nonverbálních vjemů počínaje nonverbální gestikou, přes mimiku, tělové napětí a řeč těla, sdělení zprostředkované silou stisku ruky, až po sympatie a antipatie pramenící například z vůně partnera, se kterým komunikujeme. Všechny tyto nonverbální činitele zásadním způsobem napomáhají a zároveň ovlivňují porozumění či nepochopení sdělovaného obsahu. Vnímatelovi ale v takovémto případě pomáhá k interpretaci i velká řádka projevů, které s verbální komunikací souvisí ještě úžeji.

Jsou to například tón hlasu. Tato zdánlivá maličkost, respektive absence možnosti vnímat tón hlasu v proudu komunikace zprostředkované, herní, zásadním způsobem tuto komunikaci ovlivňuje. Bez možnosti přijímat počítka hlasového tónu se totiž stává například interpretace ironie a sarkasmu extrémně náročnou. Takto myšlené výpovědi je v komunikaci zprostředkované počítačem velmi obtížné již jen rozpoznat. V herní situaci pak z těchto

⁵⁰ VYBÍRAL, Zbyněk. Psychologie komunikace. Vyd. 2. Praha : Portál, 2009. str.: 280.

nepochopení vznikají paradoxní porozumění a následující jednání, která mohou být pro hru a její hladký průběh zcela destruktivní.

Zásadní roli vizuální v komunikaci herní nicméně zastupuje herní avatar. Nahrazuje částečně vizuální deficit zprostředkované komunikace, kterému se například v četě klasickém, jak jej popisuje Jandová⁵¹, nedostává kompenzace žádné. Se vzhledem avatara a s jeho gesty, které jsou řízeny hráčem, vstupuje do komunikace nutně ale další činitel, který v běžné komunikaci rozhodující místo zaujímat nemusí, a to hráčova představivost a vnímavost, zároveň ale domýšlivost, které shodně směřují k jazyku výpovědi.

Komunikace je dále asynchronní a multiplicitní⁵². Tedy neprobíhá v reálném čase, byť se tomu velmi přímočaře blíží a mnohdy probíhá v několika na sobě nezávislých komunikačních kanálech zároveň. V popisu herního prostředí v kapitole níže je popsáno četové okno se všemi jeho možnostmi rozdělení komunikace. To jak mnoho konverzací hráč povede a jaké kvality tyto konverzace budou, už je pouze na schopnosti paralelního myšlení a částečně schopnosti multitaskingu hráče.

Specifikem jazykového obrazu četové komunikace je četná inovativnost v lexikální i stylistické oblasti. Na tento fakt upozorňuje ve značné míře i Petr Sádlo v článku se zájem budícím názvem: *Needneš tu kořist, nebo ji greednu já? Komunikace hráčů počítačových her s využitím adaptovaných anglických sloves.*⁵³ Tento článek se věnuje úzké oblasti lexikální zásoby a to slovesům. V podkapitole *Jazykový obraz hry LOTRO* podávám shrnutí výsledků lexikální analýzy a rozboru jazykové stránky šíře pojaté, která se snaží

⁵¹ JANDOVÁ, E. a kol., Čeština na WWW chatu. Vyd. 1. Ostrava : Ostravská Univerzita, 2006.

⁵² VYBÍRAL, Zbyněk. Psychologie komunikace. Vyd. 2. Praha : Portál, 2009.

⁵³ SÁDLO, Petr. Needneš tu kořist, nebo ji greednu já? Komunikace hráčů počítačových her s využitím adaptovaných anglických sloves. *Jazykovědné aktuality*. 2016, 53(1,2), 19 - 28. ISSN 1212-5326.

o zprostředkování komplexního obrazu deformovaného i nově tvořeného, jehož proces tvoření hraničí s hravostí až dadaistickou.

2.2 Sebevyjádření mluvčího v internetové komunikaci

„...Sókrates: To je hezké, Chairefonte, zeptej se ho.

Chairefont: Nač se mám zeptat?

Sokrates: Kdo je. ...“⁵⁴

K uvedení do problematiky dalších kapitol si vypůjčím jako základní stavební kámen práce o komunikaci jazykovědnou stať Roberta Jakobsona – *Lingvistika a poetika*.⁵⁵

První otázkou, která se nabízí, je, jak souvisí včlenění poetiky do lingvistického systému se zprostředkovanou komunikací na četu hry *Lord of The Rings* online? Proč srovnávat zcela nahodilou strukturu onlineové komunikace, která není metricky semknuta a neobsahuje v prvním plánu téměř žádné estetické prvky, které by byly systémově popsatelné a do poetického rámce začlenitelné, se záměrně konstruovanou strukturou poezie, která už poetickému bádání náleží zcela a bezesbytku?

Na tuto otázku mohu nejprve ve snaze o úvahu a odpověď užít přímo slova čelního představitele moderní lingvistiky: „... každá jazyková činnost je cílově zaměřena, ale cíle jsou různé, a shoda určitých prostředků se zamýšleným účinkem je otázka, jež pokaždé zaměstnává badatele nad různými druhy slovesné komunikace.“⁵⁶

⁵⁴ Platón. *Gorgias*. 4., opr. vyd. Praha : OIKOYMENH, 2000. 129 s. Knihovna antické tradice ; sv. 3. ISBN 80-7298-005-X.

⁵⁵ JAKOBSON, Roman. *Poetická funkce*. 1. vyd. tohoto souboru. Jinočany : H & H, 1995. 747 s. ISBN 80-85787-83-0.

⁵⁶ *Ibidem*

Těmito shodnými prvky, se kterými jsme se střetli při zkoumání jazykového kódu hry LOTRO a které zmiňuje i Jakobson ve svém pojednání, jsou prvky emocionální.

Tyto prvky Jakobson zcela logicky nalézá v textech básnických, následně však mluví o zkoumání jazyka ve všech jeho aspektech a v celé jeho komplexnosti. Autor nevidí emocionální funkce jako výhradní textům poetickým. Jakobson totiž říká: „... Krátce řečeno, mnoho básnických jevů náleží nejen vědě o jazyce, nýbrž celé teorii znaku, to jest obecné semiotice. Avšak toto tvrzení neplatí jen pro slovesné umění, ale také pro všechny druhy užití jazyka, neboť jazyk sdílí mnoho vlastností s některými jinými znakovými systémy, nebo dokonce se všemi (pansemiotické vlastnosti).“⁵⁷

Tímto výrokem otevírá možnosti pro bádání v textu jako ve strukturní síti, jejíž prvky se navzájem prolínají a ovlivňují.

Dále pak navíc Jakobson uvádí dvě směřování lingvistického bádání, z něhož jedno přímo obhajuje zkoumání jazyka aktuálního bez ohledu na dynamiku, se kterou se jazyk nekonzistentně vyvíjí, transformuje a různí.

Ve své práci jde ale Jakobson ještě dál v budování systému a připomíná mnohavrstevnatost a spletnost struktury textu upomenutím na základní funkce textu takto: „Není pochyb, že pro každé jazykové společenství, pro každého mluvčího existuje jednota jazyka, ale tento všeobjímající kód představuje systém vzájemně spjatých subkódů; každý jazyk obsahuje několik souběžných struktur, a každá z nich je charakterizována jinou funkcí.“⁵⁸

Jakobson rovněž předkládá jasný, schematický přehled komunikačních činitelů, jejichž různá míra participace na komunikaci zásadním způsobem ovlivňuje různé jazykové funkce. Tento přehled si dovoluji znovu ocitovat doslovně: „MLUVČÍ (*Addresser*) posílá SDĚLENÍ (*Message*) ADRESÁTOVI

⁵⁷ JAKOBSON, Roman. Poetická funkce. 1. vyd. tohoto souboru. Jinočany : H & H, 1995. 747 s. ISBN 80-85787-83-0.

⁵⁸ Ibidem

(*Addressee*). Aby mělo působnost, vyžaduje sdělení nějaký KONTEXT (*Context*, „*referent*“ v jiném, poněkud mnohoznačném názvosloví), k němuž poukazuje, vnímatelný adresátem a buď verbální, nebo přístupný verbalizaci; dále vyžaduje KÓD (*Code*), plně nebo přinejmenším částečně společný mluvčímu a adresátovi (nebo jinými slovy, kódovateli a dekodovateli sdělení); a konečně KONTAKT (*Contact*), fyzikální kanál a psychické spojení mezi mluvčím a adresátem, umožňující oběma zahájit komunikaci a setrvat v ní.“⁵⁹

Dále Jakobson uvádí fakt, že rozhodujícím faktorem ve zkoumání jazykového kódu, ať už je jakýkoliv, je nikoliv jediná jazyková funkce, ale jazyková funkce dominantní, neboť ostatní funkce jsou i ve vyhraněně zaměřeném textu či promluvě neodmyslitelně přítomné.

Je tedy nutné brát v úvahu, že i v textu s funkcí poznávací může být zahrnuta funkce emotivní a naopak.⁶⁰ A tímto odhaleným tvrzením se dostáváme k jádru věci a k finální odpovědi na otázku hledající důvod k zařazení úvodu inspirovaného Jakobsonovým dílem, neboť Jakobson dále pokračuje ve svém výkladu takto: „Takzvaná EMOTIVNÍ (*emotive*) nebo „expresivní“ funkce, koncentrovaná k MLUVČÍMU, míří k přímému vyjádření postoje mluvčího k tomu, o čem hovoří. Směřuje k vytvoření dojmu jisté emoce, pravdivé nebo fingované.“⁶¹

Jak vyplývá již z práce této práci předcházející, vyjadřování emocí a emotivita je s herním čtenem spojena měrou vrchovatou. Dominantní funkci poznávací tak tímto způsobem značně doplňuje v mnoha jazykových reprezentacích funkce emotivní a expresivní. Jednotlivé prvky emotivního vyjádření se stejnou funkcí jsou v nadměrných počtech reprezentací přítomné ve všech sebraných dialozích. Jakobson mluví o emotivní funkci z velké míry ve

⁵⁹ JAKOBSON, Roman. Poetická funkce. 1. vyd. tohoto souboru. Jinočany : H & H, 1995. 747 s. ISBN 80-85787-83-0.

⁶⁰ Ibidem

⁶¹ Ibidem

spojení s citoslovci, a to takto: „Emotivní funkce, odhalená v citoslov-cích, zabarvuje do jisté míry všechny naše výpovědi, a to na fonické, gramatické a lexikální rovině. Analyzujeme-li jazyk z hlediska obsažené informace, nemůžeme pojem informace omezit na poznávací aspekt jazyka. Člověk, užívající expresivních příznaků k naznačení svého hněvného nebo ironického postoje, sděluje zveřejnitelnou (*ostensible*) informaci...“⁶²

Jak tyto reprezentace vypadají a v jakých formách se s nimi participant na četové komunikaci setkávají, ale hlavně jakým způsobem je produkují, ukazují podkapitoly níže.

Tato slova však ve výsledku neinspirují pouze k bádání po prostředcích emotivní a expresivní funkce jazyka, ale právě i po hledání významové struktury, která je ve výpovědi pod funkcemi ve slovech a významech skryta.

2.2.1 Vyjadřování emocí ve zprostředkované komunikaci

[To Fellowship] Karamel: ááá, začali jsme mluvit o ettens Karel už se leavnul na creepa :D⁶³

Proč je vlastně důležité ptát se v této práci po emocích? Co je tak zvláštního na reprezentaci emoce v komunikaci? Je to naprosto přirozená součást jakékoliv mluvy, proč tedy vymezovat speciální kapitolu a popisovat navíc tento jev se zvýšenou pozorností?

Odpovědí na tuto otázku je právě ta zmiňovaná přirozenost. Emotivita v komunikaci je tak přirozeným jevem, tak samozřejmou součástí výpovědi a tak srostlým prvkem nonverbálním se složkou komunikace verbální, že

⁶² JAKOBSON, Roman. Poetická funkce. 1. vyd. tohoto souboru. Jinočany : H & H, 1995. 747 s. ISBN 80-85787-83-0.

⁶³ Sebráno 12. 2. 2015

deficit možnosti vyjádřit emoci hráči, potažmo participantů na jakékoliv zprostředkované komunikaci, vyrovnávají ve velké míře a rozličnými způsoby. Jakoby komunikace bez prezentace sama sebe, slovního humoru či smyslu pro humor obecně, nebyla zdaleka tak živá a lákavá, jako v případě, že tyto prvky emoce či postoje vyjádřit lze.

Tato snaha vyjádřit vlastní postoj a emoci zprostředkovanou komunikací zásadním způsobem ovlivňuje a transformuje. Mnohdy negativně hodnocený obraz zprostředkované komunikace je pozměněn především touto snahou o prezentaci vlastních emocí.

V tomto směru se tato práce vymezuje vůči pracím zpochybňujícím kvalitu zprostředkované či herní komunikace, byť nejčastějším argumentem pro odsouzení takového druhu komunikace je, spíše než emocionalita a emotivita komunikace, její kontaminace anglickými výrazy a rezignace na dodržování základních pouček gramatiky a stylistiky. Vizte například studii profesorky Hoffmannové – *Pařani a gamesy*⁶⁴.

Z kapitoly, pojednávající o psychologickém pohledu na zprostředkovanou komunikaci, kde mluvíme o disinhibitivních procesech a projevech, je relativně odvoditelné, že s různou měrou ztráty zábrán, s ochotou se jednodušeji otevřít a rychleji získat sympatie a antipatie, s „flow fenoménem“ a v neposlední řadě s tak zvaným „flameingem“ souvisí velká řada emocí a pocitů různé kvality a intenzity. Pro hráče je velmi složité je držet ve skrytu a nenechat je prolínat se s jazykovým výrazem jejich komunikace. Způsoby vyjádření emoce a postoje jsou různorodé, často velmi kreativní, nebo přinejmenším originální.

⁶⁴ HOFFMANNOVÁ, Jana. Pařani a gamesy: Pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her. *Naše řeč*. 1998, roč. 81, 2-3, s. 10. Dostupné z: <http://naserec.ujc.cas.cz/archiv.php?art=7437>.

2.2.1.1 Emotikony

Mezi nejčastější způsoby zprostředkování emoce, pocitu či postoje patří grafické symbolické reprezentace úsměvu, či zamračení – emotikony, jinak řečené smajlíky (i živ. smajlíci).

Tento prvek je tak zásadní součástí zprostředkované komunikace, že neuchází pozornosti lingvistů ani psycholingvistů.

Dresnerová a Herringová nastiňují jeho definici především zdůrazněním faktu, že jde o graficky znázorněný, velmi zjednodušený lidský obličej.⁶⁵ Dále pak ale rozšiřují možnosti emotikonů a to z jediné možnosti nést a reprezentovat emoci pisatele na další dvě možnosti, které emotikony ve vztahu k textu skýtají a to na možnost zobrazit neemoční význam, který může například demonstrovat mimické pohnutí – jako příklad uvádějí Dresnerová a Herringová smajlíka s vyplazeným jazykem „:-p, popřípadě jeho varianty :p, :P, ;-p, ;-P, ;p, ;P“⁶⁶. Tento smajlík v podstatě nenese emoci, proto nelze mluvit o emotikonu, nicméně reprezentuje například ironický obsah, popřípadě může prezentovat i flirt či škádlení.⁶⁷ Třetí možností, kterou skýtá smajlík či emotikon je podle Dresnerové a Herringové indikovat ilokuční sílu.⁶⁸

„Emotikony přidávají textu pragmatický význam, jsou tedy do jisté míry obdobou mimiky, gest a suprasegmentálních jazykových prostředků (např. intonace). Emotikony také mohou nahrazovat interpunkci. To znamená, že jsou použity v místě, kde by měla být čárka, tečka, středník, vykřičník apod. Nezastupují však otazník. V mnoha případech je emotikon použit jako náhrada interpunkce nesystematicky, často se interpunkce a emotikon kombinují.“⁶⁹

⁶⁵ DRESNER, Eli – HERRING, Susan C. (2010): Functions of the nonverbal in CMC: emoticons and illocutionary force. *Communication Theory*, 20, s. 249–268.

⁶⁶ Ibidem

⁶⁷ Ibidem

⁶⁸ Ibidem

⁶⁹ Ibidem, str.: 249–268.

O smajlících píše dále z psychologického hlediska například Vybíral takto: „Smajlíky zasazují slova do přesnějšího vztahového rámce a aktuálního emočního kontextu. Mohou představovat substituci jak za neverbální sdělování, tak za metakomunikaci (komentování komunikovaného).“⁷⁰

Čistě významový rámec poskytuje Šmahel rozdělením typologie emotikonů na pozitivní s barvitou škálou reprezentací a negativní se škálou reprezentací stejně bohatou. Přesto autor dále uvádí, že i přes rozmanitost emotikonů používají účastníci komunikace nejčastěji pět základních druhů.⁷¹

2.2.1.2 Grafické znázornění emocí

Takovéto znázornění emocí popisuje ve své diplomové práci, která se jmenuje *Specifika elektronické komunikace na sociálních sítích*, Zuzana Komrsková. Ze svého korpusu vybírá reprezentace emocí prostřednictvím kapitálek, množování grafémů především v citoslovečných výrazech, multiplikovaná interpunkční znaménka, vulgarismy a graficky eufemizované vulgarismy^{72, 73}.

2.2.1.3 Paratextové znázornění emocí

Paratextové znázornění emocí v psaném zprostředkovaném komunikátu je zcela výjimečný způsob vyjadřování emocí, který umožňuje přímo platforma LOTRO, proto o něm pohovoříme dále až v praktické části práce.

⁷⁰ VYBÍRAL, Zbyněk. Psychologie komunikace. Vyd. 2. Praha : Portál, 2009. 319 s.

⁷¹ ŠMAHEL, David. Specifika elektronické komunikace. In: Československá psychologie, 2001, roč. 45, č. 3, s. 252-258.

⁷² Př.: F**K, DOPR***E, KU**A a podobně.

⁷³ KOMRSKOVÁ, Zuzana (2013): Specifika elektronické komunikace na sociálních sítích. Praha, nepublikovaná diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze. Vedoucí práce PhDr. Radka Holanová, Ph.D.

2.2.1.4 Identita

Pojem identita je v lidském povědomí velmi dobře znám, je atraktivní a často používaný. Mediální komunikace velkou měrou přispívá k šíření a exploraci tohoto pojmu, a to především v kruzích běžné, nikoliv tedy odborné veřejnosti.

Pojem identity si většina z nás selským rozumem vykládá jako „to, kdo jsem“. S touto definicí si ale jistě žádná odborná práce, ergo ani tato, nevystačí. Proto uvádíme v přehledu definice identity tak, aby vytvořily celistvý obraz, který bude prakticky využitelný v části práce následující, v části praktické.

Bendová a Kubátová definují identitu jako „...kontinuální prožívání totožnosti sebe sama, ztotožnění se s životními rolemi a prožívání příslušnosti k větším či menším společenským skupinám.“⁷⁴

Profesor Macek uvádí, že tradiční vývojová psychologie nahlíží na pojem identity jako na „...vývojový úkol, který je třeba naplnit v období adolescence.“⁷⁵

S tímto názorem se můžeme střetnout například v pracích jednoho z nejznámějších psychologů a nástupců Sigmunda Freuda, v pracích profesora Erika H. Eriksona.

Erikson se odklonil od pojmu libido, který zavedl do psychologické diskuse jeho učitel, Sigmund Freud, obrátil se naopak právě ke zkoumání identity.

Erikson nadnesl myšlenku, že v každém období lidského života se nalézá specifický rozpor a je primárním úkolem jedince tento rozpor,

⁷⁴ BENDO VÁ, Klára – KUBÁTOVÁ Jaroslava. VIRTUÁLNÍ IDENTITA V SECOND LIFE [online]. Filozofická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci, 2012 [cit. 2017-03-10]. Dostupné z: <http://digitalstudents.cz/wp-content/uploads/2012/02/Bendova-Kubatova-Virtualni-identita-v-Second-Life.pdf>

⁷⁵ ČERMÁK, Ivo. Agrese, identita, osobnost. Vyd. 1. Brno : Psychologický ústav Akademie věd ČR ; Tišnov : Sdružení SCAN, 2003. 315 s. ISBN 80-86620-06-9.

zastoupený pojmy konfliktu a krize, vyřešit.⁷⁶ Rozpor vzniká na hranici přechodu z fází lidského života, které jsou popsány jako chronologicky jdoucí. V případě pozitivního řešení tohoto úkolu, které je determinováno nejen osobností samou, ale i celou řadou dalších faktorů a je součtem vlivů prostředí, získává jedinec ctnost vlastní konkrétnímu období. V případě neuspokojivého řešení tohoto rozporu může docházet k tomu, že subjekt danou ctnost nezíská a tím dojde k oslabení a znejistění identity jedince.⁷⁷

V prvním roce či dvou je úkol zcela jasný - získat základní pocit důvěry ke světu skrze osobu své matky. V případě úspěšného překonání pocitu nelibosti prostřednictvím citlivé péče mateřské osobnosti, kýžená ctnost je pak naděje.

Druhá životní fáze je reprezentována rozporem mezi autonomií a studem s pochybami. Jedná se o zásadní období v životě dítěte. Mluvíme zde o druhém až třetím roce života. V tomto období je důležitý citlivý přístup, neboť dítě začíná pociťovat jistou autonomii, která, nepodporovaná, může vyvolat velkou míru zahanbení. Když se zahanbení objevuje opakovaně, opět může zamezit dosažení ctnosti tohoto období, což je vůle a volní úsilí.

Třetí životní fáze je fází rozporu mezi iniciativou a vinou. Pohybujeme se na věkových hranicích třetího až pátého roku. Tato fáze je zároveň nejdůležitější v učení se nápodobou. Erikson sám o ní říká toto: „...dítě není nikdy více připraveno učit se tak rychle a chtivě, stávat se větším ve smyslu sdílení závazku a výkonu jako v tomto období svého vývoje. Je dychtivé a schopné spolupracovat na úkolech, sdružovat se s ostatními dětmi, aby s nimi tvořilo a plánovalo je ochotno těžit ze styku s učiteli a hledět se

⁷⁶ ERIKSON, Erik H. - ŠIMEK, Jiří. Životní cyklus rozšířený a dokončený : devět věků člověka. Vyd. 2. přeprac., V Portálu 1. Praha : Portál, 2014. 147 s. ISBN 978-80-262-0786-3.

⁷⁷ Ibidem

vyrovnat ideálním vzorům...“.⁷⁸ Dítě se učí různé praktické mechanismy nejen prosociální, ale i mechanismy práce a spolupráce. Ctností tohoto období je účelnost.

Čtvrté období mezi šestým až dvanáctým rokem života je charakteristické rozporem mezi snahou a méněcenností. V tomto období zdatnost v práci a spolupráci sílí. Osobnost dítěte je značně ovlivněna příchodem do školy. Úkoly mění svou podobu a dítě se může stát nedostačivě požadavkům, které jsou mu kladeny z vnějšku. Když tato úskalí překoná, je odměněno ctností kompetence.

Páté, a pro tuto kapitolu nejpodstatnější období, je spojené s pubertou a adolescencí. Jedná se o období trvající od dvanáctého roku života po rok dvacátý. Toto období charakterizuje rozpor identity proti konfuzi rolí. Zásadním procesem je proces dotváření identity. Určujícím prvkem počátku tohoto období je snaha ztotožnit se se vzory různého druhu. Toto období je opravdu velmi dramatické. Erikson píše, že v žádném jiném období není tak blízko příslib získání sama sebe a zároveň nebezpečí ztráty sama sebe. A je to právě v tomto období, ve kterém dochází k zásadním změnám jak fyziologickým tak osobnostním. Součástí utváření identity a sama sebe je i předpokládané směřování do budoucna. Sny o povolání, představy, jak bude život v budoucnu vypadat.

Šesté období by se dalo popsat střetem intimity s izolací. Trvá mezi dvacátým a třicátým rokem života. Toto období je zásadní pro snahu spojit vlastní utvořenou identitu s identitou druhého člověka. Tento proces doprovází obava o ztrátu identity vlastní na úkor identity druhého. Kýženou ctností je v tomto období láska.

⁷⁸ ERIKSON, Erik H. - ŠIMEK, Jiří. Životní cyklus rozšířený a dokončený : devět věků člověka. Vyd. 2. přeprac., V Portálu 1. Praha : Portál, 2014. 147 s. ISBN 978-80-262-0786-3.

Sedmá a předposlední fáze je fází nejdelší. Erikson ji vymezuje mezi třicátým a šedesátým rokem života. Její rozpor je rozporem mezi generativitou a stagnací. Je to období zakládání vlastních rodin a starání se o předávání vlastních zkušeností. Toto období může být spojováno i s kreativní produktivitou jiného rázu než rázu výchovného. Ctností je v tomto případě snaha o někoho pečovat.

Poslední, osmé stádium, trvá od šedesátého roku života až po smrt. Toto období nese rozpor mezi vnitřní integritou a zoufalstvím. Ctností tohoto období je moudrost. Jeho význačným motivem je bilancování. Člověk se ohlíží a pokouší se vysledovat kontinuitu svého osobního příběhu, intenzivně si uvědomuje konečnost bytí a smrt, která je nevyhnutelným výsledkem všech našich snažení.

Dále pak profesor Macek tuto myšlenku rozvádí tvrzením, že „současná vývojová psychologie celoživotního utváření nahlíží na identitu jako na proces, který naplno startuje v adolescenci, ale s adolescencí nekončí.“⁷⁹

Macek sám následně definuje pojem identity takto: „Dosažení identity znamená získat pocit vlastní jedinečnosti (individuality), dále pocit vlastní celistvosti, tj. sjednocení různých dílčích zkušeností se sebou samým, též dosažení pocitu určité osobní stability a sjednocení vlastních zkušeností v čase... a konečně pocit spolupatříčnosti k určitým ideálům a hodnotám, resp. pocit vlastní sociální hodnoty a podpory od druhých.“⁸⁰

2.2.1.5 Experimentování s identitou

Experimentování s identitou má mnoho podob. Může to být hraní rolí různého druhu, stylizace, přetvářka, dramatické prožívání, kterému klasicky

⁷⁹ MACEK, Petr. *Adolescence : psychologické a sociální charakteristiky dospívajících*. Vyd. 1. Praha : Portál, 1999. 207 s. ISBN 80-7178-348-X.

⁸⁰ Ibidem

mírně pejorativně říkáme hysterie, či jiné nestandardní chování.⁸¹ Je to především reakce na nové či nečekané životní situace.

Šmahel ve své publikaci, *Psychologie a internet: děti dospělými, dospělí dětmi*, mluví o možnostech zacházení s identitou takto: „...experimentování s identitami je důležitou částí lidského vývoje a je hodnotné pro osobní růst a navíc není, jak by se mohl někdo mylně domnívat, omezené jen na období adolescence...“⁸². Z toho, co Šmahel píše, je tedy evidentní, že je střídání rolí záležitostí naprosto přirozenou. Střídání identit spojené s naplněním tvaru identity popisuje autor vzorcem „MAMA“.

„Vzorec tohoto opakovaného hledání a nalézání je znám jako „MAMA“ – „ „moratorium“ / „achievement“ / moratorium / achievement“ (moratorium / dosažení). Termín moratoria je převzat z teorie E. H. Ericksona (2002) a znamená období, kdy jedinec zkoumá své alternativní identity, ale ještě nedospěl k pevnému stanovisku, zatímco termín dosažení („achievement“) představuje dosažení (relativně) stabilní identity.“⁸³

2.2.1.6 Virtuální identita

Virtuální identita je utvářena ve virtuálním prostředí – kyberprostoru.⁸⁴ „Virtuální identita představuje reprezentaci fyzického subjektu v tomto kyberprostoru.“⁸⁵

⁸¹ BENDO VÁ, Klára - KUBÁTOVÁ, Jaroslava. VIRTUÁLNÍ IDENTITA V SECOND LIFE [online]. Filozofická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci, 2012 [cit. 2017-03-10]. Dostupné z: <http://digitalstudents.cz/wp-content/uploads/2012/02/Bendova-Kubatova-Virtualni-identita-v-Second-Life.pdf>

⁸² ŠMAHEL, David. *Psychologie a internet: děti dospělými, dospělí dětmi*. Praha: Triton, 2003.

⁸³ Ibidem

⁸⁴ Ibidem

⁸⁵ BENDO VÁ, Klára - KUBÁTOVÁ, Jaroslava. VIRTUÁLNÍ IDENTITA V SECOND LIFE [online]. Filozofická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci, 2012 [cit. 2017-03-10]. Dostupné z: <http://digitalstudents.cz/wp-content/uploads/2012/02/Bendova-Kubatova-Virtualni-identita-v-Second-Life.pdf>

O virtuální identitě mluví autorky Bendová a Kubátová dále takto: „Specifikem virtuální identity je, že je určena uživatelem, tedy že uživatel rozhoduje o virtuální identitě své reprezentace v kyberprostoru. Do kyberprostoru vstupuje každý uživatel internetu, a jakmile si jen založí e-mailovou schránku nebo se registruje na jakékoliv internetové stránce, vytváří zároveň svou virtuální identitu, neboť si musí zvolit uživatelské jméno, e-mailovou adresu apod.“⁸⁶

Identita člověka v reálném světě je relativně dobře uchopitelný pojem z hlediska pojmového i vývojového, jak ukazuje kapitola výše. Jakým způsobem ale zasáhne do obrazu identity přechod z reálného světa do světa virtuálního, je důležitou otázkou.

Je zřejmé, že podoba virtuálního JÁ se může, ale také nemusí, podobat JÁ člověka, který virtuální identitu tvoří. V utváření virtuálního JÁ totiž hraje velkou roli několik faktorů, které jsou spojené s virtuálními světy, jak jsme je popsali v kapitolách níže.

Zásadní otázkou například je, jakým způsobem se projeví fakt ztráty vlastní vizuální podoby, kterou nahradí podoba vlastnoručně navrženého avatara? A že motivace k utváření podoby avatara je různorodá, nikoliv jen pouze vylepšení podoby vlastní, dokazují četné avatarky mužských hráčů, které namnoze nesouvisí nijak s pocitem ženské identity těchto hráčů v reálném světě.⁸⁷ Z šetření v rámci soukromých hovorů o motivaci mužů tvořit jako prostředky ke hraní ženské avatary nejčastěji vyplývá snaha o co nejestetičtější podívání hráčů, kteří v online světě MMORPG tráví i několik hodin denně. Motivace hráčů je tedy v tomto případě zpříjemnění si herních

⁸⁶ BENDOVI, Klára - KUBÁTOVI, Jaroslava. VIRTUÁLNÍ IDENTITA V SECOND LIFE [online]. Filozofická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci, 2012 [cit. 2017-03-10]. Dostupné z: <http://digitalstudents.cz/wp-content/uploads/2012/02/Bendova-Kubatova-Virtualni-identita-v-Second-Life.pdf>

⁸⁷ O výběru avatara s opačným pohlavím vizte kapitolu Gender a gender swapping.

chvil pohledem na ženské křivky. Tento přístup nepatrně odosobňuje vztah k vlastnímu avatarovi a zabraňuje hlubší identifikaci s ním právě kvůli zvolenému opačnému pohlaví.

Tato možnost „vybrat si svoji podobu“ nicméně skýtá mnoho výhod v oblasti experimentování s identitou. Hráči mají možnost si zkusit různé role a v případě vlastní nelibosti z těchto rolí okamžitě vystoupit. Postmoderní psychologie tento jev vítá, nicméně například Reidová uvádí, že takovéto virtuální zkoumání rolí vede k fragmentaci osobnosti. Ve výsledku potom může, podle Reidové, tento jev bránit rozvinutí flexibilní osobnosti.⁸⁸

Další otázky k zodpovězení jsou nasnadě. Jakým způsobem se na obraze virtuální identity například projeví zdánlivá anonymita, která, byť i je pouze myšlená, jak bylo již řečeno v kapitole výše, stále intenzivně zasahuje do projevů komunikace a tím i do utvářeného obrazu online identity?

Tuto otázku zodpovídá například Šmahel ve své Psychologii a internetu takto: „Anonymita obecně posiluje odvahu hráčů vyzkoušet si jiné chování, zejména takové, na jaké by si v reálném životě netroufli, případně za jaké by mohli být ve společnosti odsouzeni apod. V syntetickém světě⁸⁹ lze snadněji nechat vyjít na povrch temné stránky, různé alternativní varianty našeho já, neboť v prostředí online hry se nenachází jedinec jako fyzický subjekt, nýbrž jako svá „virtuální reprezentace“, skrze kterou přenáší části svého myšlení, představ, přání a komplexů.“⁹⁰

Tuto odpověď dále dokresluje kapitola, ve které mluvíme o příčinách a důsledcích disinhibice, se kterou je internetová anonymita přímo spojená. Domníváme se, že je to právě disinhibice, se kterou souvisí „tendence být více

⁸⁸ REID, Eva. (1998). The Self and the Internet: Variations on the Illusion of One Self. In Gackenbach, J. (Ed.), *Psychology and the Internet, intrapersonal, interpersonal, and transpersonal implications*. San Diego: Academic Press. ISBN: 0-12-271950-6

⁸⁹ Syntetický svět – prostředí herní platformy.

⁹⁰ ŠMAHEL, David. Psychologie a internet: děti dospělými, dospělí dětmi. Praha: Triton, 2003.

extrovertním“, kteroužto tendenci vidí jako signifikantní pro četové JÁ David Šmahel ve své diplomové práci.⁹¹ Dále ve své práci Šmahel dokládá, že „...účastníci četů se častěji označovali jako otevřenější, hovornější a společenštější. Další charakteristikou, jíž se četové Já lišilo od reálného Já, je dimenze submise a dominance. Většina účastníků četů podle tohoto výzkumu vnímá sebe sama při komunikaci na četech jako více dominantní a s vyšší mírou sebehodnocení než v reálném světě.“⁹²

2.2.1.7 Gender a gender swapping

Gender je široký pojem, který zasahuje do mnoha odvětví vědy a veřejného života. Ve slovníku cizích slov se dočteme, že je gender „rozdíl mezi muži a ženami z hlediska jejich postavení a uplatnění ve společnosti a kultuře.“⁹³

V teoretickém rámci tématu experimentace s identitou pak často narazíme na pojem *gender swapping*. Tento pojem označuje záměnu pohlaví herní (či pouze četové) reprezentace účastníka herní (či pouze četové) komunikace oproti jeho pohlaví skutečnému.

Tento jev je v kyberprostoru velmi častý. Pozornost tomuto pojmu věnují například Bendová a Kubátová v již zmiňované studii *Virtuální identita v Second life*. Autorky se věnují komplexně tomuto fenoménu především u vysokoškolských studentů. Z jejich výzkumu vyplývá několik zajímavých poznatků. Zásadním poznatkem, který uvádíme, je důvod, proč účastníci

⁹¹ ŠMAHEL, David. (2003): Dospívající v prostředí internetu, identita, vztahy a komunikace. Nepublikovaná diplomová práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Doc. PhDr. Ivo Čermák, CSc.

⁹² Ibidem

⁹³ KRAUS, Jiří. Nový akademický slovník cizích slov A-Ž. Vyd. 1. Praha : Academia, 2005. 879 s. ISBN 80-200-1351-2.

komunikace na platformě Second life vůbec volí u svých avatarů odlišné pohlaví.

Z výzkumu vyplývá, že nejčastěji je opačné pohlaví pro avatara zvoleno z důvodů zvědavosti; účastníci by rádi zjistili, jak se k nim ostatní budou chovat, když budou vystupovat v roli opačného pohlaví.⁹⁴

Dalším důvodem, procentně na druhém místě, je fakt, že se někteří účastníci Second life interakce cítí být v reálném životě opačného pohlaví, než skutečně jsou, a proto mění pohlaví svého avatara, aby alespoň ve virtuálním světě mohli zažívat pocit existence s „tím správným“ pohlavím.

Specifikou platformy Second life je možnost navazovat nejen sociální interakci za účelem seznámení, ale i například za účelem nabídky prodeje různých produktů. Dalším důvodem změny pohlaví avatara je tedy, podle výzkumu Bendové a Kubátové, prodej zboží, které je určeno pro opačné pohlaví, proto i pohlaví avatara je změněno.

Předposlední procentní hodnotu získala odpověď, že účastníci mění pohlaví svého avatara na opačné oproti svému, protože se chtějí jednoduše bavit, zahrát si někoho, kým není.

Na posledním místě potom nalézáme odpověď, že se účastníci rádi oblékají do oblečení druhého pohlaví a v Second life je k tomu opět prostor.

Autorky dále uvádějí, že většina respondentů, jejich výzkumu, kteří praktikují gender swapping, přiznává, že díky tomu mohou lépe poznat femininní, či maskulinní stránku své osobnosti. Díky tomu se potom snáze naučí komunikovat s reprezentanty opačného pohlaví.⁹⁵

⁹⁴ BENDO VÁ, Klára - KUBÁTO VÁ, Jaroslava. VIRTUÁLNÍ IDENTITA V SECOND LIFE [online]. Filozofická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci, 2012 [cit. 2017-03-10]. Dostupné z: <http://digitalstudents.cz/wp-content/uploads/2012/02/Bendova-Kubatova-Virtualni-identita-v-Second-Life.pdf>

⁹⁵ Ibidem

Tématem změn sexuální identity (gender swappingu) se zabýval i profesor Šmahel ve své publikaci *Psychologie a internet, děti dospělými, dospělí dětmi*. Šmahel se však věnoval, na rozdíl od Bendové a Kubátové, dětem dospívajícím.

Tento rozdíl se zrcadlí především v zvědomění poznávání své femininní a maskulinní složky účastníků čtu. Zatímco z výzkumu Bendové a Kubátové vyplývá jasně to, že si účastníci výzkumu toto „zkoušení si protipólné identity“ zcela zvědomily, Šmahel uvádí, že u adolescentních respondentů je toto spojení s opozitní složkou pohlavní identity na rovině zcela podvědomé.⁹⁶

„V prostředí internetu se může například dospívající mužského pohlaví stát byť nevědomě svou animou (anima je ženským aspektem muže v analytické psychologii C. G. Junga). Žena se naopak ve virtuálním prostředí zase může nevědomě pokoušet identifikovat se svým animem (mužským aspektem sebe sama).“⁹⁷

Šmahel dále uvádí zásadní dopad takového experimentování u dětí, jejichž sexuální orientace ještě nebyla vyhraněna.

„U dospívajících, jejichž sexuální orientace není ještě plně vyhraněna, pak může jít o virtuální experimenty širšího dosahu. V tomto případě mohou mít tyto experimenty významný vliv na formování reálné sexuální identity a mohou tuto formaci dokonce akcelarovat.“⁹⁸

Je záhodno také sdělit, že výzkum Bendové a Kubátové mluví o procentní převaze mužů, kteří zkoušejí gender swapping. Odpověď na otázku, proč tomu tak je, tato studie však neposkytuje.

Odpověď může poskytnout kvantitativní výzkum Parka Kunwoo a kolektivu autorů. Kuonwoo uvádí, že motivace ke hraní MMORPG,

⁹⁶ ŠMAHEL, David. *Psychologie a internet: děti dospělými, dospělí dětmi*. Praha: Triton, 2003.

⁹⁷ Ibidem

⁹⁸ Ibidem

popřípadě jiných online her na hrdiny, se u mužů a žen značně liší.⁹⁹ Charakter této odlišnosti vidíme jako možnou odpověď na otázku vyšší motivovanosti mužů ke gender swappingu. Muži jsou totiž podle Kunwoova výzkumu motivováni úspěchem v samotné hře a většina mužů je v tomto prostředí primárně motivována k výkonu. Kdežto ženy jsou podle výzkumu primárně motivovány sociální interakcí a navazováním vztahů.¹⁰⁰ Domníváme se, že pro ženy, které chtějí navazovat sociální kontakt spíše než výkonově zdolávat herní úkoly, je přirozenější podržet identitu svého avatara co nejbližší identitě vlastní.

Kunwoo dále uvádí další důvody, proč dochází ke gender swappingu. Důvodem, který je variantním k již zmíněným, tedy k vyzkoušení si hraní za jiné pohlaví ze zvědavosti, je, že muži rádi hrají za ženské avatary, protože to s sebou nese výhody v mnoha herních oblastech. Jednou z výhod je, jak uvádí článek, že je s ženskými avatary zacházeno zdvořileji. Avatarky jsou vystaveny prokazatelně vyšší míře prosociálního chování.¹⁰¹

Je velmi zajímavé, že Kunwoova studie ukazuje, že ženy i muži, kteří zvolí opačné pohlaví svého avatara, podléhají změně v chování. Více se přizpůsobují způsobu hraní druhého genderu. Ženy s mužským avatarem cílí na výkon, lov a jsou aktivnější ve hře, nežli je tomu při hře s avatarem ženským. Naopak muži jsou komunikativnější, postupují v rámci levelování pomaleji a prodávají předměty, které jsou využitelné ve hře, za vyšší cenu.¹⁰²

⁹⁹ KUNWOO, Park. *Gender Swapping and User Behaviors in Online Social Games* [online]. Rio de Janeiro, 2013 [cit. 2017-03-12]. Dostupné z:

<http://www2013.wwwconference.org/proceedings/p827.pdf>

¹⁰⁰ Ibidem

¹⁰¹ Ibidem

¹⁰² Ibidem

3 Praktická část

Ve své bakalářské práci jsem pracovala s korpusem 8 647 slov, 48 489 znaků bez mezer. Komunikaci na četu jsem sbírala přes dva roky a nyní ji ještě pro potřeby magisterské práce doplnila o dalších 10 493 slov, 53 468 znaků bez mezer.

Praktická část se věnuje hloubkové analýze jazykových realizací a variací v komunikátu zprostředkované komunikace na virtuální platformě online hry LOTRO. Specifické herní prostředí, nadstandardní dynamika komunikace, specifická aktualizace v užívání interpunkčních a grafických znamének, vizuální podoba avatara, to vše jsou prvky, které zásadním způsobem utváří identitu hráče. Jakým způsobem a do jaké míry? To je hlavní výzkumnou otázkou této části praktické.

Co se formální stránky textu týče, četové ukázky vkládáme do textu v případě, že ilustrují jev, o kterém daná kapitola právě hovoří. V kapitolách o lexiku ponecháváme text nezvýrazněný, nebo zvýrazňujeme pouze některé prvky, abychom podtrhli zcela jasně jev, jehož reprezentantem se ukázka stala. V odkazech se potom obracíme do vlastního korpusu a datujeme dobu, kdy byla konkrétní užitá ukázka sebrána.

V části práce, která pojednává o příběhových vsuvkách, takto zvýrazňujeme a označujeme celé vsuvky. Činíme tak, protože není možné v tomto případě vymezit jednotlivé prvky, celé vyjádření je tímto prvkem.

Praktická část bude částečně sledovat profil článku s názvem *Selective self-presentation in computer-mediated communication: Hyperpersonal dimensions of technology, language, and cognition*, jehož autorem je Joseph

B. Walther¹⁰³. Již na tomto místě je ale třeba zmínit odlišný charakter komunikace v prostředí MMORPG LOTRa.

Walther studuje zprostředkovanou komunikaci v prostředí relativně běžného čtu. Respondenty výzkumu jsou myšlení studenti, vysokoškolští profesori a respondenti bez profilu. Účel komunikace, nastavený uměle Waltherem, je dialog vedený za účelem informovat, diskutovat o daných tématech a komunikovat za účelem získání informací. V tom se komunikace v MMORPG zásadně liší. Většina komunikace v MMORPG je vedena za praktickým účelem. Jedná se například o komunikaci o hře – získání informací za účelem zlepšení svých herních strategií.

Dále pak o komunikaci, směřující k naplnění předem daného cíle ve hře – splnění questu, instance či skirmishe¹⁰⁴.

...[11:59] Karlalin: **musí se sesekat prostě, co nejrychleji**

[11:59] Karamel: jj :)

[11:59] Karlalin: **hlavně u guard ducha dávat bacha na reflex**

[12:00] Karamel: ten reflect byl blbý, ale nejhorší bylo, když vyvolal duchy minstrelů, to byla otázka pár vteřin i když to třeba před tím jelo dobře

[12:00] Karlalin: **když vyvolá duchy minstrelů tak neútočí tak silně nebo vůbec ted nevím :)**

[12:01] Karamel: jo aháááá!!! takže pak stačí jen uhybat těm sněhovým... vánicím, nebo coto?

[12:01] Karamel: a rychle je sesekat?

¹⁰³ WALTER, Joseph. Selective self-presentation in computer-mediated communication: Hyperpersonal dimensions of technology, language, and cognition. *Computers in Human Behavior*. 2007, 2007(23), 2538 - 2557. DOI: 2538–2557. ISSN 0747-5632.

¹⁰⁴ O pojmu „skirmish“ lze číst na mnoha místech, jen pro orientaci uvádím odkaz do vlastní práce bakalářské:
DOUCHOVÁ, Marcela. (2014): Zprostředkovaná komunikace v online počítačových hrách: hra Pán prstenů. Nепublikovaná bakalářská práce. Jihočeská univerzita. Vedoucí práce Mgr. Iva Mrkvičková, Ph.D.

[12:01] Karlalin: ne, jako on útočí

[12:02] Karamel: no, šli jsme dolů všichni fakt poměrně rychle

[12:02] Karlalin: **a je potřeba ho zabít protože kdyby se stalo že schodí minstrela dolů (nemůže se hýbat)**

[12:02] Karlalin: **tak zmizí a je to wipe**

[12:02] Karamel: jj, to jo

[12:02] Karlalin: **protože to už pak utočí normálně...**¹⁰⁵

Nejmenší a téměř pominutelnou součástí LOTRO komunikace je povídání „o ničem“, protože většina hráčů si svou identitu opravdu úzkostně střeží, většinou je velmi těžké najít společná mimoherní témata. To je také důvod, proč se tohoto typu komunikace „o ničem“ žádná z našich zkoumání nedotkne.

I platforma LOTRO je však čas od času prostředníkem ke svěřením osobních problémů některých hráčů, což je důkaz, že přes pragmatický účel komunikace ve hře LOTRO je snaha o sdružování, jak je popsána Sládkovou (Sládková, 2004) a zprostředkována Vybíralem (Vybíral, 2009), velmi silnou tendencí, která je potenciálně využitelná nejen teoreticky, ale i prakticky například v pedagogické praxi.

3.1 Herní prostředí

Prostředí hry jsme již do jisté míry popsali v bakalářské práci, viz *Zprostředkováná komunikace v online počítačových hrách: hra Pán prstenů*¹⁰⁶. Některé aspekty hry, a to především ty, které se věnují vizuální podobě

¹⁰⁵ Sebráno 3. 2. 2015

¹⁰⁶ DOUCHOVÁ, Marcela. (2014): *Zprostředkováná komunikace v online počítačových hrách: hra Pán prstenů*. Nepublikovaná bakalářská práce. Jihočeská univerzita. Vedoucí práce Mgr. Iva Mrkvičková, Ph.D.

avatara a jeho utváření z hlediska utváření osobnosti a individuality ve zprostředkované komunikaci, jsme kvůli irelevanci z hlediska tématu ve zmíněné bakalářské práci, zcela vynechali, proto považujeme za nutné zmínit se o tomto specifickém prostředí znovu.

3.1.1 Massively multiplayer online role-playing game (dále jen MMORPG) Lord of the Rings Online (dále jen LOTRO) platforma

Prostředí hry LOTRO je detailně propracovaným světem, ve kterém se online hráči mohou pohybovat téměř zcela libovolně a neomezeně. Je to otisk Tolkienova světa napodobený pečlivě a věrně podle knižní předlohy. Předobrazem nebyla jenom trilogie Pána prstenů, samostatného příběhu Hobita, ale i ostatní knihy Tolkienova příběhu, jako je Sirmarillion a další.

Když se potenciální hráč rozhodne hrát, první, s čím se konfrontuje ještě před přihlášením se do vlastní hry, je tvorba herního avatara. Tohoto avatara si utváří doslova k obrazu svému. Mnohost možností ve volbě vizuální podoby celkem zaručuje, že se ve hře s postavou sobě podobnou jen tak neseťká.

Krom tělesných proporcí a barvy kůže, vlasů a očí, si mimo jiné může vybrat i pohlaví svého avatara. Není to pravidlem, ale z vnějších faktorů je právě tento prvek jedním z nejspecifičtějších a tak je nasnadě se domnívat, že jako takový četovou komunikaci do značné míry ovlivňuje.

Jak již bylo naznačeno výše, identita osobnosti hráče je alespoň z počátku zastřena do takové míry, do jaké chce osoba hráče svou osobnost skrýt. Tedy i komunikace je zcela nebo alespoň částečně anonymní. Muži mnohdy volí ženské avatary a naopak. Jména jsou často vygenerována počítačem, jindy vytvořena hráčem, nicméně ničím neodkazují k identitě konkrétního hráče. Pouze ve výjimečných případech se jména podobají

skutečným jménům hráčů a to výhradně v případech, kdy si tak zvolí tvůrce avatara sám.

Po vytvoření vzhledu avatara se hráč ocitne na startovacím území, které je pro každou rasu rozdílné a rozdílný je tak i příběh, který hráči začínají hrát.

Jako „člověk“ se ocitnete v Podlesí, které je vstupní branou do Hůrky, velmi dobře známé jak z knihy, tak z filmu.

Jako „trpaslík“ začínáte v Thorinově síni v oblasti Ered Luin, Hobbit začíná své vyprávění v Hůrce, stejně jako jej začíná člověk. Jejich cesty se ale po Hůrce rozdělí a Hobbit pokračuje do Kraje.

Vznešený „elf“ vyráží na dobrodružné putování rovněž z Thorinovy síně, načež míří do Celondimu v Ered Luin, a tak se cesty vytvořených avatarů důmyslně splétají.

A nakonec beorning, nejmladší rasa ve hře, vyráží plnit své úkoly z údolí Anduiny. Tento herní začátek je nejnověji přidán společně s rasou beorninga.

Jak autenticky vypovídá o začátku hry jeden z nejzkušenějších hráčů českého kinu, uvádím níže:

...[19:03] Karlbear: tak elf a trpoš začínají v Thorins hall, elfové se pak přesunou do celondim

[19:03] Karlbear: v ered luin

[19:03] Karlbear: hobbit a human je v archet v breeland, kde se pak hobbit přesune do do shire little delving

[19:05] Karlbear: a medvěd začíná ve Vales of Anduin v Grimbeorn Lodge :)

[19:05] Karlbear: a pak ho to přesune do breeland

[19:06] Karamel: mají rozdílné startovací questy, nebo je to stejné?

[19:06] Karlbear: to je tam kde se Gladden river vlévá do anduiny

[19:07] Karlbear: severně od lothlorienu :)

[19:07] Karlbear: pokud myslíš intro tak jo, jinak po intro má každý jiný, a zase elf a dwarf, a hobbit a human...¹⁰⁷

Z hlediska prostředí pro komunikaci lze o tomto prostoru říci, že je uzavřený a ohraničený dobou, po kterou je hráč připojený. Komunikát v takovém případě volně plyne v četovém okně, ať už na něm participují všichni hráči v kinu, nebo jen někteří.

Četové okno je umístěno v nastavení hry v levém spodním rohu, nicméně hráč s ním může libovolně manipulovat a přesouvat jej. Součástí okna jsou další záložky ne nepodobné záložkám v dokumentech excel, kterými lze čet dále rozdělit. Z hlediska praktičnosti je velmi časté vytvořit prostor pro záložku general – čet, kam píší všichni online hráči a každý online hráč daného serveru si tuto zprávu může přečíst. Toto okno je praktické především pro hledání potřebných sil do společných akcí, které vyžadují minimálně tři, maximálně 24 hráčů.

Další praktickou záložkou, kterou si hráči díky možnostem, které četové okno skýtá, mohou vytvořit sami, je například záložka Kinn/Fellow, v této záložce se po manuálním nastavení zobrazují pouze konverzace vlastního kinu popřípadě fellowshipu – společenství – se kterým je ve hře aktuálně kooperováno na konkrétním úkolu či herní situaci.

Takovýchto záložek hráč může vytvořit bezpočet. Míra počtu takto vytvořených záložek je však nepřímo úměrná praktičnosti a přehlednosti herní obrazovky, proto je další množení záložek méně pravděpodobné.

Poslední záložkou, která je ve hře v základním nastavení je IMS čet, známý také jako Whisper čet, tedy záložka, ve které se zobrazuje čistě soukromá komunikace, která je adresovaná konkrétnímu hráči.

¹⁰⁷ Sebráno 9. 1. 2017

Po odhlášení z platformy jsou všechna data komunikace nenávratně ztracena bez ohledu na to, ve kterém z oken komunikace zrovna probíhala.

To, v jakém z oken komunikace právě probíhá, ji zásadním způsobem ovlivňuje. V global četu komunikace probíhá anglicky (popřípadě francouzsky, nebo německy, podle serveru, na kterém se avatar právě nachází). V kin/fellow četu probíhá komunikace různorodá, ale především herní. V tomto četu si hráči sdělují nejzásadnější poznatky ze hry, radí si, dotazují se, činí roleplay a podobně, a proto je také kin/fellow okno tím nejplodnějším pro vývoj jazykového projevu hráčů, přejímání specifického kódu a povyšování tohoto kódu na kód osobní.

Toto povyšování se děje různými drobnými jazykovými nuancemi, jako je například speciální pozdrav.

...[Kinship] Rogam: bree...¹⁰⁸

...[Kinship] Burand: ´čaute všici

[Kinship] Dinushka: hoj

[Kinship] Robotko: zdar...¹⁰⁹

...[Kinship] Tornin: zdaruk

[Kinship] Gammin: źdar bardi

[Kinship] Karlras: čau...¹¹⁰

...[Kinship] Gerbag: bíden

[Kinship] Karlalin: hanoj

[To Kinship] hoj

[Kinship] Christiniel: zdravim

[Kinship] Karlalin: čau

[To Kinship] hoj...¹¹¹

¹⁰⁸ Sebráno 23. 8. 2013

¹⁰⁹ Sebráno 6. 8. 2013

¹¹⁰ Sebráno 6. 12. 2013

Každý hráč má tedy specifický druh pozdravu a ten velmi pravidelně užívá jako svou osobní značku. Specifické pozdravy jako Bree – Rogam, jsou právě v případě Rogama zcela výhradní forma uvítání a pozdravu při příchodu, variací se stává ještě přesmyčka „beer“, kterou Rogam používá i díky svému kladnému vztahu k pivu. Stejně výhradní pozdrav užívá Tornin – zdaruk (fonetická podobnost s prvním slovem trpasličího pokřiku Baruk Khazâd – sekery trpaslíků¹¹²), jehož pozdrav se stal oblíbený a na základě toho jej začali používat i jiní hráči. Gammův pozdrav „zdar bardí“, který odkazuje k roleplay využitím přídomku „bardi“, je také základem stálé formy pozdravu, kterou zmíněný hráč časem rozvíjí a upravuje, ale základ ponechává jako poznávací znamení. Naproti tomu, například hráč Gerbag velmi často pozdravy variuje, nicméně neustále originálnější od normy se vzdalujícím způsobem.

Jazykový korpus, na němž je tato práce založena, je sebraný z kin/fellow oken, a IMS.

Samotná komunikace je značně nestandardní. O specifických komunikace zprostředkované jsme si říkali výše, o specifických jazykových prvcích budeme mluvit uceleně níže.

Zcela specifický tón komunikace získává díky možnosti psaní příběhových poznámek do četu. Hráči si tak tvoří vlastní příběh a tím tvoří hru komplexnější a mnohvrstevnatou. Poznámky mají díky zkratce „/tell“ formu bez jména v závorce a bez časového zařazení. Působí tedy opravdu jako literární vsuvky, posouvající děj mimo komunikační platformu a přesto ji přímo a zásadním způsobem ovlivňují. O tomto fenoménu pojednává samostatná kapitola níže.

¹¹¹ Sebráno 11. 2. 2015

¹¹² Khuzdul - skrytá řeč Trpaslíků. *Válka.cz* [online]. [cit. 2017-04-12]. Dostupné z: <http://hartmann.valka.cz/panprstenu/trpasrec.htm>

Jak bude také možné si povšimnout níže, komunikaci prokládají další, tentokrát anglicky psané vsuvky, které mají jiný formát než komunikát četu. Pro naše potřeby jsem označila tyto části kurzivou. Toto jsou takzvané *emotes*, častěji užívaný výraz je *emoty*. Jejich prostřednictvím bylo lze ovlivnit chování postavy ve hře.

3.2 Lexikální specifika herní komunikace

V této kapitole je zmíněno pouze to lexikum, které zapadá svým významem v komunikaci do profilu tématu této práce. Pro komplexní výčet a lexikální analýzu komunikátu prosím vizte výše zmiňovanou bakalářskou práci¹¹³.

3.2.1 Utváření statusu prostřednictvím užívání specifického lexika

Z lexikální analýzy vyplývá, že je komunikace na četu LOTRO specifická hned z několika důvodů.

Herní komunikace je dynamická. Ti, kteří na hře participují, hojně využívají všechny možnosti tuto komunikaci zrychlit, ať už se jedná o možnosti herního hardwaru – klávesnice a myši, které jsou v rychlosti tvoření textu zásadním prostředkem, tak i možnosti jazykové – například zkracování slov, vynechávání interpunkce či jiných grafických znamének jako je diakritika, jejichž tvorba může proud odesílaného textu značně zpomalit.

Jak lze sledovat na časových údajích uvedených před četovou komunikací níže, odezvy na sdělení často přicházejí v intervalech řádů vteřin. Výjimečně trvá odezva delší dobu než pár minut.

¹¹³ DOUCHOVÁ, Marcela. (2014): *Zprostředkovaná komunikace v online počítačových hrách: hra Pán prstenů*. Nepublikovaná bakalářská práce. Jihočeská univerzita. Vedoucí práce Mgr. Iva Mrkvičková, Ph.D.

Dalším specifikem herní komunikace je míra aktualizace na rovině lexikální. Komunikát je doslova kontaminován anglickými výrazy. Ty jsou pak podle míry užívání více či méně počestěné.

[21:33] Karamel: já se dostanu jen na území do sedmdesátého **lvlu**, ale něco ti nakutám :)

[21:35] Aegerik: no me by se hodili i ty z nizensich ja zachvilku **lognu** na brumlu a **kapyho** a reknu ti jak na tom jsme...**capy** je ok tam **levlim** na sutrech ty sezenu ale rudu potrebujú hlavne na **weapon** tam to jinak nejde.... zdelanou ji preposlu **kapymu** a ten to pak predela do sperku

[21:35] Karamel: jasné. takže jen šperkařskou potřebuješ, nebo všechnu?

[21:35] Aegerik: jo a to jeste nevis ale delam dasli lotro **fan art** ;) ¹¹⁴

[11:54] Karamel: někdy bychom tohle mohli zkusi v **kinu**, což? ze mě se stal za ty všechny pokusy expert **assist target** :D

[11:56] Karlalin: :) jako idálně kdyby to dělal schizy, to bychom to dali (ten **kite**)

[11:58] Karlalin: škoda že ten **guard** umíral

[11:58] Karamel: psal do **kin chatu**, že se mu to **laguje** zle

[11:58] Karlalin: já vím :(¹¹⁵

Jak je evidentní z úryvku četové konverzace, anglicismy se týkají především herního prostředí. Tyto výrazy jsou buď zcela specifického rázu, který je motivovaný knižní předlohou J. R. R. Tolkiena, nebo se přímo váží k prostředí MMORPG her. Takto četný výskyt je zcela jistě způsoben faktem,

¹¹⁴ Sebráno dne 3. 2. 2015

¹¹⁵ Sebráno dne 3. 2. 2015

že je LOTRO hra zpracována výhradně anglicky, pro participanty na hře je tedy jednodušší a srozumitelnější užívat lexikum původní pouze s českou flexí.

Díky účelu komunikace, který je převážně praktický, je zcela a bezkonkurenčně nejfrekventovanější slovo *quest* ve všech podobách, které český jazyk skýtá. V proudu četové komunikace se toto slovo vyskytuje ve všech deklinačních tvarech podle mužského neživotného rodu a vzoru „hrad“. Tvary se vyskytují dále jak v jednotném tak i v množném čísle. Navíc lze z korpusu všechny nalézt i v počestěném tvaru s „k“ na začátku.

Výjimkou není ani prepozicionální tvoření s tímto základovým slovem. Takto nám vznikají výrazy jako *prequest* (*prekvest*, ale i *předkvest*). Najít lze i adjektivní alternaci – *kvestové deedy*.

Zcela výjimečně nalzáme v korpusu i slovesné tvary – moc *nequestim*. Tento slovesný tvar je pravidelně časován podle vzoru čtvrté třídy – prosí.

V rámci velmi silné tendence zjednodušování a zkracování slov za účelem zrychlování komunikace se často setkáváme pouze se zkratkou slova *quest*, jako je to například zde:

[20:34] [Kinship] Rogam: ještě že tu mam Q ted zamčený, nebude mě nic zdržovat

[20:50] [Kinship] Karlwulf: odevzdal jsem 4 Q

[20:53] [Kinship] Faedhandhil: a neni jednodussi udelat tam ty daily q? ty jsou tusim po 1200 rep¹¹⁶

Kvůli větší přehlednosti a prostupnosti textu dále uvedeme jen ty výrazy z vytríděného korpusu, které se podle našeho úsudku zásadním způsobem podílejí na metatextovém obraze zprostředkované komunikace hry

¹¹⁶ Sebráno dne 5. 8. 2013

LOTRO a tím pádem dotváří osobnost avatara naprosto specifickým způsobem.

Analogickým způsobem jako se slovem *quest* hráči zacházejí například se slovy *deed* (*deedu*, *deedech*, *deedy*, častější tvar nesp.: *deedama*, ale i slovesný tvar nedok. *deedovat*, který je pravidelně časovaný podle vzoru třetí třídy - kupuje); *skirmish* (převážně ve tvaru zkráceném, tedy: bez *skirmu*, ke *skirmu*, *skirm*, *skirmu*, *skirmem*); *Raid* (ve všech deklinačních podobách podle vzoru *hrad*, ale i *raidovní quest*); *level*, jehož tvar je zastoupen variacemi *levelu*, *levelů* a podobou verbálního substantiva *levelování*.

Užívání sloves je v českém jazyce z logických důvodů stavby české věty časté, proto i počestování verb je v komunikaci LOTRO velmi frekventovaným jevem.

Nejfrekventovanější realizace počestování sloves probíhá u slovesa *log in*. Hráči užívají tvarů *logovat* s variantami *logout*, *loguji*, *reloguje*, *logni*, *přelog*, *relogujem*. Obdobně je používáno výrazu *lag* (*laguje*, *lagy*, *nelagovalo*, *laguje*), obě verba jsou pak shodně pravidelně časovaná podle vzoru třetí třídy - kupuje. Toto sloveso, do češtiny přeložitelné jako – zpozdit se, loudat se, je značně využíváno z kuriózních důvodů a to proto, že časté chyby ve hře či přílišná náročnost na procesor počítače měly za následek neustálé zpoždování obrazového výstupu hry. Hra se, lidově řečeno, zasekávala. V komunikátu hráče Aegerik dokonce můžeme nalézt parodický tvar *lagfest*, který prezentuje četnost těchto problémů výkonnostně-grafického charakteru prostřednictvím spojení slov *lag* a *fest* – *festival*.

Výše uvedené výrazy jsou výrazy nejvíce užívané v komunikátu jak hráčů zkušených, tak těch méně zkušených. Zásadní však je, že jsou to namnoze první slova, která začínají utvářet verbální profil nových hráčů. Jsou to první slova, se kterými se ve hře střetnou a díky četnosti užívání hráči ostatními (jsou v rámci komunikátu na četu zcela nejfrekventovanější) jsou to

slova, která do podvědomí vplují nejsnáze a noví hráči je tak velmi přirozeně a rychle začnou sami užívat.

V korpusu lze ale nalézt i řadu nepočestěných výrazů a sousloví, které jsou co do frekvence méně časté, nicméně jako součást komunikace patrné. Jsou to například výrazy *slayer deed*, *troll deed*, *lizard deed*, *fun run*.

Jak uvádím ve své práci, v korpusu se nevyskytuje jediný případ skloňování členů těchto sousloví. Nedochozí dokonce ani ke zkracování či univerbizaci. Jako příčinu vidím nečetné použití těchto výrazů v přímé komunikaci hráčů a proto malou motivaci tyto výrazy nějak upravovat. K dalším podobně frekventovaným souslovím, která nepodléhají české flexi, patří například *parry off* (ve významu odražení nepřítele), *melee ranged* (útok bez fyzického kontaktu postavy s protivníkem), *permanent antistun* (schopnost odolávat omračujícím útokům protivníků) nebo *buff parry* (schopnost odrazit útoky protivníků).

Velká část těchto sousloví se vyskytují především v pokročilejší a „odbornější“ konverzaci, při plnění složitějších a všestranně náročnějších úkolů. Hráč – začátečník takovéto výrazy používá jen zřídka a to často v otázkách po významu těchto výrazů. Používání těchto výrazů ve specifických případech ale napovídá mnoho o zkušenosti hráče. Je možné usuzovat, že v případě použití právě těchto výrazů jde o hráče dlouholetého, či hráče s intenzivní herní zkušeností. Zároveň se díky užívání těchto výrazů pozitivním způsobem proměňuje herní status takového hráče.

3.2.2 Profilace obrazu komunikátu reagující na dynamiku komunikace

Motivace uspořít čas určený ke hře není jedinou motivací pro extrémní dynamizaci komunikace. I komunikace mimo prostor společných úkolů plyne velmi rychle. Zde je důvodem snaha o přiblížení se psanou řečí rychlosti řeči

mluvené. Jak již bylo napsáno v kapitole o komunikaci zprostředkované počítačem bez narativních specifik, jaké má čet LOTRA, participanti na herní realitě komunikují v reálném čase. Mezi napsáním a odesláním zprávy se nachází pouze doba potřebná na stisknutí enteru. Což může být doba relativně dlouhá, když uvážíme, že na konverzaci, které se hráči účastní, participuje ještě několik dalších spoluhráčů a může se stát, že než enter zmáčkne s vlastním příspěvkem do diskuse, niť diskuse už se bude odvíjet úplně jinak.

Jak již bylo řečeno výše, komunikace ve hře LOTRO je velmi pragmaticky zaměřena na plnění úkolů – *quests* – ty jsou časově mnohdy značně náročné. Jednotlivé *questy* trvají od několika desítek minut po několik hodin a komunikace je tomu znatelně přizpůsobena. Mnohdy není příliš času na dlouhosáhlé vysvětlování co je třeba udělat a jak nejlépe a nejrychleji je možné úkol splnit. Celá komunikace se tak, kvůli hráčům, kteří se dostávají do časového presu, zkracuje, zrychluje a dynamizuje. Z toho logicky plyne, že se zkratky a zkratková slova stávají, co do četnosti vyskytlých se slov, významnou veličinou.

Nejčetnějším reprezentantem je v této kategorii *lvl* (level). Tato zkratka je tak četná, že se v textech setkáváme s četnými variantami a tvary odvozenými. Kromě podoby *lvl* se setkáváme i s do krajnosti dovedenou úsporností v případě zkratky *lv*.

Setkáváme se tedy s těmito variantami: *80lv* a ostatní podoby *60lvl*, *4xlvl*, *max lvl*, *lvlu*, *lvlech*, *LVL*. Ve své bakalářské práci uvádím příklad komunikátu, ve kterém se zkratka stává dominantním prvkem výpovědi a tak se pro člověka hry neznalého stává zcela nesrozumitelnou. Tento příklad bych ráda uvedla i zde, protože skvěle reprezentuje to, jak obrovskou roli hraje v této komunikaci kontextovost a arbitrérnost.

„3/x lv 75+“¹¹⁷

Toto sdělení znamená pozvání ke společné hře. Hráč vyzývá v četě ke hře ve třech. „/x“ naznačuje, že je zatím sám a „lv 75+“ zase říká, že hledá hráče s vyšším levellem, než je level 75.

I schopnost užívat zkratk je součástí herního statusu a utvářející se identity. Velmi častými zkratkami jsou zkratky akcí pro více hráčů, které se mohou neustále dokola navštěvovat a opakující se úkol, který je v jádru celého herního mikropříběhu znovu a znovu plnit. Takovými zkratkami jsou například: *Gs* (The Grand Stair; 6 – person instance; variant *GSkem*), *BfE* (Battle of Erebor), *SH* (Sword-hall of Dol Guldur, instance), *IP* (IPčko, Iorbar's Peak, instance), *SA* (Save Arifael, Raid quest), *BG* (Barad Guldur, raid quest, kvůli atraktivním odměnám velmi často pořádaný a proto i tato zkratka je jedna z nejužívanějších), *gw* (Giant wings, Raid quest), *RoF* (Roots of Fangorn, instance), *HoN* (Halls of Night, 3-man instance).

3.2.3 Knižní výrazy a roleplay v profilu hráčského komunikátu

Kromě různou měrou počeštěných výrazů, které souvisí s herním prostředím obecně, nalézáme velmi časté reprezentace výrazů, které jsou inspirovány knižní předlohou. Ve zvýšené frekvenci pak nalézáme tyto výrazy v komunikátech těch hráčů, kteří se o Tolkienovo dílo přímo zajímají, nebo hru LOTRO dokonce začali hrát právě kvůli věrnosti ztvárnění a pečlivému a k předloze citlivému programátorskému zpracování.

Tito hráči se blíží stylem hry k takzvanému „roleplay“, kdy se stávají účastníci hry pohlceni prostředím platformy. Jejich herní projev je tím zásadně poznamenán. Mohou si například nechat změnit barvu vlastního jména

¹¹⁷ Toto je jediný fragment komunikátu, který není sebraný v prostředí českého kinu, ale na četě nazvaném global, kde se mohou volně domlouvat všichni účastníci hry, kteří jsou připojeni na server.

a jména kinu, které jim visí nad hlavou a každý hráč tyto nápisy vidí při virtuálním střetnutí z velbloudí hnědé na bílou, tak se tito hráči poznají naprosto s jistotou na první pohled. Takovéto hráče je možné poznat například i díky specifickým rekvizitám. Místo meče a druhé zbraně mohou nosit květinu, dopis, nebo koláč a jiné. Místo zbroje mohou nosit vznešené šaty, či naopak otrhané hadry, podle toho, do jaké role v příběhu hry LOTRO¹¹⁸ se stylizují. Velmi často takovíto hráči částečně nebo úplně rezignují na hru klasickou, tedy plnění úkolů, zvyšování levelu postavy a snahu dosáhnout co nejlepších výsledků v boji a co nejlepšího vybavení. Při částečné rezignaci hráči část hry tráví klasickým způsobem a část hry způsobem „roleplay“. Jejich projev je v takovém případě zásadně obohacen o specifické výrazy – především knižní, v případě trpaslíků spíše hanlivé a pejorativní.

Níže uvádíme úsek rozhovoru dvou hráček o roleplay a praktickou ukázkou.

...[To Fellowship] Karamel: jak dlouho hraješ?

[To Fellowship] Karamel: tady už dobrý :)

[To Fellowship] Karamel: pro tyhle se ještě vrátíme, až půjdeme opevnit stáje :)

[Fellowship] Dafela: už 2 roky ale spíš dělám RP :) tohle je pro mě něco úplně jiného

[To Fellowship] Karamel: roleplay? :) jak to děláš?

[To Fellowship] Karamel: tedy :) nechci být dotěra, ale já zase většinou questila a k jakékoli sociální hře, nebo RP jsem začala číchat až nedávno

¹¹⁸ Již nejde mluvit o příběhu knihy, neboť projev hráče není zdaleka tak přísně vázaný na konkrétní příběhovou linii.

[Fellowship] Dafela: no spis tak pro sebe - mam postavy i na laurelinu - tam hodne chodi debatit do hospody, ale vzhledem k me anglictine si to spis delam tak pro sebe - jako ze si clovek na pul hodiny nekam sedne a tak

[To Fellowship] Karamel: to je taky fajn :) no, trochu jsme to začali teď s pár hráči taky natukávat, občas si spolu zajdem na nějaký pěkný místo a třeba vyprávíme příběhy nebo tak :)

[Fellowship] Dafela: pekny...¹¹⁹

Úryvek výše je výňatek z herní situace, kdy dvě hráčky připravují prostředí pro nadcházející Big Battle game – tedy speciální prostředí se sérií úkolů, které je oddělené od prostředí běžného vlastní časově omezenou virtuální realitou, běžně se jej účastní více hráčů najednou, nejméně dva a nejvíce potom dvanáct. První z hráček – Karamel – je zkušenou hráčkou a druhou hráčku – Dafelu – zaškoluje v taktice a strategii.

...[Kinship] Rogam: už jsem ho našel i se samvědďem

[Kinship] Karlwulf: a se vševěďem ne?

[Kinship] Karlwulf: :)

[Kinship] Rogam: a ted za Brandoráďem

[Kinship] Karlwulf: možná proto nemůžeš do města po laně

[Kinship] Rogam: sand jo

[Kinship] Karlwulf: ale stejně to nepomáhá

[Kinship] Rogam: a za boromirem se tu ukecám k smrti :)

[Kinship] Karlwulf: asi musíš přes bránu

[Kinship] Rogam: zatím ještě ne... dám echo zda jsem se dostal do města nafoukanců

¹¹⁹ Sebráno 3. 2. 2015

[Kinship] Rogam: proč není společenstvo na jednom místě a postávají tu každé zvlášť necápu... to abych se asi víc naběhal

[Kinship] Karlwulf: :)

[Kinship] Faedhandhil: si lezli na nervy

[Kinship] Karlwulf: tj 9 chlapů a žádná holka

[Kinship] Karlwulf: hodně deprimující

[Kinship] Rogam: no u gimliho by se dalo polemozovat jesli je to trpoš nebo troška

[Kinship] Karlwulf: říkám že trpošky žijí v morii

[Kinship] Rogam: a sou k nerozeznání podobné trpaslíkům...¹²⁰

Tento úryvek naproti tomu jasně demonstruje přímé zapojení do hry a to nejen prostřednictvím herního avatara, ale i prostřednictvím zapojení se do „příběhové hry“ verbálně, neboť ve chvíli, kdy Rogam mluví o společenstvu a návštěvě jednotlivých členů, nepoužívá herních jazykových prostředků, nýbrž specifických jazykových prostředků z příběhu, který v dané chvíli prožívá a se kterým se ztotožňuje. Rozvedení vtipu o ženách a společenstvu je další roleplay třešničkou.

3.3 Grafické znaky

Tato kapitola se specificky profilovaným názvem, skýtá mnoho témat pro tuto práci zásadních. Je to například téma zacházení s interpunkcí, která, byť v naprosté většině případů v komunikátu zcela schází, nebo je vkládána velmi ležérně, když je užitá, pak neakcentuje pouze klasickou strukturu a organizaci textu, ale velmi často nabývají významů mimoverbálních, především pak emočních a text zásadním způsobem zabarvuje.

¹²⁰ Sebráno 5. 8. 2013

Vyjadřování emocí je ve zprostředkovaném komunikátu značně ošidné. Hráči svoje znevýhodnění v tomto směru kompenzují mnohým způsobem. Nejčastěji tak činí prostřednictvím užívání grafických obrazců, které jsou vytvořené z interpunkčních znamének – **emotikonů**, česky řečených **smajlíků**.

Pro představu přidávám nejužívanější ze smajlíků, které lze v LOTRO komunikaci nalézt. Nejsou tak propracované a nápadité, jako v četových konverzacích na platformách k četu primárně určeným – facebook, četroomy a podobné, které se již nepodobají jen skladu závorek a pomlček, ale mají vlastní škálu zcela jasně graficky zobrazených emocí. Tyto herní smajlíky jsou však takto jednoduché kvůli rychlosti zápisu a tedy kvůli praktičnosti, jsou totiž rychle vytvořitelné prostřednictvím klávesnice – :-), ;-), O))), ...))), ☺, ;) :D, :-p, :-P, ☹,

Většina uvedených emotikonů je pozitivní. Zobrazují smějící se obličej, jak jsme o tom referovali v práci teoretické, poslední zobrazuje negativní emoce různého druhu od naštvání, přes nesouhlas až po rozčarování.

Smajlíky velkou měrou dotvářejí obraz osobnosti hráče, který je reprezentován herním avatarem, neboť jsou v textu grafickou náhradou nejen mimiky, ale i nonverbálních signálů. Je to grafická rukověť k uchopení emočního kódu. V komunikaci hráči smajlíky využívají za několikerým účelem.

Nejfrekventovanějším důvodem a důvodem naprosto univerzálním je podtržení humorného ladění celé výpovědi. V uvolněné a neformální komunikaci se smajlíky množí geometrickou řadou.

...[01:10] Medvedice: jsi šikula, to je jasný :D

[01:11] Schyzirn: jasny jak facka :D

[01:11] Medvedice: i když teď přemejšším, jestli je šikula zrovna dost přílehlavý slovo :)

[01:11] Schyzirn: jj, ja jsem spokojen :D

[01:11] Medvedice: :D
[01:11] Schyzirn: mozna taky filuta trosku
[01:11] Medvedice: :D ale rozhodně kochran :)
[01:11] Schyzirn: filuta je dalsi super slovo :D
[01:11] Schyzirn: JOOO, KOCHRAN! :D
[01:12] Medvedice: :D :D
[01:12] Schyzirn: zmateovany kochran, tesi me
[01:12] Schyzirn: takze mam novej nick :D
[01:12] Medvedice: :D ne, to mě těší :D :D
[01:13] Medvedice: když bude Schizy v některé z podob zabraný na novém serveru, tak alespoň máš náhradu .D
[01:13] Schyzirn: :D
[01:13] Schyzirn: takove typicke jmeno ve stredozemi
[01:14] Medvedice: to nemusí být zase tak typické :)
[01:14] Medvedice: a zmateovaný kochran je přinejmenším originální :)
[01:15] Schyzirn: no myslel jsem to ve smyslu "pasujici do univerza" :D
[01:15] Schyzirn: hned vedle Legolase :D...¹²¹

Další prvek, jehož jsou smajlíky symptomem, je ironie. V textu zprostředkované komunikace lze ironii hledat složitě. Není možné ji přímo nalézt, neboť jí nepřínáleží v četovém grafickém znázornění žádné speciální znaky. Ironii značí velká část prostředků určených pro prezentaci emocionality a emocí obecných (smajlík, interpunkční znaménka, grafické zvýraznění a podobně). Pro určení ironie v proudu četové zprostředkované komunikace je tedy třeba silný jazykový cit a obeznámení se s osobním stylem komunikace účastníků četového dialogu. Pak lze rozlišit konkrétní realizace příznaků ironie a určit prostředky, kterými je v daný okamžik konkrétně utvářena.

¹²¹ Sebráno 5. 3. 2015

Jako reprezentanta ironické nadsázky uvádíme dialog vedený po raidu 12 osob – Sari Surma.

[02:25] Karamel: Ale akce to byla vážně zajímavá :D **po takovém šestém kole už mi opravdu přestalo běžet hlavou, že to nechci zkazit - začalo mi tam běžet, že jestli to zkazí někdo jiný, tak ho zabiju :D**

[02:27] Schizyrn: :D ja byl naprosto vyrovnany, dneska mam cakry v rovnovaze :D

[02:27] Schizyrn: jaj

[02:28] Karamel: :D to je trochu nadsázka, ale opravdu jsem přestala bejt nervózní a začala se soustředit pekelně :D

[02:28] Karamel: ... **a chvíli to vycházelo, než jsem nabrala guarda :)**

Popřípadě úryvek podobného ražení, který dobře prezentuje způsob naznačení ironického obsahu ve výpovědi, tedy v tomto případě četné zařazení emotikonů a vykřičníku. Běžné bývá i vyjádření ironie trojtečkou, které lze vidět v práci o ukázkou níže.

[Kinship] Schizyrn: tu chall dneska dame i kdybych tu mel byt celou noc! :D

[To Kinship] :D **a taky že budem :D**

[Kinship] Dinushka: uz mi rikal flaf ze zkusite nejakyho novyho hejla a kdyztak ze se mam pripravit na bezesnou noc :)¹²²

Jak již bylo řečeno, k vyjádření emoce jsou otevřeny několikere cesty. Časté je užívání **zmnožených interpunkčních znamének** otazníku a vykřičníku či jejich kombinací.

¹²² Sebráno 3. 2. 2015

...[01:32] Karamel: doprčic, jak se mi tam dostal ten guard hernajs!!!

[01:36] Schizyrn: hadka!?!?! :D...¹²³

...[Kinship] Rogam: a našel jsem další epilog Vol II. Ted!!!...¹²⁴

...[Kinship] Alenelee: já ted mám na voly štěstí!!!!!!!...¹²⁵

Tyto reprezentace zmnožení interpunkce zcela evidentně signalizují škálu emocí od rozhořčení, přes intenzivní překvapení až po vzrušení a rozčarování. Hráč má prostřednictvím těchto výrazů možnost prohloubit textem zploštěný obraz své herní identity. K tomuto expresivnímu výrazu se neodkazuje zdaleka každý hráč. Z pozorování vyplývá, že tuto expresivní složku do komunikace vkládají především déle hrající hráči. Tento fakt patrně souvisí s pocitem osvojení si prostředí a s ním spojený pocit bezpečí a komfort rozšiřování komunikačních možností za verbální hranice.

Další účinnou možností je **využití kapitálek**. Tímto způsobem je možné nejen vyjádřit emoci, expresi či hyperboličnost výpovědi, tento způsob navíc účinněji upoutává pozornost čtenářů, tedy participantů na probíhající komunikaci:

...[02:04] Schizyrn: **TY BLAHO!**

[02:04] Schizyrn: oni mi vyresili ticket!...¹²⁶

Oblíbeným způsobem vyjádření emoce se ukázalo být logicky také užívání **citoslovcí**.

¹²³ Sebráno 3. 2. 2015

¹²⁴ Sebráno 5. 8. 2013

¹²⁵ Sebráno 23. 8. 2013

¹²⁶ Sebráno 3. 2. 2015

...[02:29] Schizyrn: **ouje**... A new Title has been bestowed upon you, you may now be known as Sergeant-at-Arms Schizyrn Frenia, Thane of Hytbold!

[02:29] Schizyrn: konecne :)

[02:29] Karamel: **uuuu**, dobře ty :)...¹²⁷

...[21:43] Aegerik: **aaah** to je uleva ...skupina korzarku na jednu ranku...to jsem potrebovala :D poradne si rubnouti :D...¹²⁸

Velmi specifické zobrazení emoce a postoje v herní komunikaci pak vychází z možnosti vizuálního kontaktu s avatarem svého spoluhráče. Takzvané „emotes“, o kterých již bylo podrobně referováno v kapitole pojednávající o herním prostředí, ve kterém četová komunikace probíhá. Škála „emotes“ je pestrá. Lze vyjádřit rozličné emoce od lásky, náklonnosti, sounáležitosti, pochopení, ale i rozčilení, nesouhlas, odmítnutí a mnohé další.¹²⁹

3.4 Herní identita

Krom herního prostředí, které je zásadně ovlivněné neměnnou předlohou literární práce J. J. R. Tolkiena, se na utváření herní identity podílí aktivně a kreativně sami hráči.

O co víc je střežena identita reálná, o to přirozenější je tvoření identity herní. Hráči si více či méně budují svůj profil a to nejen získáváním schopností a dovedností ve hře, ale právě i využíváním herního jazyka a komunikace pro tuto hru typickou.

¹²⁷ Sebráno 3. 2. 2015

¹²⁸ Sebráno 3. 2. 2015

¹²⁹ Kompletní přehled „emotes“ je k prostudování zde: <https://lotro-wiki.com/index.php/Emote>

Členy hráčské komunity jsou i hráči, kteří se věnují takzvanému roleplay. Což by se dalo charakterizovat jako hraní, které přestává být hrou do takové míry, do jaké to herní technologie umožňují. Mnoho roleplay hráčů užívá platformu LOTRO jako alternativní svět, ve kterém si mohou užít věci, které jim běžný svět nenabízí. V takovém případě se roleplay velmi často pojí se snahou o co nejdokonaleji vybroušenou mluvu, která ovšem nesleduje specifické cíle hry, ale specifické požadavky světa, který je hrou zprostředkován.

Takovíto hráči většinou nehrají standardně. Nesnaží se získat další levely a nesnaží se splnit herní úkoly, které je posunou vpřed herním příběhem i fyzicky do další oblasti. Často mají vlastní soukromé cíle, které si plní buďto sami, nebo s herními přáteli stejně nakloněnými. Svě rase mnohdy přizpůsobují i styl a tón mluvy, což je nejpatrnější v případě elfů a trpaslíků.

...[14:11] Forgorm: Hmm... bolo jedno ráno keď vyšlo letné slnko a jeho lúče mi dolahli na moju postel...

[14:12] Forgorm: V to ráno, keď som otváral oči vedel som že toto ráno bude jedinečné...

[14:13] Forgorm: Odkial som... nikto nečakal to čo akurád spravím... ale zbalil som si svoje veci, a najmä svoje vzácne staré krabičky na kubánske cigary ktoré ešte stále voňali tým najlepším tabakom... a vybral sa preč z mesta....¹³⁰

Toto je zápis hráče sice ve slovenštině, ale nejlépe reprezentující styl roleplay komunikace, jaký ve svém korpusu mám, proto jej uvádím, byť na samotnou analýzu ani na praktickou část práce nemá vliv.

Příkladný text český bychom ale v korpusu nehledali marně.

¹³⁰ Sebráno 8. 7. 2014

[Kinship] Lonthgar: Synu Garbagův, porad', kde se sežene nějaký equip pro čerstvé lvl100? Nejlépe takový, do jakého se dají nastrkat esence?

[Kinship] Karlalin: ten equip nalezněš zde u quartermastera medium Artur

[Kinship] Karlalin: v dol amroth

[Kinship] Lonthgar: A výměnou za? silver pieces?

[Kinship] Karlalin: [Medium Nadhin Mask] apod

[Kinship] Karlalin: [Silver Token of Dol Amroth] [Gold Token of Dol Amroth] 10x oba popř. 20x oba

[Kinship] Lonthgar: Aha, tak to je ještě dlouhá cesta :)¹³¹

3.4.1 Avatar

Pojem avatar ve virtuálním světě zahrnuje několik významových poloh. V prostředí četových platforem a komunikačních fór je pojmem avatar myšlena dvojrozměrná grafická ikona, která se se jménem či přezdívkou účastníka komunikace objevuje jako identifikační kód u každého příspěvku daného uživatele.

V online herním světě se jedná o vizuální trojrozměrnou realizaci, jejímž prostřednictvím hráč v konkrétním světě jedná a zároveň promítá svou identitu na pozadí herní platformy.

Tento průmět činí několikerým způsobem. Primárním způsobem je způsob vizuální, kdy na herní komunitu působí hráč skrze vlastní podobu, respektive podobu svého utvořeného avatara. Možností podob je mnoho. Začínající hráč může u všech ras měnit barvu vlasů, kůže, očí. Mění tvar rtů, postavy – kulatost boků, velikost ňader, může přidávat jizvy nebo tetování

¹³¹ Sebráno 3. 2. 2015

a podobně. Dalším a velmi zajímavým faktorem je ale možnost vybrat mužské nebo ženské pohlaví. Tato možnost je otevřena všem krom rasy trpaslíků.

3.4.1.1 Gender a gender swapping

Hráč může měnit velké množství faktorů, které ovlivňují celkový vzhled avatara. Jednou z možností je výběr pohlaví. Tematikou genderu a gender swappingu v prostředí online a MMORPG platforem jsme se z teoretického hlediska zabývali výše. Z výše zmíněného výzkumu Bendové a Kubátové¹³² vyplývají důvody gender swappingu, které uvedli účastníci komunikace platformy Second life. Na důvody pro volbu pohlaví reprezentativního avatara jsme se dotázali i hráčů hry LOTRO.

Z důvodů naprosté anonymity uvádím výpovědi těchto respondentů jako výpovědi respondentů A, B, C...

Ve vzorku jsme se dotazovali pouze těch hráčů, u kterých jsme prokazatelně mohli ověřit, že dochází či nedochází ke gender swappingu, tedy těch, u nichž jsme zjistili s jistotou jejich fyziologické pohlaví.

Respondent (muž) A:

„Nu jak říkám, ve všech hrách jsem hrál většinou za ženský ☺ i když pár mužských charakterů jsem měl... třeba trpaslíka... :D Ale proč... hmm nejspíš proto, že prostě chceš změnit identitu, navíc ženský vypadají vždycky líp a to i v tom armoru :D

¹³² BENDOVÁ, Klára - KUBÁTOVÁ, Jaroslava. VIRTUÁLNÍ IDENTITA V SECOND LIFE [online]. Filozofická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci, 2012 [cit. 2017-03-10]. Dostupné z: <http://digitalstudents.cz/wp-content/uploads/2012/02/Bendova-Kubatova-Virtualni-identita-v-Second-Life.pdf>

Respondent (žena) B:

„jj... je to v celku prosté... zaprvé mě nikdo nepodceňoval – ženské a RPG hry... a taky z důvodů soukromí, nikdy nevíš, na jakého oplzlého úchyla narazíš a poslední důvod je, že ženské avatarky se mi zkrátka moc nelíbily.“

Respondent (muž) C:

„To je těžký... mám i ženské i mužské avatary. Hodně to souvisí s příběhem. Třeba když si děláš kouzelníka. Můžeš ho udělat jako bělovousého staříka Merlina a bude to mít něco do sebe, ale popravdě, větší náboj má, když si uděláš štíhlou avatarku s havraními vlasy, řekněme jako Morganu. Má to samozřejmě v sobě i daleko větší erotický náboj, je to příběhově zajímavější za takového avatara hrát. Mám ale třeba i trpaslíka, protože RK, který mám na těžení a zpracování rudy, si dovedu jen těžko představit jako lepou děvku, jestli chápeš...“

Respondent (žena) D:

„☺ mám jenom ženské avatary. Hrála jsem kdysi i za muže, ale to jen chvíli. Nejde mi se s tou postavou tolik ztotožnit, když je to chlap. Jinak nevím, je pro mě přirozenější hrát za ženy, když jsem žena.“

Respondent (žena) E:

„mám trpaslíka :D ale jinak ženy. Já ti mám dojem, že se k nám kluci pak chovají tak nějak jinak, slušněji, pozorněji... nevím. Zase jak který, to je jasný :D nemyslím si, že by zrovna nás podceňovali, ani s ženským avatarem, ani když vědí, že jsme ženy ☺ tak nebo tak jde stejně o to, kdo jak hraje, ne jakýho má avatara.“

Z výpovědí hráčů je zřejmé, že pro změnu pohlaví mají různé motivy. Kromě motivů, které již zmiňovaly autorky Bendová a Kubátová, nalézáme i motiv specificky příběhový a to motiv respondenta C. Tato odpověď svědčí o četnosti hráčových avatarů, kteří jsou již utvářeni speciálně v rámci konkrétního osobního příběhu, jenž se následně promítá do osobnosti avatara a herní identity hráče značnou měrou.

Kromě možnosti vytvořit podobu vlastního avatara, o které toho již bylo řečeno mnoho, mají hráči možnost dotvořit svoji identitu textově, a to několikerým způsobem.

První způsob je vlastní prezentace sama sebe prostřednictvím vlastní komunikace. O tomto způsobu jsme psali výše. Tato komunikace je dynamická a neustále se proměňuje v závislosti na mnoha proměnných, viz kapitola o zprostředkované komunikaci, herní komunikaci a herním prostředí.

3.4.2 Statická jazyková konstrukce herní identity

Takto se hráči realizují především v tzv. biographi. Tento prostor je vyhrazen v rámci hráčova profilu, kde může vytvořit i svůj „rodový strom“ přijetím některých z hráčů za rodiče a přivlastněním si některých jiných hráčů jako své děti.

Tento způsob je založený na statictější formě reprezentace herní identity v textu a to ve formě vymyšlení a sepsání vlastního příběhu, který s herním prostředím souvisí pouze rámcově. Tento způsob prezentace smyšleného JÁ dosud v této práci nebyl zmiňován ani popsán. Ve hře LOTRO se také značně liší podoba těchto osobních popisů. U některých hráčů dokonce tato vyprávění zcela chybí. U některých se zase vyskytují pouze v bodových poznámkách. Pro představu přikládám takovýto popis jedné

z hráček. Hráči mají možnost tento text zveřejnit na profilu své herní postavy a scelit tak identitu vlastním příběhem.

Narozen v Dále roku 2770 třetího věku. Spíše podědil člověčí geny po otci než elfí po matce. Nějakou náhodou přežil veškerá úskalí osudu. Notorický pyroman a provokatér. Má problém uznávat autority. A taky tak trochu holduje medovině. Společnosti se poslední dobu spíše straní. Stal se z něj vlk samotář. Na cestách ho doprovází věrný havran Reuel.

Tímto popisem zcela přímo promítá autorka svoji představu o identitě svého herního avatara do textové podoby. V tomto případě se velmi badatelským způsobem drží předlohy knih J. R. R. Tolkiena a sleduje prvními informacemi přesně předlohu osobnosti z knihy Sirmarilion. Osobnostní rysy a neschopnost vyjít s autoritami už vnímáme jako průmět osobnosti reálné do identity avatarovy.

3.4.3 Vyprávěcí vsuvky, poznámky „tell“

V textu jsou dále zvýrazněné příběhové vsuvky, o kterých je pojednáno výše, v praktické části. Tyto vsuvky se tvoří zapsáním pokynu „/tell“ do řádku četové komunikace a dále napsáním plného obsahu, který chce hráč sdělit.

Tyto vsuvky v běžné konverzaci v kinu není možné spatřit. Aby byly tyto vsuvky zobrazeny, musí být spolu hráči ve statusu fellowship a musí být co možná nejbližší i co se fyzické pozice avatara týče. Tímto specifickým způsobem se tedy dá budovat a prohlubovat a zároveň ozvláštňovat vztahová rovina v okruhu omezeného počtu hráčů. Díky takovéto možnosti komunikát obohacovat o vyprávěcí prvky se dále a barvitěji vyvíjí i celková osobnost vytvořeného avatara. Tyto vsuvky souvisí s komunikací nepřímou, však nelze

řící, že komunikaci zpomalují, neboť ji posouvají velmi dynamicky, byť na rovině příběhu nikoliv na rovině přímého dialogu, nebo kvanta sdělovaných informací. Proto jsou tyto vsuvky používané především a lze říct, podle sebraného komunikátu, že výhradně v herním stylu roleplay.

...Karamel přistoupila ke Gamovi a zvědavě mu nakoukla pod ruce

Gamiia kisses Karamel.

[Fellowship] Gamiia: jméno takto?

[Fellowship] Gamiia: knihu teprve udelam

[Fellowship] Aegerik: jj ty uvozovky asi nejdou vid...

Karamel se začervenala a otočila se na svojí společnici Ae, aby věděla, zda letmý polibek neunikl její pozornosti...

... Gamiia kouknul na ní a za knihu zkásnul pěkných pár kaček...

... Gamiia přistoupil zezadu a hledá nenápadně

Karamel nenápadně pokukuje, co ten Gam vlastně hledá

[Fellowship] Gamiia: jen tak koukám

[Fellowship] Aegerik: pozor na lapky :D...

... Aegerik prisel ke gamovi a zlomil mu o hlavu hul...¹³³

3.4.4 Emotes

Dalšími možnostmi, které jsou statické, přesto však působí přímo v četu a tak svoji statickou podstatu aktualizují, jsou „emotes“, kterými hráči v reálném čase probíhající komunikace tuto komunikaci obohacují o tolik postrádané nonverbální prvky.

Hráč musí zadat podobnou zkratku, jakou jsem uváděla výše, tedy příčné lomítko, a jméno *emotu*, který chce užít (př.: /dance, /kiss, /bow, /hail).

¹³³ Sebráno 7. 7. 2016

Postava poté začne například tančit, či pošle vzdušný polibek, nebo se plácne do čela. Ve hře existuje na 100 rozličných *emotů*, některé nejsou volně přístupné, ale získatelné různými způsoby, jako například na festivalech, což jsou speciální sezónní oblasti s tematickými úkoly.

Realizace v textu poté vypadá takto:

...Karamel přistoupila ke Gamovi a zvědavě mu nakoukla pod ruce

Gamiia kisses Karamel.

[Fellowship] Gamiia: jméno takto?

[Fellowship] Gamiia: knihu teprve udelam

[Fellowship] Aegerik: jj ty uvozovky asi nejdou vid...

Karamel se začervenala a otočila se na svojí společnici Ae, aby věděla, zda letmý polibek neunikl její pozornosti

[Fellowship] Gamiia: ne

[Fellowship] Aegerik: jj koukam ze neni zlata :D

[Fellowship] Gamiia: fa udelam jen si rekni prip zmenu jmena :)

[Fellowship] Aegerik: tak to tam placni takto ;)

[Fellowship] Gamiia: ok

[Fellowship] Aegerik: divne nechat si vazat knihu od nekoho jineho :D

[Fellowship] Gamiia: neboj jsem na vazbu šetrný ;)

Gamiia kouknul na ní a za knihu zkásnul pěkných pár kaček

Gamiia looks at Kaminek.

Aegerik smacks himself in the forehead.

Gamiia přistoupil zezadu a hledá nenápadně

Karamel nenápadně pokukuje, co ten Gam vlastně hledá

[Fellowship] Gamiia: jen tak koukám

[Fellowship] Aegerik: pozor na lapky :D

[To Fellowship] game? hledal jsi zas to rozepínání, vid'? :-D

[Fellowship] Gamiia: kouká kolem

Gamiia laughs out loud.

Gamiia begins dancing!

[Fellowship] Aegerik: jj pujdem ke karamel?? :D

[Fellowship] Aegerik: ze bych si cestou jeste ident knihu :D

You begin dancing with Gamiia.

Aegerik prisel ke gamovi a zlomil mu o hlavu hul...¹³⁴

3.4.5 Další možnosti prohloubení identity avatara

Prohloubení identity herního avatara a rozšíření osobního světa v herní platformě, jako je například pořízení vlastního domu v části Středozeemě, která odpovídá avatarově rase, se, co se utváření identity týče, zdají být už jen kosmetickou záležitostí, nicméně možnost je to reálně a zásadním způsobem prohlubující prožitek existence ve Středozeemi, a proto ji nelze pominout, byť nemá s verbálním projevem nic společného.

Pořízení domu a jeho vybavení vtahuje postavu hloub do příběhu individuální hry. Ukotvuje ji na konkrétním místě v konkrétní oblasti. Především hráčům, kteří se věnují roleplay pak skýtá zázemí, které je otevřené k pořádání různých společenských akcí, ve který už je komunikace opět tím nejzásadnějším prvkem v chování a jednání herního avatara.

¹³⁴ Sebráno 7. 7. 2016

4 Závěr

„...I nazval pak Bůh místo suché země, shromáždění vod pak nazval mořem...“¹³⁵

Virtuální realita se zdá být prostředím bez omezení a bez limitů. Identity, které ve virtuálním prostředí skrývají reálné osobnosti, vznikají denně například obyčejným založením e-mailového účtu.

Na platformě specificky utvářeného světa online hry LOTRO však virtuální identita není pouhým seskupením znaků se specificky vyhraněnou funkcí. Je to živoucí zrcadlo, reprezentace a zároveň realizace chování hráče, který sedí za klávesnicí a utváří vlastní příběh a vlastní herní minisvět.

Tato práce si kladla obtížný cíl dokázat, že výsostným tvůrčím prvkem osobnosti a identity avatara je slovo, lépe řečeno komunikát, který ubíhá v uměle vytvořeném světě hry.

K interpretaci jazykového kódu jsme tedy v souladu se záměrem práce museli využít jiné než pouze lingvistické prostředky.

Z oboru psychologie jsme si vypůjčili pojmy jako je identita, osobnost, chování a jednání a jiné. Prostřednictvím bádání v oblasti psychologického výzkumu, který se zabývá prezentací virtuálního Já v prostředí počítačem zprostředkované komunikace, jsme rovněž užili pojmu disinhibice, který značně posunul průběh bádání vpřed tím, že osvětlil proces prezentace osobnosti ve zprostředkované komunikaci.

Z počátečních interpretačních procesů vyplývá, že se základními komunikačními znevýhodněními, která vyplývají z nemožnosti utvářet význam komunikátu paraverbálními prostředky, se hráči a účastníci komunikace velmi pružně vypořádávají za pomoci prostředků grafických. Jsou to například

¹³⁵ Bible svatá, aneb, Všecka svatá písmena Starého i Nového zákona : podle posledního vydání kralického z roku 1613. [Praha] : Levné knihy KMa, 2004. 734, 220 s. ISBN 80-7309-138-0. GN 1, 5.

emotikony (smajlíci, ale i smajlíky). Tyto grafické prostředky jsou symptomem emočního zabarvení komunikátu. Reprezentují škálu emocí od veselosti, přes bodrost k radosti. Ve velké míře emotikony symbolizují také ironii, která je jinak v psané komunikaci velmi složitě rozklíčovatelná. Dále nám smajlíky indikují, že komunikát není myšlen zcela vážně. Nakonec mohou emotikony symptomatizovat negativní emoce – smutek, naštvání a rozčarování.

Dalším grafickým prostředkem jsou například kapitálky, které jsou užity ke zdůraznění toho, co bylo napsáno. V mluvené komunikaci by to byl důraz na tón hlasu, či důrazná slovní dikce.

V neposlední řadě uvádíme znaménka interpunkční, která doznávají ve zprostředkovaném komunikátu patrně nejzásadnější aktualizace. Ve zprostředkovaném komunikátu hry LOTRO jsou totiž běžným způsobem užívány jen výjimečně. Uživatelé je nicméně přejali k utváření paraverbálních signálů. Zmnožená interpunkce, jako je třeba několikačetný vykřičník, symbolizují rozhořčení či nesouhlas. V případě otazníků a vykřičníků jsou to pak již zmíněná ironie či pobouření. Trojtečka potom může značit úvahu, ironii či emocionální výpověď, která nebude z různých důvodů dokončena.

Ze všeho popsaného tedy soudíme, že grafické prostředky zásadní měrou dotváří emoční obraz komunikátu a tedy emoční založení identity hráče, potažmo herního avatara.

Z dalšího bádání vyplývá, že rovina lexikální napomáhá při utváření identity především k tvorbě herního statusu. To, jakým způsobem hráči využívají konkrétní lexikum, o nich zcela přesvědčivě vypovídá, zda jsou hráči zkušení, či začátečníci. Na rovině lexikální je komunikát dynamicky aktualizován, s tímto aktualizovaným lexikem hráči interagují již od začátku své herní zkušenosti. Nejprve je tato interakce pasivní, později sami aktivně utvářejí osobitý obraz vlastního projevu. K tomuto utváření napomáhá například variace vlastních pozdravů, či užívání specifických metaforických

obratů, příkladem jedním za všechny může být Rogamovo „město nafoukanců“¹³⁶.

Konečně na rovině syntaktické vnímáme silnou tendenci k utváření konzistentní nitě vlastního herního příběhu především skrze užívání prostředků „/tell“ a vyprávěcích vsuvek. Tyto prostředky působí především na rovině roleplay a zásadním způsobem rámuji pomocí verbálního vyjádření osobní prostor hráče, kterého reprezentuje ve hře herní avatar. Tímto způsobem se herní prostředí stává osobitějším, prohlubuje tak identitu avatara na rovině příběhové. Do syntaktické roviny řadíme i poznámky „biographi“, které mají schopnost zprostředkovat celý životní příběh herního avatara a tak skrze něj působit na široký okruh spoluhráčů a utvářet tak herní identitu maximálně komplexní.

Vizualita herního avatara a například koupě domu, který je pak možné kreativně přetvořit, jsou již neverbální prostředky, které však dokreslují příběhovou složku herní identity hráčova avatara do takové míry, že se o nich nelze nezmínit. Jejich specifika, gender, popřípadě gender swapping působí totiž nepřímo i na komunikát, jak je doloženo v části této práce teoretické i praktické.

Tato práce si vzala za cíl doložit možnosti, které nabízí zprostředkovaný komunikát, ukázat sílu, se kterou slova působí na prostor, ve kterém jsou vyslovována. Objevili jsme mnohé výhody prostoru zprostředkovaného počítačem, který tuto sílu slova umocňuje. Doufáme v tuto chvíli, že potvrzení výzkumného základu, na kterém tato práce stojí, nebude pouze samoučelným prostředkem, ale že bude odrazovým můstkem k bádání dlouhodobějšímu, které by mohlo být skvělým podkladem i k práci pedagogické.

¹³⁶ Hanlivá substituce – město elfů.

5 Použitá literatura

BENDOVÁ, Klára - KUBÁTOVÁ, Jaroslava. VIRTUÁLNÍ IDENTITA V SECOND LIFE [online]. Filozofická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci, 2012 [cit. 2017-03-10]. Dostupné z: <http://digitalstudents.cz/wp-content/uploads/2012/02/Bendova-Kubatova-Virtualni-identita-v-Second-Life.pdf>

ČERMÁK, Ivo. Agrese, identita, osobnost. Vyd. 1. Brno : Psychologický ústav Akademie věd ČR ; Tišnov : Sdružení SCAN, 2003. 315 s. ISBN 80-86620-06-9.

ČMEJRKOVÁ, Světla - HOFFMANNOVÁ, Jana. Mluvená čeština: hledání funkčního rozpětí. Vyd. 1. Praha : Academia, 2011. 491 s. Lingvistika ; 2. ISBN 978-80-200-1970-7. Str.: 11.

ČMEJRKOVÁ, Světla. Slovo psané a mluvené. Slovo a slovesnost. 1993, 54(1), 51 - 58.

DOUCHOVÁ, Marcela. (2014): Zprostředkovaná komunikace v online počítačových hrách: hra Pán prstenů. Nepublikovaná bakalářská práce. Jihočeská univerzita. Vedoucí práce Mgr. Iva Mrkvičková, Ph.D.

DRESNER, Eli – HERRING, Susan C. (2010): Functions of the nonverbal in CMC: emoticons and illocutionary force. Communication Theory, 20, s. 249–268.

ERIKSON, Erik H. - ŠIMEK, Jiří. Životní cyklus rozšířený a dokončený : devět věků člověka. Vyd. 2. přeprac., V Portálu 1. Praha : Portál, 2014. 147 s. ISBN 978-80-262-0786-3.

HOFFMANNOVÁ, Jana. Pařani a gamesy: Pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her. Naše řeč. 1998, roč. 81, 2-3, s. 10.

CHÝLOVÁ, H., MÁLKOVÁ, J. Čeština kolem internetu. Čeština doma a ve světě, 2006, roč. 14, č. 1-4, s. 59-63.

JAKOBSON, Roman. Poetická funkce. 1. vyd. tohoto souboru. Jinočany : H & H, 1995. 747 s. ISBN 80-85787-83-

JANDOVÁ, E. a kol., Čeština na WWW chatu. Vyd. 1. Ostrava : Ostravská Univerzita, 2006.

JARKULIŠ, Lukáš. Virtuální identita hráčů MMORPG a jejich motivace ke hraní. nepublikována, 2013. Bakalářská práce. Univerzita Pardubice. Vedoucí práce Ph.Dr Tomáš Boukal, Ph.D.

KOMRSKOVÁ, Zuzana (2013): Specifika elektronické komunikace na sociálních sítích. Praha, nepublikovaná diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze. Vedoucí práce PhDr. Radka Holanová, Ph.D

KOMRSKOVÁ, Zuzana. Emotikony a lingvistika [online]. In: . Praha: Ústav Českého národního korpusu FF UK v Praze, 2014, s. 13 [cit. 2017-04-19].

Dostupné z:

http://lingvistikapraha.ff.cuni.cz/sbornik/2014/Komrskova_LP2014.pdf

KRÁLÍK, J. Sloh věku počítačů. In: Naše řeč, 1997, roč. 80, č. 2, s. 57-63

KRAUS, Jiří. Nový akademický slovník cizích slov A-Ž. Vyd. 1. Praha : Academia, 2005. 879 s. ISBN 80-200-1351-2.

KUNWOO, Park. Gender Swapping and User Behaviors in Online Social Games [online]. Rio de Janeiro, 2013 [cit. 2017-03-12]. Dostupné z: <http://www2013.wwwconference.org/proceedings/p827.pdf>

MACEK, Petr. Adolescence : psychologické a sociální charakteristiky dospívajících. Vyd. 1. Praha : Portál, 1999. 207 s. ISBN 80-7178-348-X.

MÜLLEROVÁ, Olga. Mluvený text a jeho syntaktická výstavba. Vyd. 1. Praha : Academia, 1994. 145 s. Studie a práce lingvistické ; Sv. 27. ISBN 80-200-0489-0.

MÜLLEROVÁ, Olga. Poznámky k mluvenosti a psanosti komunikace na četu. Jazyk a jazykoveda v pohybe [online]. Bratislava: Jazykovedný ústav Ľudovíta Štúra Slovenskej akadémie vied, 2008, 110 - 118 [cit. 2017-04-10]. ISBN 978-80-224-1026-7. Dostupné z: http://www.juls.savba.sk/attachments/pub_jazyk_a_jazykoveda_v_pohybe/jazyk_a_jazykoveda_v_pohybe.pdf

Platón. Dialogy o kráse. Vyd. tohoto souboru 1. Praha : Odeon, 1979. 230 s.

Platón. Gorgias. 4., opr. vyd. Praha : OIKOYMENH, 2000. 129 s. Knihovna antické tradice ; sv. 3. ISBN 80-7298-005-X.

REID, Eva. (1998). The Self and the Internet: Variations on the Illusion of One Self. In Gackenbach, J. (Ed.), Psychology and the Internet, intrapersonal, interpersonal, and transpersonal implications. San Diego: Academic Press. ISBN: 0-12-271950-6

SÁDLO, Petr. Needneš tu kořist, nebo ji greednu já? Komunikace hráčů počítačových her s využitím adaptovaných anglických sloves. Jazykovědné aktuality. 2016, **53**(1,2), 19 - 28. ISSN 1212-5326.

SULER, John. The Online Disinhibition Effect. CYBER PSYCHOLOGY & BEHAVIOR [online]. 2004, 7(3), 7 [cit. 2017-03-07]. Dostupné z: https://www.academia.edu/3658367/The_online_disinhibition_effect

SVOBODOVÁ, Diana. Specifické lexikální prostředky užívané v komunikaci na chatu. Komunikace- styl- text (Sborník z mezinárodní lingvistické konference České Budějovice 20.-22. září 2005), České Budějovice, JČU 2006, s. 49-53.

ŠMAHEL, David. (2003): Dospívající v prostředí internetu, identita, vztahy a komunikace. Nepublikovaná diplomová práce. Masaríkova univerzita. Vedoucí práce Doc. PhDr. Ivo Čermák, CSc.

ŠMAHEL, David. Psychologie a internet: děti dospělými, dospělí dětmi. Praha: Triton, 2003.

ŠMAHEL, David. Specifika elektronické komunikace. In: Československá psychologie, 2001, roč. 45, č. 3, s. 252-258.

ŠMAHEL, David.: Specifika komunikace prostřednictvím elektronické pošty. Brno:Katedra psychologie FSS MU, bakalářská práce, 2000.

VYBÍRAL, Zbyněk. Psychologie komunikace. Vyd. 2. Praha : Portál, 2009. 319 s.

WALTER, Joseph. Selective self-presentation in computer-mediated communication: Hyperpersonal dimensions of technology, language, and cognition. Computers in Human Behavior. 2007, 2007(23), 2538 - 2557. DOI: 2538–2557. ISSN 0747-5632.

6 Použité internetové zdroje

Khuzdul - skrytá řeč Trpaslíků. *Válka.cz* [online]. [cit. 2017-04-12].

Dostupné z: <http://hartmann.valka.cz/panprstenu/trpasrec.htm>