

Univerzita Hradec Králové
Pedagogická fakulta
Katedra kulturních a náboženských studií

Islám v Second Life

bakalářská práce

Autor: Eliška Škrdlová
Studijní program: Transkulturní komunikace
Vedoucí práce: ThLic. Mgr. Lukáš de la Vega Nosek, Ph.D.
Oponent práce: Mgr. Luděk Jirka, Ph.D.



Zadání bakalářské práce

Autor:	Eliška Škrdlová
Studium:	P20P0020
Studijní program:	B6107 Humanitní studia
Studijní obor:	Transkulturní komunikace
Název bakalářské práce:	Islám v Second Life
Název bakalářské práce AJ:	Islam in Second Life

Cíl, metody, literatura, předpoklady:

Bakalářská práce je zaměřena na podobu islámu ve virtuálním světě Second Life. Cílem mé práce je za pomoci digitálního terénního výzkumu zjistit, jakou podobu má islám ve virtuálním světě, jak se na toto prostředí adaptují jeho vyznavači a jakou proměnu má v online světě oproti reálnému životu muslimů.

Klíčová slova: Second life, islám, identita, rituály, virtuální svět, MUD

Keywords: Second Life, Islam, identity, rituals, virtual world, MUD

MARTÍNKOVÁ, Libuše. Kyberprostor jako náboženský prostor. Brno: L. Marek, 2007. Pontes pragenses (L. Marek). ISBN 978-80-87127-06-3.

TURKLE, Sherry. Life on the screen: identity in the age of the internet. New York: Simon & Schuster Paperbacks, 1995. ISBN 978-0-684-83348-4.

HINE, Christine. Virtual ethnography. London: SAGE, 2000. ISBN 0 7619 5895 9.

BOELLSTORFF, Tom. Coming of age in second life: An anthropologist explores the virtually human. Princeton, NJ: Princeton University Press, 2008. ISBN 978-0-691-13528-1.

WHITE, Brian A. Second Life: A Guide to Your Virtual World. 1. New York City: Que Publishing, 2007. ISBN 9780321501660.

GEISMAR, Heidy - KNOX, Hannah (eds.), Digital Anthropology. Second Edition, New York: Routledge, 2021, ISBN: 978-1-350-07885-7

Zadávací pracoviště:	Katedra kulturních a náboženských studií, Pedagogická fakulta
Vedoucí práce:	ThLic. Mgr. Lukáš de la Vega Nosek, Ph.D.
Oponent:	Mgr. Luděk Jirka, Ph.D.
Datum zadání závěrečné práce:	12.3.2021

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci Islám v Second Life vypracovala pod vedením vedoucího závěrečné práce samostatně a uvedla jsem všechny použité prameny a literaturu.

V Hradci Králové dne 26.4.2023

Poděkování

Velmi ráda bych zde poděkovala svému vedoucímu práce ThLic. Mgr. Lukáši de la Vega Noskovi, Ph.D. za jeho skvělý přístup vedení práce a trpělivost, kterou se mnou měl. Moc si vážím jeho odborných znalostí, především arabského jazyka, které mi velmi pomohly v mém výzkumu.

Anotace

ŠKRDLOVÁ, Eliška. Islám v Second Life. Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové, 2023, 56 s. Bakalářská práce

Bakalářská práce je zaměřena na podobu islámu ve virtuálním světě Second Life. Cílem práce je zjistit, jakou podobu má islám ve virtuálním světě, jestli se v těchto světech pohybují i muslimové, a jakou proměnu mají tyto místa v online světě oproti reálnému životu muslimů. Práce se zaměřuje na to, co je to Second Life a virtuální svět, čím se toto prostředí odlišuje od reálného světa a jaké mohou být jeho úskalí. V teoretické části bakalářské práce je také detailněji vysvětlena metoda pro zpracování empirické části – virtuální etnografii, jak správně postupovat během výzkumu a jaká rizika tato metoda může přinést pro badatele. V rámci virtuální etnografie je do práce zařazená ještě metoda zúčastněného pozorování, doplněná o polostrukturované rozhovory.

Keywords: Second Life, islám, identita, virtuální svět, avatar

Annotation

ŠKRDLOVÁ, Eliška. Islam in Second Life. Hradec Králové: Pedagogical Faculty, University of Hradec Králové, 2023, 56 pp. Bachelor's Degree Thesis.

This bachelor's thesis focuses on representation of Islam in the virtual world Second Life. The aim of this work is to detect what is the form of Islam in the virtual world, if there is a representation of Muslims in these worlds and how does the representation vary in the online world in comparison to the real world. Thesis deals with the topic of Second Life and the virtual world overall, how does this environment differ from the real world and what are the catches it can bring. In the theoretical part of this work we also explain the method that we used for the empirical part of the study - virtual ethnography. We explain how to correctly use this method and also the risks of this method for a researcher. In addition to the virtual ethnography we also used participant observation and semi-structured interviews in this bachelor's thesis.

Keywords: Second Life, Islam, identity, virtual world, avatar

Obsah

1. Úvod.....	9
2. Metodologie	11
2.1. Virtuální etnografie	11
2.1.1. Specifika virtuální etnografie.....	11
2.1.2. Zúčastněné pozorování.....	11
2.1.3. Polostrukturované rozhovory	12
2.2. Rizika pro badatele.....	12
3. Virtuální svět.....	14
3.1. Web 2.0	14
3.2. Virtuální komunita a její rizika	14
3.3. Second Life jako virtuální svět.....	15
3.4. Second Life jako kolébka pro dnešní virtuální realitu	16
3.5. Avatar	16
4. Second Life	18
4.1. Vznik Second Life.....	18
4.2. Znaky Second Life	18
4.2.1. Měna.....	18
4.2.2. Avatar v Second Life.....	19
4.2.3. Komunikace	19
4.2.3.1. Animace a gesta	20
4.2.3.2. Cybersex	21
4.3. Světy, které SL nabízí	21
4.3.1. Rozdělení podle žánrů	22
4.3.1.1. Zábava.....	22
4.3.1.2. Náboženské světy.....	22
4.3.1.3. Fantasy a Sci-Fi.....	23

4.3.2.	Rozdělení podle věku	23
4.3.2.1.	General	23
4.3.2.2.	Moderate	24
4.3.2.3.	Adult	24
4.3.3.	Tvorba vlastních světů	24
4.4.	Popularita SL.....	25
4.4.1.	Návštěvnost SL	25
4.4.2.	Second Life ve vzdělávání	25
5.	Výzkum	27
5.1.	Postup výzkumu	27
5.1.1.	Identifikace terénu	27
5.1.2.	Pobyt v terénu.....	27
5.1.3.	Důvěra a kontakt	28
5.1.4.	Rozhovory	28
5.2.	Výsledky výzkumu.....	29
5.2.1.	Mešity	29
5.2.2.	Šaría.....	31
5.2.3.	Pilíře islámu.....	32
5.3.	Výsledky rozhovorů	35
5.4.	Zhodnocení výzkumu	38
6.	Second Life jako posvátný prostor podle Josepha Campbella.....	40
7.	Transkulturní reflexe	42
8.	Závěr.....	44
9.	Zdroje	46
I.	Obrazová příloha	49
a.	Fotografie	49
b.	Přepis rozhovoru	54

1. Úvod

Ve své bakalářské práci se zaměřuji na hru „Second Life”, která je jedna z virtuálních sociálních světů, kteří hráči mohou vyzkoušet. Tato hra je dostupná volně ke stažení pro všechny zájemce na oficiálních stránkách www.secondlife.com. Každý má přístup do světů SL, které dávají hráči nekonečné možnosti. Natož, že hra v roce 2023 oslaví své dvacáté narozeniny, tak je stále mezi lidmi velmi oblíbená. Svou popularitu si u hráčů získala zejména díky tomu, že dává hráči volnost, je otevřená pro kreativitu a extravagantnost. Navíc hra nikoho nediskriminuje a komunita v SL dává prostor komukoliv bez ohledu na pohlaví, věk, rasu, náboženství, sexuální orientaci nebo jazyk, kterým uživatel mluví a z jakého státu pochází. V této práci budu místo celého názvu volit zkratku „SL” pro zkrácení názvu hry, protože se bude v kapitolách tento název často opakovat.

Mimo jiné budu používat pro SL označení „virtuální svět”, „hra”, nebo také „metaverse“. V této práci budu s těmito termíny pracovat jako s platformami, které dávají hráči prostor si v nich vytvořit svou vlastní postavu (zdatnějším hráčům i svůj vlastní svět), za kterou v SL vystupují, a se kterými mohou navázat vztah s ostatními hráči. V metaversu nikdo nemůže omezovat druhé, vlastnit nebo ovládat nás a náš pohyb v tomto prostoru.¹ Je potřeba brát v úvahu, že i označení „virtuální” může mít svá specifická úskalí, pokud jej budeme brát jako synonymum ke slově „smyšlený” nebo „nereálný” svět.² V mé práci používám označení „virtuální“ jako interaktivní místo, které se nachází v online prostředí.

Často se s tématem virtuálních světů objevuje i pojem virtuální realita. Je potřeba tyto dva pojmy nezaměňovat, protože virtuální realita (známá také pod zkratkou VR) je spíše jenom prostředník, jak se do virtuálního světa lze dostat. Díky VR můžeme ještě více prohloubit náš virtuální zážitek, protože díky brýlím, které má hráč během hraní nasazené, můžeme dosáhnout silnějšího prožitku, který obklopuje všechny naše smysly a je díky herním ovladačům propojený i s našimi reálnými pohyby.³ V rámci své práce zmiňuji virtuální realitu jako budoucí perspektivu pro hráče a nadšence tohoto zařízení, ale zároveň jako možnou hrozbu pro SL,

¹ KLEMENT, Vítězslav. *Průvodce světem metaverse: objevte virtuální světy budoucnosti, kde se budete moci setkávat s přáteli, vlastnit nemovitosti nebo podnikat : metaverse prakticky a na příkladech*. Praha: Powerprint, 2022. s. 10-11

² MARTÍNKOVÁ, Libuše. *Kyberprostor jako náboženský prostor*. Brno: L. Marek, 2007. s. 66–67

³ JERALD, Jason. *The VR Book: Human-Centered Design for Virtual Reality*. California: Morgan & Claypool Publisher, 2016. s. 29-32

protože zatím výrobci této hry nenabízí žádné možnosti, jak VR propojit s virtuálním světem SL.

Kromě teoretické části, kde se budu věnovat přiblížením toho, co SL je a jak vypadá, se zaměřím na cíl mé práce. Tím je zkoumat prvky islámu ve světech, které SL nabízí – a v nich zejména na mešity, právo šaría a pět pilířů islámu. Zaměřím se pouze na světy, které vyhledávám pod klíčovými slovy „Islam” a „Muslim”. Ve světech budu také zkoumat komunitu a hráče, kteří se v těchto regionech pohybují. K mému výzkumu jsem si vybrala virtuální etnografii. Mezi mé hlavní výzkumné otázky patří – Jak vypadá islám v SL? Pohybují se v tomto prostředí muslimové? Provádějí zde muslimové své náboženské rituály stejně jako v reálném světě?

Můj terénní výzkum zahrnuje zúčastněné pozorování, které bude doplněno rozhovory s hráči. Před začátkem výzkumu jsem si zmapovala terén SL a snažila si zvyknout na jeho ovládání. Mou snahou bude přizpůsobit se specifickému sociálnímu prostředí, a být schopna udržet krok s ostatními hráči. V SL, a zejména v regionech, ve kterých se pohybují, se bere velký důraz na fyzický vzhled postavy, za kterou jedinec hraje (styl, oblečení, doplňky, apod...). Vzhledem k charakteru mé práce můj výzkum může ovlivnit i pohlaví mého avatara (má hráčská identita), které jsem si pro své vystupování zvolila jako postavu ženy. V praktické části se budu snažit také lépe přiblížit, jak přesně během svého pozorování postupuji, s jakými hráči povedu rozhovor a jaké konkrétní místa navštěvuji. V průběhu výzkumu také vznikl terénní deník, který je k nahlédnutí v archivu autorky. Deník je datován od 1. 5. 2022, a jsou v něm poznámky o světech, které jsem navštívila, popis situací, které jsem zažila a mé dojmy z nich.

Ke konci své práce se pokusím na svou práci nahlédnout z transkulturní perspektivy a dodat jí tak lepší rozměr. Má reflexe se zejména bude opírat o vztah mezi virtuální identitou a naší identitou, kterou projevujeme v běžném životě. Tento vztah je při strávení času ve virtuálních světech nemožné přehlídnout, a jak jsem již zmiňovala – odráží se i při výběru a tvoření našeho avatara, pod kterým figurujeme při interakci s ostatními. Před samotným závěrem se pokusím nahlédnout na SL jako na posvátné místo podle teorie Josepha Campbella. Zejména budu čerpat z knihy „*Reflections on the Art of Living*“, která shrnuje autorovo hlavní myšlenky.

2. Metodologie

Pro svou práci jsem si vybrala virtuální etnografii, u které jsem se zaměřila na metodu zúčastněného pozorování. Tom Boellstorff dobře vystihl oxymorón pozorování v online prostředí tak, že se nemůžeme plně účastnit a zároveň plně pozorovat.⁴ Je opravdu těžké zvládat během výzkumu stoprocentně obě části. Badatel musí zvládat jít s tempem celého dění, které je, zejména ve virtuálním světě, opravdu rychlé.

2.1. Virtuální etnografie

Hlavní výhodou této metody je možnost pořízení si záznamu konverzace už v průběhu rozhovoru. Díky psané formě si badatel nepotřebuje udělat přepis pro následnou analýzu. V SL si stačí uložit společný chat nebo udělat snímek obrazovky („printscreen“), aniž by to narušilo průběh konverzace. K zúčastněnému pozorování je dobré přidat i pár rozhovorů s ostatními hráči, kteří mohou přispět zajímavými poznatky. Ty nám mohou pomoci najít novou perspektivu, jak přistupovat k našemu pozorování.⁵

2.1.1. Specifika virtuální etnografie

Ve své praktické části jsem se i řídila postupy, které by virtuální etnografie měla obsahovat. V první části je potřeba *identifikovat terén* – popsat, která místa a které osoby jsou ve výzkumu zahrnuty. Dále je potřeba popsat více svůj *pobyt v terénu*, jaké technické požadavky je potřeba překonat, jaké dovednosti je vhodné mít a jestli doba, ve které je výzkum realizován, ovlivňuje např. aktivitu hráčů. Pro etnografii je také důležité *budovat důvěru a kontakty*, být otevřený ke svým participantům a představit se jim jako výzkumník. Zejména při pořizování rozhovorů by měl badatel ostatním sdělit svůj cíl výzkumu, a proč ho vůbec provádí. *Rozhovory* budou v mé práci odpovězeny skrze chat. Odpovědi mohou být limitovaný cizím jazykem, ve kterém budou rozhovory probíhat.⁶

2.1.2. Zúčastněné pozorování

Pozorování je součástí etnografického výzkumu. Během něho se výzkumník snaží co nejlépe popsat, co se děje v prostředí, ve kterém se výzkum odehrává, jaké osoby nebo věci se zde pohybují a také proč. Pozorovatel sbírá data a sám se zapojuje do dění. Data pozorovatel sbírá pomocí rozhovorů, videonahrávek a dalšími možnými prostředky. Všechny poznatky si

⁴ Citováno „You cannot fully participate and fully observe at the same time.“ BOELLSTORFF, Tom. *Coming of Age in Second Life. An Anthropologist Explores the Virtually Human*. New Jersey: Princeton University Press, 2008. s. 71

⁵ Tamtéž, s. 75-77

⁶ NEUMAIER, Anna. „Digital Ethnography“. In Ed. ENGLER, Steven. STAUSBERG, Michael. *The Routledge Handbook of Research Methods in the Study of Religion*. 2. vydání. Abingdon: Routledge, 2022. s. 221-223

výzkumník zaznamenává (v mém případě do terénního deníku). Popis z pozorování by se měl nejlépe zaznamenat hned v daný okamžik, maximálně do 24 hodin, protože po několika dnech si pozorovatel není schopný pamatovat všechny podrobné informace. Do terénních poznámek by měl výzkumník zapisovat nejen popis, co výzkumník viděl a prožil, ale také přidat i reflektující poznámky. Tyto poznámky dávají prostor vyjádřit své další nápady, problémy nebo např. vlastní pocity, které během pozorování zažívá.⁷

2.1.3. Polostrukturované rozhovory

Svou práci doplňuji polostrukturovanými rozhovory. Je potřeba, dobře připravit a strukturovat otázky, aby byly pro respondenty srozumitelné. V mém případě je potřeba i zvolit jednoduché otázky s jasnou pointou, aby byly dobře pochopitelné v anglickém jazyce, protože jazyková úroveň se u každého hráče odlišuje. Polostrukturované rozhovory poskytují badateli flexibilitu, při které můžeme měnit i pořadí otázek podle vývoje konverzace s participantem. Rozhovor jsem zařadila do praktické části kvůli tomu, že otázky lépe naplní požadavky, které jsem si vytyčila ve své práci za cíl.⁸

2.2. Rizika pro badatele

Zkoumat náboženství on-line, může být (a je) náročné. Už jen on-line prostředí je samo o sobě dost komplikované. Spousta náboženských praktik je ve virtuálním světě rozdílná od těch běžných, protože je zde omezený způsob, jak využívat hlasový projev nebo jak používat gesta. V metaversu pak jsou tyto běžné věci nahrazeny používáním symbolů skrze grafiku, text, video nebo kombinací více prvků zároveň. Je důležité přizpůsobit výzkumnou metodu online prostředí, a připravit se na výzvy, které každého výzkumníka v tomto prostředí čekají.⁹

Společně s těmito způsoby komunikace se můžou šířit i různé dezinformace. I v rámci SL je možné ve světech nacházet různé odkazy na internetové stránky nebo blogy. Internet nabízí možnost být sami vydavateli neoborných článků a volně zde šířit své názory a myšlenky. Spousty informací tedy mohou být nepravdivé nebo vytržené z kontextu a mohou badatele splést. Je možné, aby výzkumník používal ve své práci dezinformace, ale je potřeba je vždy uvést ve správném kontextu.¹⁰

⁷ HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*. Praha: Portál, 2005. s. 195-198

⁸ MIŠOVIČ, Ján. *Kvalitativní výzkum se zaměřením na polostrukturovaný rozhovor*. Praha: Slon, 2019. s. 79-82

⁹ CAMPBELL, A. Heidi, TSURIA, Ruth. *Digital Religion. Understanding Religious Practice in Digital Media*. 2. vydání. London: Routledge, 2021. s. 250-253

¹⁰ GREGG, E. Stephen. SCHOLEFIELD, Lynne. *Engaging with Religion: A Guide to Fieldwork in the Study of Religion*. London: Routledge, 2015. s. 138-141.

Mimo relevantnost a pravdivost informací může být pro výzkumníka v online prostoru největší problém otázka identity a soukromí. Identita může být ve virtuálním světě komplikovanější než ve tradičnějších typech výzkumů. I zde je snaha zachovat anonymitu ostatních lidí, kteří se stanou součástí našeho bádání. Častým tématem, kterému se věnuje spousta autorů a sociologů je, jak postupovat s informovaným souhlasem v on-line prostředí, kde lidé dobrovolně sdílejí své informace. Je doporučováno vždy zvážit obsah, který zkoumáme, abychom nenarušili něčí anonymitu. Badatel by měl mít na mysli to, že vše je díky aktuálnímu technickému pokroku dohledatelné. Není zcela správné (např. ve výzkumu virtuálních světů) používat ve své práci hráčské přezdívky, protože ani ty nejsou zárukou úplné anonymity a osoby za nimi mohou být pod těmito jmény dohledatelné. Použitím přezdívky bychom mohli kvůli výzkumu poškodit pověst daného hráče, který jinak do své identity investuje spousta času i prostředků.¹¹

Další velkou výzvou v digitálních médiích je informovaný souhlas, který je problémový, ne-li někdy zcela nemožný. Může se stát, že daná platforma ani nemusí poskytovat možnost, jak poslat hráči nebo uživateli formulář souhlasu. Navíc souhlas obsahuje velmi osobní informace, které se člověk pod přezdívkou záměrně schovává. Je navíc nemožné zjistit, jestli lidé, kteří stojí za svojí virtuální identitou, doopravdy jsou těmi, za koho se vydávají. Badatel nikdy nemůže na 100 % ověřit, jestli se náhodou za druhého hráče nevydává někdo jiný nebo jestli postavu, se kterou konverzujeme, nesdílí mezi sebou více lidí. Je tedy potřeba hledat jiné způsoby, jak souhlas získat, pokud je to nutné.¹²

¹¹ CAMPBELL, A. Heidi, TSURIA, Ruth. *Digital Religion. Understanding Religious Practice in Digital Media*. 2. vydání. London: Routledge, 2021. s. 253–258

¹² Tamtéž. s. 258–263

3. Virtuální svět

Virtuální světy jsou běžnou formou, jak se uvolnit od povinností našeho života a jak trávit svůj volný čas. V západní společnosti jsou internet a hry dobře dostupné. Virtuální prostor je sdílený prostor s dalšími lidmi skrze internet a je součástí tzv. Webu 2.0.

3.1. Web 2.0

Virtuální světy jsou součástí webu 2.0. Ten je nástupcem webu 1.0., který měl dříve funkci pouze nabízet pasivní informace, bez jakékoliv možnosti interakce uživatele. Tento nedostatek přinesla až jeho druhá verze.¹³ Snahou nového webu je proměnit internet v otevřenou platformu, která nabízí lidem spoluutvářet obsah. Člověku, pohybující se na webu 2.0, se říká tzv. „prozument“ – člověk už není pouze konzument (ten, kdo obsah přijímá), ale zároveň je i výrobcem obsahu, a jeho snahou je zapojit další uživatele do spoluutváření této platformy. Díky tomu na internetu vzniká stále nový a aktuální obsah.¹⁴

3.2. Virtuální komunita a její rizika

Virtuální prostředí obsahuje sociální komunity, stejně jako je obsahuje i náš každodenní život. Ty jsou založené většinou podle společných okruhů zájmů, které lidi v online prostředí mají společné. Charakteristikou pro virtuální komunity je nejasná identita. Vytváříme si v hrách přátele a skupiny, aniž bychom ostatní lidi před tím potkali v reálném životě, a které ve virtuálním světě známe pouze schované za svými přezdívkami.¹⁵ Anonymita nám umožňuje se ochránit před identifikací. Je zajímavé, že i v anonymním prostředí máme touhu se realizovat a přispět kouskem své osobnosti do komunity, do které jsme se rozhodli sami zapojit, aniž by někdo znal naše pravé já.¹⁶ V kyberprostoru chybí společná historie skupiny, kdy lidé netráví tolik času poznáváním druhých a budováním si vzájemné důvěry. Virtuální komunity jsou spíše dočasné a členství v komunitách se může různě měnit.

Největším rizikem ve virtuálních skupinách může být nedostatečná interakce mezi dalšími členy skupiny. Hráč si může udržovat kontakt pouze s lidmi v centrální pozici jako je správce komunity apod... Virtuální komunita čelí výzvám jako hledání společného jazyka,

¹³ GREGG, E. Stephen. SCHOLEFIELD, Lynne. *Engaging with Religion: A Guide to Fieldwork in the Study of Religion*. London: Routledge, 2015. s. 138

¹⁴ PAVLÍČEK, Antonín. *Nová média a web 2.0*. Praha: Oeconomica, 2007. s. 74-84.

¹⁵ GATIKKER, E. Urs. PERLUSZ, Stefano. BOHMANN, Kristoffer. SØRENSEN, M. Christian. „*The Virtual Community: Building on Social Structure, Relations and Trust to Achieve Value*” In CHIDAMBARAM, Laku. ZIGURS, Ilze. *Our Virtual World: The Transformation of Work, Play and Life via Technology*. Hershey: Idea Group Publishing, 2001. s.166-169

¹⁶ VYBÍRAL, Zbyněk. *Psychologie komunikace*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2009. s. 275

jelikož hráči nemusí pocházet ze stejné země. Ne každý jedinec, který je součástí komunity umí dobře anglicky, a to ho nutí ke zjednodušení jazyka. Každý uživatel, který tedy není rodilý mluvčí tím tak ztrácí na bohatosti, jak by se mohl vyjádřit. Jeho slovní zásoba a pestrost vět je totiž výrazně zúžena. To vše může ztížit komunikaci ve své komunitě.¹⁷

3.3. Second Life jako virtuální svět

SL je nejvíce podobný k typu hry „MMORPG“ (Massively Multi-User Online Role-Playing Games – hra s velkým počtem hráčů s prvky RPG, tzv. hráči na hrdiny). MMORPG se také odehrává v online prostředí. I zde je nutné si vytvořit svou postavu, díky které můžeme interagovat s ostatními hráči skrze chat a animovaná gesta. Hlavní důvod, proč SL nemůžeme na 100 % zařadit mezi tento typ hry je kvůli tomu, že hráči v SL nesdílí společný strukturovaný cíl, kterého by měli v průběhu hry dosáhnout, zatímco v MMORPG se hráči společně snaží splnit nějaký společný úkol nebo misi.¹⁸ Mezi další virtuální světy, které v minulosti vznikly, jsou například „The Sims Online“, který vznikl v roce 2002, ale o šest let později zanikl nebo virtuální prostředí „There.com“ z roku 2003, které přežilo jen o rok déle, a to sedm let do roku 2010. Všechny tyto světy byly dříve místy pro zkoumání, ale pouze SL z nich vydrželo až do současnosti.¹⁹

Před hrami MMORPG, ještě byly velmi populární hry „MUD“ neboli textové hry pro více hráčů (Multi-User Dungeon – textová počítačová hra na hrdiny pro více hráčů). Tyto hry měly podobné prvky jako SL nebo jako MMORPG hry – probíhaly ve virtuálním prostředí, byla zde možnost komunikovat a spolupracovat s ostatními hráči přes chat, a i zde bylo možné své postavě dát vlastní jméno a vdechnout ji novou identitu. Mimo jiné se těmto hrám také říká „světy slov“, protože veškerý příběh a prostředí je popisováno pouze za pomoci textu a chybí zde 3D grafika.²⁰ Dnes už tyto textové hry nemají příliš velkou oblíbenost, jelikož je nahradily zmiňované hry, které dávají lidem nejen příběh, ale i téměř nekonečné světy, ve kterých se hráč může téměř neomezeně pohybovat.

¹⁷ GATIKKER, E. Urs. PERLUSZ, Stefano. BOHMANN, Kristoffer. SØRENSEN, M. Christian. „*The Virtual Community: Building on Social Structure, Relations and Trust to Achieve Value*” In CHIDAMBARAM, Laku. ZIGURS, Ilze. *Our Virtual World: The Transformation of Work, Play and Life via Technology*. Hershey: Idea Group Publishing, 2001. s. 166-169

¹⁸ YEE, Nicholas. „*The Psychology of MMORPGs: Emotional Investment, Motivations, Relationship Formation, and Problematic Usage*“. In: SCHROEDER, Ralph., AXELSSON, Ann-Sophie. *Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments*. London: Springer, 2006. s. 187-207.

¹⁹ BOELLSTORFF, Tom., NARDI, Bonnie., PEARCE, Celia., TAYLOR, T. L. *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method*. New Jersey: Princeton University Press, 2012. s. 26-27

²⁰ TURKLE, Sherry. *Life on the screen: identity in the age of the internet*. New York: Simon & Schuster Paperbacks, 1995. s. 180-182

3.4. Second Life jako kolébka pro dnešní virtuální realitu

SL je stále oblíbená hra mezi hráči. S pokročilejšími technologiemi ale i přichází nové a pokrokovější možnosti, které lze zákazníkům nabídnout. Dnes, a hlavně do budoucna, má metaverse šanci se rozšířit díky vyvinutí technologie virtuální reality. Se slovem metaverse si dnes většina lidí spojuje hlavně sociální síť Facebook, která má ambice rozšířit komunikaci mezi přáteli od chatu do 3D virtuálního světa. Nápad virtuální simulace našeho života ale není žhavou novinkou společnosti Meta (nový název pro soc. síť Facebook), protože takové světy již na trhu existují a jednou z nich je právě hra SL.

Nová myšlenka metaversu je zejména snaha vytvořit místo, které by poskytlo víceúčelový prostor, např. pro uspořádání konferencí, vzdělávání nebo by mohl sloužit jako platforma pro podporu zákazníků v obchodním odvětví.²¹ Je otázkou, jestli s tímto novým trendem dokáže v budoucnu udržet krok i platforma SL, nebo jestli rozšířenější virtuální realita může pro SL znamenat jeho konec.

Potenciální výhodou virtuální reality (zkratka „VR“), která SL chybí, je to, že nabízí hráči „odtěsnění“, kdy virtuální brýle nahrazuje fyzické tělo pouze jeho obrazem. Ve VR již není vidět počítač, který může při běžném hraní vytvořit určitou bariéru. To, že vidíme počítač, nám stále připomíná, že jde pouze „jen o hru“, která se děje uvnitř něho. VR nám dává příležitost pro silnější zážitek, protože se pohybujeme ve světě, který nás plně obklopuje.²²

3.5. Avatar

V každém virtuálním světě pro více hráčů si musí jedinec vytvořit novou identitu. Jeho identita se odráží v avatarovi (postavě), kterou si uživatel vytvoří, a za kterou se bude v prostředí pohybovat a hrát. Identita hráče může odpovídat realitě (jako pohlaví, věk, podobný vzhled apod...) nebo může být naprosto odlišná. Nová identita dává lidem nové možnosti a vybízí je k experimentování.²³ Avatar dává možnost hráči interagovat s dalšími postavami nebo s objekty, které se ve virtuálním světě nachází. Tato funkce nám otevírá možnost se zapojit do sociálního světa.²⁴

²¹ KLEMENT, Vítězslav. *Průvodce světem metaverse: objevte virtuální světy budoucnosti, kde se budete moci setkávat s přáteli, vlastnit nemovitosti nebo podnikat : metaverse prakticky a na příkladech*. Praha: Powerprint, 2022. s. 1-4

²² RYAN, Marie-Laure. *Narativ jako virtuální realita: imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích*. Praha: Academia, 2015. s. 69-76

²³ DIVÍNOVÁ, Radana. *Cybersex: forma internetové komunikace*. Praha: Triton, 2005. s. 34-35.

²⁴ TAYLOR, T. L. *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Cambridge: MIT Press, 2009. s. 24-25

Nelze s naprostou jistotou říct, podle jakého klíče a důvodu si hráči vybírají své avatary, které je budou zastupovat. Odborníci zaměřující se na virtuální světy a identity se domnívají, že většina lidí si vytváří svou postavu jako střed mezi idealizovanou až heroickou verzí sebe sama a poté mezi realističtější verzí svého pravého já. Uživatelé si rádi upravují svého avatara, aby byl něčím mimořádný a dokonalejší, ale rádi v něm vidí i své vlastní prvky, aby se mohli více do postavy vcítit, a aby se mohli více propojit s věcmi, které dělá.²⁵ Podobnost „online“ a „offline“ verzí našeho já ale nemusí být úplně identická, ale pouze skryta v malých detailech. Jak již bylo zmíněno, hráči rádi používají online prostor proto, aby vyzkoušeli věci, které v běžném životě dělat nemohou, jako je například vystupovat za opačné pohlaví, rasu a podobně. Navíc je nutné dodat, že motivace každého hráče pro výběr své virtuální identity může být různá.

²⁵ ATRILL, Alison. *Cyberpsychology*. Oxford: Oxford University Press, 2015. s. 115-118

4. Second Life

SL je trojdimenzionální virtuální svět, kteří někteří analytici také nazývají jako „metaverzum“ (angl. „metaverse“). Prostředí SL nabízí hráčům nespočet možností, co lze v tomto virtuálním světě dělat. Hráčské rozhraní totiž závisí pouze na hráčích samotných. Tato platforma nabízí každému upustit uzdu své fantazii a stát se lepší verzí sebe samotného, opakem sebe nebo zkusit se převtělit do bytosti, kterou by v reálném světě nebylo možné být.²⁶

4.1. Vznik Second Life

Samotný virtuální svět SL je přístupný lidem od 23. 6. 2003. S prvotní myšlenkou přišel Philip Rosedale již o dvanáct let dříve, roku 1991, který přišel s nápadem vytvořit vlastní svět ve světě. Od té doby se skupinka developerů pod jménem „Linden Lab“ podílí na tvorbě světa, které dává hráčům naprostou svobodu. První verze byla spuštěna o rok dříve, roku 2002, a fungovala pouze jako testovací verze před tím, než ji oficiálně zpřístupní pro veřejnost.²⁷

4.2. Znaky Second Life

Pro SL je charakteristické hned několik důležitých prvků. V následující kapitole více popisují měnu SL, která poskytuje více možností, jak si hru užít. Dále se také zabýváme hlavním prvkem SL, bez kterého by virtuální svět ani nebyl možný – a to avatarem (herní postavou), a jak můžeme za pomoci této postavy komunikovat s okolními hráči.

4.2.1. Měna

Ve světě Second Life můžeme své postavě pořídit nové oblečení, doplňky nebo si zde koupit vlastní nemovitost. Abychom tyhle věci mohli získat, tak je potřeba nejprve mít nějaké peníze, protože SL nenabízí příliš mnoho věcí zdarma. Virtuální svět SL má svou vlastní originální měnu nazvanou „Linden dollars“ nebo také jednodušeji „Lindens“ (zkratka pro Lindens – L\$).²⁸ Tyto peníze si lze pořídit přímo ve hře SL nebo na oficiální stránce secondlife.com, kde je možné si po přihlášení ke svému účtu převést své peníze do virtuální měny. Aktuální kurz k 4. 12. 2022 je 2500 L\$ za 10,34 US\$. Ke každému převodu je ještě připočítaný poplatek za transakci v hodnotě 1,49 US\$, který je stejný bez ohledu na výši částky.²⁹ Na stejné stránce si po přihlášení ke svému účtu můžeme zakoupit i pozemky jako např. soukromý ostrov nebo pevninu pro stavbu svého vlastního domu.

²⁶ RYMASZEWSKI, Michael (et alii). *Second Life: The Official Guide Second Edition*. Canada: Wiley Publishing, 2008. s. 2

²⁷ Tamtéž, s. 4

²⁸ Tamtéž, s. 246

²⁹ <https://secondlife.com/my/lindex/buy.php?>, Ke dni 4. 12. 2022

Nejllepší možnost, kde jde utratit své „Lindens dollars“ je na marketplace SL. Je zde možnost nakoupit oblečení pro svého avatara, čtyřnohého společníka, vybavení do domu, zbraně i různá vozidla. Mimo jiné si jde na stránce pořídit i těhotenské břicho, koupit si své vlastní miminko, osobního paparazziho nebo vlastní mrak, ze kterého bude na avatara pršet. Koupit se dá na marketplace opravdu cokoliv.³⁰

4.2.2. Avatar v Second Life

Avatar je postava, za kterou se ve virtuálním světě vydáváme. Díky němu můžeme prozkoumávat tento prostor a komunikovat s ostatními. Upravit si svého avatara je hned první věc, kterou každý hráč uskuteční po příchodu do SL. Můžeme si vybrat z nabídky již nabízené postavy, které nabízí SL zdarma, koupit si vzhled našeho avatara na Marketplace nebo pokud má hráč dost času, tak si sami postavu přizpůsobit podle svých preferencí. Na postavě se dá změnit její tvar (výška, proporce těla, tvar hlavy...), barva a střih vlasů, pohlaví, tón hlasu a podobně...³¹ Společnost Linden Lab vydala na sociální síť YouTube návody, jak si lze svůj vzhled upravit.

Postavy se dělí na klasické a na různorodé (tzv. rigged mesh-style) avatary. Klasická postava je humanoidní avatar, která dává hráči možnost upravit i menší detaily svého vzhledu. Oproti tomu různorodé postavy se velmi odlišují od svého reálného já. Nemají kostru klasického avatara a často jsou to například nějaké nadpřirozené bytosti jako vlkodlaci, kočičí ženy a další...³²

4.2.3. Komunikace

Komunikovat v SL lze verbálně (používáním slov) díky psané komunikaci, která je v SL možná skrze chat nebo můžeme slyšet i hráčův hlas skrze nahrávání hlasových zpráv (voice message). Klíčová je v SL i komunikace neverbální, skrze gesta. Díky nim se mohou hráči lépe reprezentovat v online světě a komunikovat s ostatními. Je ovšem důležité zmínit, že i neverbální komunikace pomáhá hráči v tom, aby jeho avatar byl jedinečný a odlišoval se od ostatních.

³⁰ <https://marketplace.secondlife.com/> ke dni 4. 12. 2022

³¹ RYMASZEWSKI, Michael (et alii). *Second Life: The Official Guide Second Edition*. Canada: Wiley Publishing, 2008., s. 82-90

³² <https://community.secondlife.com/knowledgebase/english/controlling-your-avatars-appearance-r216/>, použito 19. 3. 2023

4.2.3.1. Animace a gesta

Animace podkreslují charakter samotné postavy a pomáhají hráči lépe docílit svých potřeb, které chtějí během konverzace dosáhnout. Spousta hráčů se dokážou dobře odlišit od nováčků, zejména díky tomu, jak pestře umí využívat animace. Nováčci většinou svou neverbální komunikaci nemají ještě tak výraznou a jen pasivně stojí během konverzace na místě.³³ Autor Jennifer Martin ve své publikaci shrnuje důležitost těchto prvků tak, že pořízením animací a dalších forem neverbální komunikace jsou residenti SL schopni lépe interagovat s konkrétními skupinami a utvářet s nimi svou příslušnost.³⁴

Vyjádřit své myšlenky lze díky animacím dvěma způsoby. Za prvé můžeme komunikaci vyjádřit přímo naším avatarem. Různé animace můžeme zakoupit na Marketplace, jako např. taneční pohyby, objímání, odlišné postoje a chůze, pohyby rukou, ukazování symbolů za pomoci prstů (like, mír, srdce) a mnohé další. V druhém případě můžeme komunikovat pomocí dalších předmětů, které se v SL nachází. Určité objekty mají speciální funkci, aby s nimi postavy mohli interagovat, či se s nimi propojit.³⁵ Např. sedací souprava, která se nachází v jednom domě ve světě „Nubia“, nabízí po propojení s předmětem hned několik možností, jakým stylem si může postava na sedačku sednout – zda bude sedět znuděně, zasněně, s nohama křížem apod...³⁶ Tahle možnost se ve hře zobrazuje díky tzv. „Head-up“ displeji (HUD), který se ukazuje jako šedý rámeček v rohu obrazovky. V něm je na výběr několik tlačítek – každé jedno z nich může spustit jedno z pohybů. HUD pomáhají hlavně plynule navazovat kontakt s ostatními hráči, například při navázání romantických nebo sexuálních vztahů, u kterých je rozmanitost výběru klíčová pro lepší zážitek. Pokud nám nestačí animace, které displej nabízí, tak si lze na Marketplace zakoupit více animací, které jsou zde dostupné.³⁷

³³ MARTIN, Jennifer. „A Few Choice Animations: Nonverbal Communication Trough Production and Consumption in Second Life“. In TANENBAUM, Joshua. EL-NASR, S. Magy. NIXON, Michael. *Nonverbal Communication in Virtual Worlds: Understanding and Designing Expressive Characters*. Pittsburgh: Carnegie Mellon University ETC Press, 2014. s. 295–298

³⁴ Citováno „By acquiring animations and other forms of nonverbal communication, residents are better able to interact with and establish their affiliations with particular groups.“ MARTIN, Jennifer. „A Few Choice Animations: Nonverbal Communication Trough Production and Consumption in Second Life“. In TANENBAUM, Joshua. EL-NASR, S. Magy. NIXON, Michael. *Nonverbal Communication in Virtual Worlds: Understanding and Designing Expressive Characters*. Pittsburgh: Carnegie Mellon University ETC Press, 2014. s. 300

³⁵Tamtéž s. 295

³⁶ Viz terénní deník – ze dne 7. 1. 2023

³⁷ MARTIN, Jennifer. „A Few Choice Animations: Nonverbal Communication Trough Production and Consumption in Second Life“. In TANENBAUM, Joshua. EL-NASR, S. Magy. NIXON, Michael. *Nonverbal Communication in Virtual Worlds: Understanding and Designing Expressive Characters*. Pittsburgh: Carnegie Mellon University ETC Press, 2014. s. 299

4.2.3.2. Cybersex

Jak již bylo naznačeno výše, SL je virtuální platforma, na které lze navázat velmi osobní kontakt na intimní úrovni. Pod pojmem Cybersex si můžeme představit jakékoliv sexuální aktivity, které můžeme provádět sami nebo s jinými hráči v online světě. Během nich hráč nekomunikuje s ostatními skrze video hovor nebo „voice chat“ (nahrané hlasové zprávy), ale používá pouze psanou komunikaci. Pro úspěšný zážitek je klíčová hlavně kreativita a dobrá slovní zásoba, díky které bude zážitek reálnější. Těla zde spíše hrají roli souboru významů, které se objevují v procesu interakce.³⁸

Ve virtuálním prostředí lidé vystupují pod svými tzv. nicky (přezdívky). Ty dávají hráči anonymitu. Ta nabízí hráči skvělý základ pro to, aby mohl vyjadřovat svou identitu, včetně své sexuální stránky. Hráči také otevírá nové možnosti fakt, že skupina, ve které se nachází je rozmanitá a fluidní. Díky tomu má uživatel možnost zažít nejrůznější formy zážitků.³⁹ Anonymita hraje velkou roli v prožitku sexuálního aktu, která dává hráči naprostou svobodu stát se kýmkoliv, kým si přejí bez ohledu na jejich reálné pohlaví, sexualitu, věk či sexuální zkušenosti.⁴⁰

4.3. Světy, které SL nabízí

V SL lze navštívit a zkusit snad vše, co člověka napadne. Každý uživatel má několik možností, jak tyto světy může objevit.

1. Najít světy dle klíčových slov
2. Vybrat si svět podle Destination Guide⁴¹
3. Dostat pozvání skrze teleport od jiného hráče

Světy v SL mohou být rozdělené podle kategorií, které jsou provázány s tématy světů nebo podle věku. Pokud si hráč nedokáže vybrat ani jeden svět z nabízených možností, může si vytvořit svůj vlastní. Fantazii se meze nekladou.

³⁸ WASKUL, Dennis., DOUGLASS, Mark., EDGLEY, Charles. „Cybersex: Outercourse and the Enselfment of the Body“. In *Symbolic Interaction* (2000) vol. 27, č. 4, s. 375–397.

³⁹ GUGA, Jelena. *Digital self: how we became binary*. Plzeň: Západočeská univerzita, 2015. s. 42-43

⁴⁰ WASKUL, Dennis., DOUGLASS, Mark., EDGLEY, Charles. „Cybersex: Outercourse and the Enselfment of the Body“. In *Symbolic Interaction* (2000) vol. 27, č. 4, s. 375–397.

⁴¹ <https://secondlife.com/destinations/>, použito 9. 10. 2022

4.3.1. Rozdělení podle žánrů

4.3.1.1. Zábava

Hráči mají opravdu hodně možností, jak využít v SL svůj volný čas. Uživatel může vyrazit do virtuálních obchodů, kde jde nakoupit pro avatara oblečení, kostýmy, spodní prádlo i doplňky. Mezi nejpoblárnější obchod, kam zavítá každý začátečník SL je „The FreeDove“. Jeho výjimečnost je v tom, že nabízí pestrý výběr zboží, který je pro hráče zdarma přístupný.⁴² Virtuální svět SL obsahuje i spoustu míst pro setkávání jako jsou bary, hospody a restaurace. Je zde také možnost kulturního a uměleckého vyžití jako např. návštěva galerií, divadel a kin.⁴³

4.3.1.2. Náboženské světy

V celé hře jde nalézt hned několik světů, které jsou zasvěcené velkým i menším náboženstvím. V rámci abrahámovských náboženství tu lze navštívit kostely, mešity i synagogy. Zastoupení tu mají i východní náboženství od buddhismu, kde může hráč navštívit světy jako „Buddha Garden“, nebo „Center for Mindfulness“ až po pohanské náboženství wicca.⁴⁴ V těchto světech můžete navštívit různé náboženské stavby, ve kterých se musí dodržovat pravidla jako se například vhodně obléct. Uvnitř se hráči mohou pomodlit a v těchto místech lze také navštívit různé bohoslužby a další...⁴⁵

SL nabízí dvě možnosti, jak k náboženství přistoupit. Buď můžeme brát tyto světy jako místo, kde může hráč uspokojit a léčit svou duši. I ve virtuálním světě můžeme najít sakrální stavby, které se snaží být co nejvíce podobné těm, které člověk může navštívit i v reálném životě. Na těchto místech platí stejná pravidla a možnosti jako v běžných místech určené pro náboženské úkony. I zde se člověk může nosit své náboženské symboly apod...⁴⁶

Druhým způsobem, jak může uživatel v SL objevovat náboženství je skrze učení se o nich. V SL se nachází např. svět „The Holocaust Museum: Ir Shalom“, které připomíná hrozné události 2. světové války⁴⁷ nebo lze navštívit místo jako „Call to Islam“, který je určen pro

⁴² RYMASZEWSKI, Michael (et alii). *Second Life: The Official Guide Second Edition*. Canada: Wiley Publishing, 2008., s. 39

⁴³ <https://secondlife.com/destinations/>, použito 9. 10. 2022

⁴⁴ <https://secondlife.com/destinations/belief/1>, použito 9. 10. 2022

⁴⁵ RADDE-ANTWEILER, Kerstin. „Virtual Religion. An Approach to a Religious and Ritual Topography of *Second Life*“. In *Being Virtually Real?* (2008) vol.3, č.1. s. 176-190

⁴⁶ RYMASZEWSKI, Michael (et alii). *Second Life: The Official Guide Second Edition*. Canada: Wiley Publishing, 2008. s. 54-57

⁴⁷ Tamtéž, s. 53

nemuslimy, aby návštěvníci pochopili základní pilíře islámu a dozvěděli se např. více o svátku Ramadán.⁴⁸

4.3.1.3. Fantasy a Sci-Fi

Nejkreativnější světy, které jsou v SL jsou ty, které hráče přemístí do naprosto smyšleného světa. Možnost je zavítat do „fantasy“ světů, které připomínají okouzující místa plné krásné přírody, vodopádů a mystických bytostí jako víl, mořských panen nebo draků. Vzhledem k tomu, že v SL nikoho nelimitují fyzikální zákony (lze zde i létat), tak je možnost pobývat i ve stvořených podmořských světech.⁴⁹

Nejvíce extravagantní světy se v SL určitě dají nalézt pod kategorií „Strange & Mysterious“. Ukázkovým příkladem, čím všim SL může být, je např. svět „What’s Lost Spirits“, který má odrážet živé noční můry. Dalším neobvyklým příkladem je svět „Morph Studios“, ve kterém se avatar může proměnit v nadpřirozenou bytost.⁵⁰ Lze si zde pořídit ocas, rohy nebo chapadla. SL mimo jiné nabízí i světy, které obsahují nejnovější technologie nebo postapokalyptické scénáře.

4.3.2. Rozdělení podle věku

Rozdělení podle věku lze v SL použít jak na *regiony*, které chceme navštívit, tak i na další možnosti, které můžeme v SL objevit nebo poznat – jako jsou kategorie *lidé* (ostatní hráči), *události*, *skupiny* nebo i na *předměty*, které můžeme zakoupit v SL Marketplace. Je důležité splňovat určitý věkový limit pro návštěvu jednotlivých světů. Pokud je hráči nad osmnáct let, tak má neomezený výběr nad tím, do jakého regionu se vydá. Vše záleží na preferencích dané osoby.

4.3.2.1. General

Tato úroveň věkové kategorie je přístupná pro všechny hráče, kteří se zaregistrují do SL. Dolní věková hranice pro registraci je šestnáct let a tím pádem uživatel ještě není plnoletý a nemá přístup do všech světů, jejichž obsah není vhodný pro mládež. Ve světech s označením general je zakázaný jakýkoliv obsah spojený s násilím, nebo který souvisí s nahotou a sexuálním chováním. Tyto světy by měly sloužit jako bezpečné prostředí, kde by se hráči měli

⁴⁸ viz. Terénní deník ze dne 1. 5. 2022

⁴⁹ <https://secondlife.com/destinations/>, použito 9. 10. 2022

⁵⁰ <https://secondlife.com/destinations/strange/1>, použito 9. 10. 2022

cítit pohodlně říct a dělat cokoli, co by jim bylo příjemné i v opravdovém světě. Mezi takové místa mohou např. patřit univerzity.⁵¹

4.3.2.2. Moderate

Druhá kategorie je již přístupná pro hráče nad osmnáct let, tedy pro ty, kteří ve většině státech splňují věkovou hranici pro plnoletost. Místa, které spadají pod „moderate“ slouží např. pro setkávání s dalšími hráči, jako jsou bary, pláže, parky apod... Stále jsou zde ale jasná pravidla, které charakterizují tuto kategorii. Nelze zde propagovat obsah pro dospělé, mezi které patří např. sexuální aktivity. Toto omezení je stejné jako v general světech, ale oproti nim moderate úroveň nabízí nové možnosti, jako je zakoupení si erotického prádla nebo navštívení burleskního představení. V SL můžeme najít objekty, díky kterými se dá propojit s ostatními hráči a společně navázat intimní kontakt. Nesmí se ale tyto předměty nacházet ve veřejných prostorách.⁵²

4.3.2.3. Adult

Poslední stupeň, který hráči nedává žádné limity je úroveň „adult“. Jsou určené pouze pro dospělé osoby, kterým již je více než osmnáct let a zároveň si v nastavení hry sami aktivují možnost, že chtějí mít přístup k této kategorii. Kvůli obsahu, který se zde nachází, musí být místa vždy označená červeným štítkem „A“ nebo popiskem s názvem „adult“. V těchto regionech se zobrazuje sexuálně explicitní obsah, ale mimo jiné také násilí nebo užívání nezákonných drog. Máme zde přímý přístup k sexuálním aktivitám, zobrazování smrti nebo i mučení.⁵³

4.3.3. Tvorba vlastních světů

V SL hráč nemusí pouze hrát a pohybovat se v prostředí, které již v této hře existuje. Každý hráč, pokud je na to dostatečně zručný, může vytvořit svůj vlastní svět podle svých vlastních představ. Programování pro SL používá svůj vlastní jazyk – „Linden Scripting Language“, který by se dal porovnat k známému programovacímu jazyku jako je např. Java.⁵⁴ Tvůrci SL vydali příručku „Scripting your world. The official guide to second life scripting“, která provází zájemce od úplného začátku, jak si vytvořit vlastní originální svět.

⁵¹https://community.secondlife.com/knowledgebase/english/maturity-ratings-r52/?_gl=1*12cqjec*_ga*NzUzNzYxNDk2#Section__1, použito 4.3.2023 v 22:15

⁵²Tamtéž, použito 4. 3. 2023

⁵³Tamtéž, použito 4. 3. 2023

⁵⁴RYMASZEWSKI, Michael (et alii). *Second Life: The Official Guide Second Edition*. Canada: Wiley Publishing, 2008. s. 4

Je potřeba promyslet, jaké prostředí chce uživatel vytvořit a učinit jeho nápad trojrozměrným. Toho jde dosáhnout hlavně díky detailům, které dělají prostor více opravdový. SL je místo, které bylo navrženo tak, abyste v něm mohli dělat cokoli, co můžete dělat i v realitě. Je potřeba tedy umět věci naprogramovat i tak, aby se mohly hýbat a aby náš svět nebyl příliš statický. Hráč může svůj svět propojit i s dalšími médii a možnostmi, jak si zde vydělat peníze.⁵⁵

4.4. Popularita SL

Popularita Second Life se znatelně zvýšila během pandemie COVID-19. Podle oficiálního ročního přehledu se během roku 2020 zvýšil počet nových registrovaných hráčů oproti předchozímu roku o 60 %.⁵⁶ SL v této době také nabralo nové využití a myšlenku, a to dát virtuálnímu světu více prostoru pro vzdělávání. Mohou se zde konat vysokoškolské přednášky nebo zde mohou probíhat jiné vzdělávací konference.

4.4.1. Návštěvnost SL

SL oslaví v polovině roku 2023 své dvacáté narozeniny a stále si nalézá nové fanoušky. Daniel Voyager, rezident SL, už od roku 2007 spravuje svůj blog, kde aktualizuje statistiky o SL a informuje další zájemce o jeho dění. Podle jeho stránek je ke dni 8. 1. 2023 zaregistrovaných okolo 67 milionů účtů od založení hry. Toto číslo reprezentuje opravdu velký počet lidí. Důležitým a relevantním ukazatel také je, kolik lidí je v současnosti aktivních.

K 11. 11.2022 byla průměrná denní návštěvnost okolo 36 až 41 tisíc. Pokud se to může zdát jako málo, tak je ještě zajímavé jedno přiblížení, a to, jaká je návštěvnost webu SL. Ta se měsíčně pohybuje okolo 10 milionů. Z toho je myslím si patrné, že minimálně zájem o to, co virtuální svět SL je, stále společnost vyhledává.⁵⁷

4.4.2. Second Life ve vzdělávání

SL nabízí spoustu možností, jak lze na této platformě realizovat vzdělávací činnost. Prostor pro výuku je potřeba si pronajmout nebo rovnou zakoupit. Určitě je potřeba se zamyslet nad designem prostoru – jestli chce přednášející replikovat reálný prostor nebo využít úplně nový. Replikování prostoru může být trochu složitější a moc se ve vzdělávání v SL nedoporučuje, protože je téměř nemožné nahradit již existující místo do posledního detailu.

⁵⁵ MOORE, Dana. THOME, Michael. Dr. HAIGH, Karen. *Scripting Your World: The Official Guide to Second Life Scripting*. Canada: Wiley Publishing, 2008. s. 40-42

⁵⁶ <https://community.secondlife.com/blogs/entry/6811-second-life-in-2020-year-in-review/>, ze dne 19. 2. 2023

⁵⁷ <https://danielvoyager.wordpress.com/sl-stats/>, k 19. 2. 2023 Autor: Daniel Voyager, 8. 1. 2023. „Second Life Stats“

Naopak zcela nový a originální prostor může přinést zajímavé a nové možnosti pro studenty. Před zahájením výuky je potřeba naučit pedagogy i studenty, jak si vytvořit svého avatara, jak používat „voice chat“ (komunikaci na základě hlasových zpráv), který nahrazuje reálnou komunikaci v klasické školní třídě, nebo např. jak se přidat do skupiny, ve které bude vzdělávání probíhat. Je tedy nutné mít technické zdatnosti na určité úrovni, aby se výuka mohla realizovat, což může přinášet také hlavní úskalí. I v online vzdělávání je zapotřebí stanovit formu, cíle i rozsah výuky jako při běžné praxi.⁵⁸

⁵⁸ MOLKA-DANIELSEN, Judith. DEUTSCHMANN, Mats. *Learning and Teaching in the virtual world of Second Life*. Trondheim: Tapir Academic Press, 2009. s. 61-65

5. Výzkum

Cílem bakalářské práce, jak jsem v úvodu zmínila, bylo odhalit, jaká je podoba islámu ve virtuálním světě, konkrétně v metaversu „Second life”. Mojí snahou je zjistit, jak se dokáže islámské náboženství přizpůsobit virtuálnímu prostředí, jestli se v tomto prostředí pohybují muslimové, a jakou proměnu má tohle náboženství v on-line světě oproti reálnému životu muslimů. K dosažení mého cíle jsem zvolila metodu virtuální etnografie.

5.1. Postup výzkumu

Úvod do mé empirické části zpracovávám podle knihy *The Routledge Handbook of Research Methods in the Study of Religion*⁵⁹, kterou jsem popisovala i v kapitole 2.1.1. *Specifika virtuální etnografie*. Zdálo se mi vhodné přistoupit k výzkumu podle této publikace, protože velmi dobře přistupuje k virtuální etnografii. Skvěle vysvětluje, jak by měl badatel představit svůj výzkum, aby postup práce pochopil každý, kdo bude mít poté zájem o téma „islám v SL“.

5.1.1. Identifikace terénu

V rámci výzkumu se zaměřuji na světy, které sdílí společné prvky s náboženstvím islám. Tyto místa jsem hledala pomocí klíčových anglických slov jako „islam“, „muslim“, „mosque“ nebo „quran“. Nejvíce se zaměřuji na svět „Emirate of Salmiya“, kde jsem těchto prvků našla nejvíce, a navíc se nachází v tomto světě spousta aktivních hráčů. V rámci mého výzkumu jsem navštívila dohromady deset světů. Zkusila jsem také navštívit různé světy podle věkových kategorií, které se v SL nachází – general, moderate a adult. Osoby, které jsou zahrnutí v mém výzkumu jsou hráči SL, kteří se pohybují a hrají ve světech, které jsem zmiňovala.

5.1.2. Pobyt v terénu

Na úplném začátku jsem se zaregistrovala do SL jako nový uživatel, jelikož jsem před tím nikdy SL nehrála a neměla jsem žádný existující účet, se kterým bych mohla navázat. Stejně jako každý nový hráč jsem si prošla úvodním tutoriálem (návod, jak hru používat) a vybrala jsem si svého avatara, za kterého jsem po celou dobu svého výzkumu vystupovala. Pro svou práci, jsem si vybrala avatara ženy, protože je to pro mě příjemnější a mohla jsem tím více vystupovat „sama za sebe“.

⁵⁹ NEUMAIER, Anna. „Digital Ethnography“. In Ed. ENGLER, Steven. STAUSBERG, Michael. *The Routledge Handbook of Research Methods in the Study of Religion*. 2. vydání. Abingdon: Routledge, 2022.

K výzkumu a ke hře jsou určité potřeba určité technické zdatnosti. Ze začátku není lehké pochopit, jak přesně např. ovládat svou postavu, jak se teleportovat na jiná prostředí apod... Bylo také potřeba ověřit, jestli vůbec můj počítač zvládne rozběhnout hru SL. Hra má velmi dobré rozlišení, takže jsem musela nejdřív vybavit počítač lepší grafickou kartou. V SL také může být náročnější navazovat přátelství, pokud má hráč minimální znalosti angličtiny. Bez jazyka si může uživatel připadat ze začátku trochu izolovaně od ostatních, než se naučí lépe používat další prvky, např. gesta a animace.

Svůj výzkum jsem začala dělat 1. 5. 2022, kdy už téměř končil svátek Ramadán. Od té doby jsem navštěvovala SL různě, i podle příležitostí, které zrovna přicházely. Velmi intenzivně jsem například trávila čas v SL v červenci roku 2022, kdy zase probíhala pouť do Mekky. SL jsem navštěvovala hlavně ve večerních časech, po 18. hodině. Myslím si, že aktivita členů byla většinou během mého výzkumu podobná. Počet členů se spíše odvíjí podle toho, jak je daný svět populární.

5.1.3. Důvěra a kontakt

V rámci mého výzkumu jsem se snažila být i transparentní, kdo za mou postavou stojí a jaký je můj pravý důvod návštěvy SL. Zejména během rozhovorů jsem informovala respondenty, kdo jsem, proč bych s nimi ráda provedla rozhovor a za jakým účelem náš společný rozhovor poslouží. Jediný, kdy jsem se nevyjadřovala ke své pravé identitě výzkumníka, bylo v situacích, kdy pro to ani prostor nebyl. V rámci pobytu v SL jsem se seznamovala s ostatními hráči, někdy i velmi spontánně. Někteří hráči si natolik užívají roli, ve které hrají, že jsem pouze udržovala krok se situací, která právě probíhala a užila jsem si chvíli i jako hráč, a nejen jako výzkumník.

5.1.4. Rozhovory

Pro rozhovory s informovaným souhlasem jsem si vybrala hráče, kteří byli aktivní v některých z “muslimských” světů, které jsem navštívila. Snažila jsem se získat odpovědi od hráčů, kteří vystupovali za mužského i ženského avatara. Jiné specifikum jsem neměla, protože je ve virtuálním prostředí těžší získat oficiální rozhovor než v reálném prostředí, i kvůli charakteru hry. Můj výběr byl tedy limitovaný na ty hráče, kteří budou ochotni se mého výzkumu zúčastnit. Důvěřuji, že odpovědi mých respondentů jsou upřímné, jelikož není žádná možnost, jak si ověřit pravdivost odpovědi nebo jestli je člověk za obrazovkou doopravdy ten, za koho se vydává.

5.2. Výsledky výzkumu

V první části popíšu své poznatky ze zúčastněného pozorování a více popíšu, jak se ve virtuálním prostředí SL odráží prvky islámu jako mešita, právo šaría a pět pilířů islámu. V druhé části uvedu výsledky rozhovorů, které jsem doplnila do své bakalářské práce. Polostrukturované rozhovory jsem dělala až ke konci výzkumu, kdy jsem již dobře poznala prostředí, ve kterém jsem se pohybovala. Se všemi respondenty jsem hovořila pod jejichmi přezdívkami. Pro zpracování dat jsem si hráče pojmenovala na respondenty s číslem aktuálního rozhovoru (např. respondent číslo 1). V průběhu výzkumu jsem si také zapisovala všechny své dojmy a popisky navštívených světů do terénního deníku, který jsem vždy datovala – první poznámka zde vznikla 1. 5. 2022. Deník je seřazený tedy pouze dle data a je velmi autentický, protože jsou v něm zaznamenány také mé přímé reakce a emoce. V deníku se také dá zjistit více o dalších světech, které jsem do bakalářské práce neuvedla.

5.2.1. Mešity

Ve virtuálních světech, které jsem navštívila, jsou i náboženské stavby – mešity. Tyto prostory jsou velmi podobné těm reálným a lze v nich vykonávat náboženské rituály. Nikdy jsem se ale vevnitř nesetkala s dalšími hráči a vždy jsem se zde pohybovala sama. Nejrealističtější mešita se nachází ve světě „Emirate of Salmiya“. Tato stavba se nachází spíše na okraji města vedle policejní stanice.

Mešita má hlavní vstup, u kterého je po obou stranách nástěnná fontána, která symbolizuje, že by se měl návštěvník před vstupem omýt. Samo o sobě předmět tento rituál neumožňuje, ale na Marketplace SL nabízí jeden prodejce k zakoupení animaci „wudu“ (rituální očistu), jak se originálně tento úkon v arabštině nazývá.⁶⁰ Přímo u vchodu je také rohožka, která hráče nabádá k tomu, aby si před vstupem do mešity vyzuli své boty. Vedle toho jsou na zemi již nějaké páry bot, pro přikreslení významu. Boty si může rezident sám sundat ve svém inventáři. Tento prvek odpovídá i reálné tradici v pravé mešitě. Poslední věcí, kterou si všimne každý, kdo chce vstoupit dovnitř, jsou dvě zelené tabule (každá na jedné straně od vchodu), kde jsou sepsaná pravidla pro vstup. Zde je zmíněno, že muži a ženy se nemohou společně modlit a uvnitř je oddělená část pro ženy. Obě pohlaví se musí napřed vhodně obléct a dostatečně zakrýt svá těla. Žádná nahota není možná jak vevnitř mešity, tak i okolo ní. Posledním zmíněným bodem, který velmi detailně odpovídá i reálným pravidlům je, že by ženy neměly vstupovat do prostor mešity tehdy, pokud aktuálně mají svou periodu. V SL ženský

⁶⁰ <https://marketplace.secondlife.com/p/Wudu-wudhu-Animation-and-poseball/2081119>, použito 19. 3. 2023

avatar nepodléhá žádným biologickým procesům, tedy záleží pouze na svědomitosti hráče, jak k tomuhle pravidlu bude přistupovat. Spíše jde ale o snahu pro realističtější přiblížení náboženské stavby ve virtuálním prostředí.

Mešita má čtvercový půdorys a její okna a zdi jsou zdobené orientálními vzory, které připomínají květiny. Uvnitř mešity hraje stejná hudba jako v ostatních částech města, většinou arabské popové skladby. Přímo naproti vstupu je tzv. mihráb neboli modlitební výklenek. Ten je zdobený také mozaikou s orientálními vzory. Mihráb by měl směřovat k Mekce, tedy na východ. Při svém výzkumu jsem si zapnula v SL mini mapu – a směřuje na západ. Nad výklenkem jsou také arabské kaligrafie s nápisy „*Muhammad – necht' mu dá Bůh zaslíbení*“ a s nápisem *Alláh*. Napravo od něho se nachází tzv. minbar což je prostor pro kazatele. Na něm je zase zelená látka, na které je napsáno vyznání víry „*Není boha kromě Boha Alláha a Muhammad je jeho prorok.*“ Je to prostor, připomínající malý balkónek, ke kterému vedou dřevěné schody. V pravé části se také nachází část určená pro ženy, kde se mohou pomodlit. Zde jsou barevné koberečky, které mají funkci interakce. Hráč může na toto místo přijít a pomocí kurzoru myši se pomodlit přímo na místě. Tato část je znatelně menší než zbytek mešity, kde se mohou pomodlit muži. Místo pro ženy je možné oddělit hnědou záclonou od dalšího prostoru. V této zbylé části je i více koberečků, které jsou všechny stejné a také nabízí okamžitou možnost k pomodlení.

Mešita ve světě „Emirate of Salmiya“ má spoustu prvků, které se ztotožňují s realitou. Co jsem v metaverzu nezaregistrovala, jsou vedené modlitby. Jedním z důvodů ovšem může být, že v SL není pevně daný čas a tím pádem nelze pevně stanovit dobu, kdy by se modlitba měla odehrát. Výrazný prvek, co zde chybí, je jakékoliv upozornění na čas modlitby. Ten se nikde neobjevuje, a ani sami hráči na modlitbu ve společném chatu nijak neupozorňují. Nikde u mešity není vyhrazeno, jestli je prostor určený pouze pro muslimy nebo jestli je otevřený i pro nemuslimy.

V dalším světě, např. v „Call to Islam“ se také nachází mešita, ale o mnohem menší a méně propracovanější než ta, která byla v předchozím světě. Tato mešita má dva minarety. U vchodu jsou informační tabule, které prosí hráče, aby si sundaly boty – tento prvek se také shoduje s běžnou mešitou. Mimoto jsou tu ještě sepsány mravy (manners), které by měl člověk dodržovat jako vypnout si svůj mobilní telefon, udržovat místo čisté, nevyrušovat ostatní věřící, dobře vonět, nosit čisté a vhodné oblečení. Na tomto místě už jakýkoliv zdroj vody, aby se avatar mohl před vstupem omýt, chybí, a ani není nikde zmíněné, že by to bylo potřeba před

vstupem udělat. Uvnitř mešity toho moc není, zdi jsou vyzdobené kachličkami v neutrální barvě. I zde se nachází mihráb, u kterého je pouze jeden a jediný koberec, na kterém se hráč může pomodlit. Navíc tu je interaktivní displej na jedné ze zdí, kde si kdokoliv může pustit recitaci z koránu. Hráč také přímo na místě může darovat nějaký Linden dollar za poslechnutí nahrávky. V pravém rohu je pult, na které leží Korán. Po jeho kliknutí se rezidentovi SL zapne text svaté knihy, který si může přečíst. Bohužel, když jsem se snažila po delší době (již na konci svého výzkumu – březen 2023) znovu podívat do tohoto světa, tak již neexistoval a na místě už byly pouze soukromé residence.

Poslední a největší mešita, kterou jsem navštívila je „Ross Mosque“. Stavba vypadá zvenku docela obyčejně. Před mešitou je kašna, a před vstupem je opět prostor, kde si lze odložit boty – i zde to slouží pouze jako symbol, protože hráč nemůže nijak s předmětem interagovat a ani zde doopravdy obuv zanechat. Hned za vstupem je také košík, kde je možné přispět libovolnou částku na podporu „Ross Mosque“. Je zde možnost si spustit tzv. „adhán“ (výzva k modlitbě). Vnitřní prostory jsou opravdu moc pěkné, a hlavně velmi prostorné. Sice jsou zde pouze obyčejné betonové zdi, ale podlaha je zdobená bílo-červenými vzory. Strop je podepřen několika sloupy, které spojují orientální oblouky. Veprostřed mešity je ještě malá nádrž plná vody, která je zabudovaná v zemi. I zde je mihráb a minbar, které jsou v této mešitě správně směřované na východ. Před nimi jsou koberečky k modlitbě a také korán. S koberečky může avatar interagovat a provést celou modlitbu – nejdříve se dvakrát poklonit, poté si kleknout na zem a položit hlavu na zem. Korán nabízí proklik na stránku www.quran.com.

Velmi zajímavé je, že před mešitou se nachází teleport, který může hráče převést do oázy. Je to v podstatě ohraničená poušť, ve které se nachází pouze jezírko, které je zastřešeno kamennou střechou, kterou podepírají sloupy a avatar si může do této vody lehnout a odpočívat. Ohraničený tento prostor je proto, že se celá poušť ocitá v nebesích. Postava doopravdy dokáže seskočit dolů z této oázy a dlouze bude padat prostorem, až dopadne na zem. Je to mimo jiné dalším důkazem, že v SL jde doopravdy vytvořit a dělat vše, aniž by nás cokoliv limitovalo, například smrt.

5.2.2. Šaría

Nejtěžší je popsat, jak moc vážně se bere právo šaría ve virtuálním světě. V SL se dají určitě najít vizuální prvky práva šaría. Nejviditelnější známka je opět ve světě „Emirate of Salmiya“, kde mají i přímo popraviště. Před vstupem visí nad vchodem označení „Sharia law“, u kterého je obrázek váhy s dvěma miskami a na jejím vrcholu je i jeden ze symbolů muslimů

– měsíc s hvězdou. Hned vedle vchodu jsou z každé strany stejné červeno-černé vlajky, kde je psáno, že tento region je pod kontrolou práva šaría. Zároveň se na zdech ukazuje ještě jeden plakát, který blíže specifikuje, co přesně je zde nepřípustné. Mezi pravidla patří žádné kouření a hraní hazardních her, dále je tu zákaz pití alkoholu a jzení vepřové masa a jako poslední se zde nesmí nosit nevhodné oblečení. Pod všemi pravidly je také připsána věta „Sharia a better society“. Z místa jde docela respekt, jelikož hned u vstupních dveří jsou také z každé strany dvojice schody, které vedou přímo na popraviště k oprátce. Uvnitř se nachází dřevěná konstrukce, u kterého z jednoho sloupu jsou i pohozené kameny. Do očí bijící je zde hlavně oprátka, u které hned vedle opět visí vlajka s nápisem „Sharia law“ a s obrázkem vah, která mají značit spravedlnost. Během mého výzkumu se tu v rámci času změnila pouze jedna věc, a to že na zemi přibyla krev.

Toto místo je hned propojené s policií, která má v regionu svou vlastní stanici. Už před vchodem stojí nápis „Salmiya Police Sharia Law“. Na této tabuli jsou ještě i připsané arabské názvy „*Byli lidmi božími, kteří vyznali svou víru*“ a poté v dolní části „*Policie – islámská republika Írán*“. Z toho můžeme dedukovat, že v tomto městě se objevují prvky zejména šiitského islámu. Při vstupu vypadá stanice dost podobná klasické stanici, nechybí jí ani recepce nebo výslechová místnost. Na zdi jsou fotografie pohřešovaných osob, které tu mají pouze estetickou funkci. Uvnitř jsou znovu informační tabule, které rezidentům připomínají, co podle práva šarii musí respektovat (chodit vhodně oblečení apod...). Co je nezvyklého na této policejní stanici je to, že tu navíc jsou vystavené zbraně, které „vlastní“ stanice a v celé budově je pouze jedna místnost, která je uzamčená a je tedy nedostupná pro běžné hráče. Tato místnost je místnost pro výkon trestu smrti – i když do ní avatar nemůže vstoupit, tak jde vidět přes dveřní okénko elektrickou židli, která je přímo naproti vchodu. Všechny tyto prvky ovšem hrají ve světě pouze symbolickou roli, jelikož nejde nijak avatara usmrtit a během svého pobytu v SL jsem si nikdy nevšimla, že by k nějakému problému se zákonem kdykoliv došlo.

5.2.3. Pilíře islámu

V rámci výzkumu jsem se snažila upozornit, jak se v SL odráží pilíře islámu, kterých je dohromady pět – vyznání víry („*Není boha kromě Boha Alláha a Muhammad je jeho prorok*“), pravidelná modlitba a almužna. Dále také pravidelný půst a sebeočista v období Ramadánu a poté, pro muslimy velmi podstatný pilíř – pouť do Mekky.

Šaháda – vyznání víry

Ve světech SL lze nalézt i odkazy na vyznání víry. Téměř ve všech prostorách (ať už ve vnitřních nebo venkovních) se objevují arabské nápisy. Velmi často se na nich opakují jména Boha Alláha a proroka Muhammada nebo jsou zde přímo citovány úryvky z Koránu. V mešitách v regionu „Emirate of Salmiya“ a „Call to Islam“ se přímo nad hlavním výklenkem objevovala celá vyznání víry (viz *podkapitola 5.2.1. Mešity*). Mezi dalšími místy, kde lze zpozorovat odkazy na hlavní osobnosti islámu nebo na kapitoly (súry) Koránu je např. sídlo imáma u mešity v „Emirate of Salmiya“ nebo ve zmiňovaném světě také v „Islamic Learning Center“, které se nachází u hlavního náměstí. To, jak je pro muslimy důležitá a nenahraditelná osoba Alláha lze hezky symbolicky vidět v mešitě v „Call to Islam“. V ní se nachází dřevěný pult, na kterém je položena svatá kniha a tento pult je zdoben slovem „Alláh“, který je ve zlaté barvě a jasně září.

Salát – modlitba

Modlitba je určitě v regionech SL možná, akorát občas se trochu liší její forma. Jak jsem již zmiňovala, tak například ve světě „Emirate of Salmiya“ se nachází mešita, kde jsou přímo koberečky na modlení. Modlitba probíhá v pozici „sudžúd“ – tedy že hráč klečí na kolenu a jeho ruce a čelo se dotýkají země. Ve světě „Sunshine Therapy Garden“ bylo zastoupeno více náboženství a islám tu byl pod částí „Muslim Prayer“. Zde nebyla mešita, ale jen pouze mihráb. U něho jsou dva interaktivní body, díky kterým se avatar také může pomodlit. Je zde možnost tzv. du‘á‘, tedy osobní individuální modlitby. Postava hráče se zde modlí ve stoje s rukama před sebou, které jsou otevřené k nebi.

Zakát – almužna

V některých částech jsem také viděla možnost darovat almužnu (zakát). Tohoto prvku jsem si všimla hlavně ve světě „Emirate of Salmiya“, kde je přímo na náměstí položená větší skleněná nádoba. Tu si nelze splést s jinými možnými sbírkami, které se na různých místech a koutech nacházejí, jelikož je přímo u ní napsané, že se jedná o zakát. Stejný prvek se ve stejném světě nachází také v centru, kde se může hráč naučit něco o islámu (Islamic Learning Center) – v tomto centru jsou dále také informace o druhů modliteb a je tu například i informativní tabule se zmiňovanými pilíři islámu. Po zemětřeseních v Turecku a v Sýrii, které proběhlo v lednu letošního roku (2023), se také v SL objevila možnost pro podpoření sbírky na pomoc lidem, které zasáhla tato událost.

Sawm – půst a sebeočista během Ramadánu

V aktuálním roce 2023 probíhá Ramadán od 22. března do 22. dubna, takže jsem měla možnost zkoumat v SL i tento svátek. Například ve světě „Call to Islam” se hráč může dozvědět více z tabulí, které se nachází v tomto světě. Zjistit se zde dá něco nejen o islámské víře jako takové, ale i o tomto svátku. Jedna z tabulí informuje zájemce o smyslu Ramadánu – popisuje výjimečnost tohoto měsíce, a že tento svátek vybízí, aby se lidé zbavili svých zvyků, které se nahromadily v průběhu zbytku roku. Tento měsíc připravuje věřícího na zbylých jedenáct měsíců, zejména by ho měl naučit disciplíně a sebekontrolě. Během těchto třiceti dní má také člověk mnohem blíže k Alláhovi, který ostatním dává možnosti se zlepšit a dává nám možnost odpuštění za naše hříchy. Dále také lze na ostrově najít informace o půstu, který by každý muslim měl během dne dodržovat.

Nejvíce věcí, které směřovaly ke svátku Ramadán, jsem dokázala najít ve světě „Emirate of Salmiya”, kde se např. Prodávají trika s popisky, které jsou vytvořené k tomuto svátku jako např. „*yes not even water. #ramadan*”, který je nabízený v pánské i dámské velikosti. Jeden dům, který se nachází poblíž hlavního náměstí, měl svoji přední stranu vyzdobenou cedulí s textem „*Požehnaný Ramadán*”. Tato rodina pod cedulí také nabízí občerstvení v podobě špízů pro všechny návštěvníky tohoto světa. Poslední věc, která ve městě přibyla, je altánek, kde se mohou rezidenti sejít a popovídat si spolu. Nahoře na altánku je nápis „RAMADÁN“. Bohužel se mi nepodařilo ve světě „Emirate of Salmiya”, a ani žádném jiném dalším najít jiné odkazy na slavený měsíc Ramadán.

Hlavní problémem dodržování půstu ve virtuálním světě SL je to, že zde není pevně stanovený čas a hráči si mohou dobu dne měnit podle vlastního nastavení. Všechny prvky tedy slouží spíše jako symbolika než přísně kontrolovaný rituál.

Hadždž – pouť do Mekky

Bohužel poslední pilíř islámu, tedy pouť do Mekky jsem nedokázala během mého výzkumu spatřit v SL. Část svého pozorování jsem záměrně věnovala pouze této důležité části pro muslimy, který vycházel na červenec roku 2022. Byla jsem aktivní každý den poutě (hadždže). Během této doby jsem navštívila hlavně dva světy – „Emirate of Salmiya“ a „Call to Islam“. Očekávala jsem zejména od druhé světa, že tu budou aspoň nějaké další přidané informace o pouti do Mekky, protože jak už jsem zmiňovala, tak tento region slouží jako svět pro nemuslimy, aby se dozvěděli více o islámu. I to, že se svět „Emirate of Salmiya“ vůbec

nezměnil, bylo pro mě zklamáním, jelikož na tomto místě je aktivní opravdu spousta lidí, a to ve mně vzbudilo prvotní očekávání, které nebyly naplněny.

5.3. Výsledky rozhovorů

Rozhovory jsem vedla s deseti hráči zejména ze světa „Emirate of Salmiya“. Všichni respondenti byli srozuměni s tím, že jejich odpovědi budou zpracovány do mé bakalářské práce. Výsledky výzkumu jsem rozdělila do pěti tematických částí – *prostor bez limitů*, *představy o kultuře*, *muslimové v SL*, *islám v SL* a *důležité prvky SL*. Jeden z rozhovorů je přepsaný v příloze, na konci bakalářské práce.

Prostor bez limitů

Mezi mé první otázky, které jsem podávala hráčům, patřil i dotaz, co se jim líbí na SL. Téměř u každé odpovědi zaznělo, že mají rádi tento virtuální svět, protože jim dává možnosti, které nemohou dělat v reálném životě. Respondenti tak velmi oceňují volnost, kterou zde mají. Zejména, jak SL dává prostor rezidentům pro fantazii, která je často spojována se sexuálními touhami. Virtuální světy respondenti berou jako místa, kde se vytrácí jakékoliv sociální tabu, se kterými se setkávají v reálném životě.

Uživatelé dále vyzdvihují nabídku světů, které lze navštívit. Oceňují také možnost potkávat ostatní hráče a rezidenti SL z odlišných kultur a různých koutů světa. Nejčastěji jsem se setkala, stejně jako ostatní respondenti, s hráči z Evropy, z blízkého východu a Asie. Na otázku, jaké světy podle věkového limitu hráči nejvíce navštěvují, se odpovědi respondentů různily. Někteří zmiňovali, že jim na konkrétní kategorii příliš nezáleží a hledají světy spíše podle tématu, které je zajímají, nebo preferují světy podle návštěvnosti, aby zde mohli potkat a seznámit se s více lidmi. Někteří hráči si také záměrně vybírají „adult“ světy, které jim poskytují zmiňovanou svobodu, díky které realizují všechny fantazie a přání, které nemohou naplňovat v běžném životě. Jeden z respondentů se rozepsal zejména o motivaci lidí, kteří navštěvují světy s explicitním obsahem. Z jeho zkušenosti tvrdí, že SL navštěvují zejména ženy, kterým bylo již přes třicet let, a jsou např. rozvedené. „*Líbí se mi SL, díky věcem, které nelze dělat v realitě, ale tady ano, díky virtualitě. Zejména sexuální fantazie. 99 % lidí si tady užívá sex, který nemají v reálném životě. I já si užívám, ačkoliv jsem šťastně ženatý už 31 let.*“⁶¹ Uživatelé zde hledají lásku, potěšení a snaží se zažít věci, ke kterým nemají běžně příležitost. Je pravda, že během

⁶¹ Odpověď respondenta č.5–z archivu autorky

svého výzkumu jsem se v podstatě nesetkala s nikým v mém věku a věkový průměr mých respondentů je okolo 45 let (nejstarší měl 63 roků).

Představy o kultuře

Jedním z mých hlavních cílů bylo zjistit, kdo se ve skutečnosti pohybuje ve světech s arabskou / muslimskou tematikou, a co je právě do těchto míst táhne. Respondenti tvrdili, že nejčastěji se setkávají s tím, že je oslovují hráči, kteří zde hrají tzv. role-playing. To znamená, že se vydávají za smyšlenou postavu, která je nějak tematizována. Spousta respondentů zmínila, že se v SL pohybují evropské ženy, které vyhledávají v těchto světech arabské muže. Evropanky podle jejich mínění vidí v arabských mužích dominanci, která jim chybí u Evropanů. Zároveň je nutné ale podotknout, že se respondenti zmínili, že většinou se pod ženskými avatary skrývají spíše muži, protože vědí, že budou mít u hráčů větší šanci, aby navázali kontakt a následně se s nimi sexuálně sblížili. Pár hráčů, kteří jsou i v reálném životě muslimy zmiňují, že se v SL často objevují i arabští muži, kteří si zde vybíjejí své sexuální touhy, které musí jinak v realitě potlačit. *„Všichni muži z arabských nebo asijských zemí se snaží navázat reálný vztah, který je založený na stereotypech – což je za mě v pořádku. Muž, se kterým si teď píšu je více z východu a vypadá to, že zde očekává správný islámský étos a projevuje to více náboženským způsobem. Západní muži hrají dominantní nebo autoritativní arabské stereotypy, ale mnohem více fantazijně. Ženy, zdá se, jsou zde více submisivní.“*⁶²

Nutno zmínit, že tzv. role-playing je ve hře opravdu reálnou věcí. Téměř každý profil obsahuje také popis, který si může uživatel upravit podle sebe. Většina hráčů vyzývá ostatní, aby se nebáli je kontaktovat a píšou o sobě např. že jsou submisivní a podobně... Role-play vypadá např. tak, že o sobě hráči píšou, že jsou otrokyně, které udělají vše, co chcete. Většina z nich mají v profilu zvolenou velmi vyzývavou fotku svého avatara.

Muslimové v SL

Během svého výzkumu jsem narazila i na hráče, kteří se hlásí k islámu i v reálném životě, mimo hru. Ani jeden z nich neprovádí žádné islámské rituály (jako např. modlitba) ve virtuálním světě. Jeden z nich dokonce zmínil, že mu to přijde bláznivé. Občas se setkají ale se situacemi, kdy se snaží vysvětlit nějaké mylné představy, které ostatní o islámu mají. *„Hovořím o náboženství a vysvětluji nějaká nedorozumění. Někdy jsou lidé agresivní ohledně islámu a někteří nadávají. Není jich tolik, ale někteří lidé mají tolik negativních emocí o nás, které*

⁶² Respondent č.8–z archivu autorky

zapřičiňuje propaganda.“⁶³ Celkově se ale všichni muslimové shodli, že tu opravdoví věřící tvoří spíše minoritu a ostatní „muslimové“ spíš využívají islám k role-playingu. Některým muslimům se toto propojení nelíbí – respondent zmiňoval pro příklad avatary, kteří nosí hidžáb a zároveň nosí erotické prádlo nebo vyzývavé oblečení. Jako nepřijatelné také zmínil situace, kdy mají někteří hráči sex v mešitách, kostelech a podobně. Není pro něho v pořádku, že se spojují islámské hodnoty se sexuálními fantaziemi. Jediný přijatelný role-play bere jako ten, který šíří učení islámu. Jiný hráč zase potvrdil, že to, co se v SL odehrává, by každý pravý muslim považoval za harám (činy, které jsou v rozporu se šáriou).

Na druhou stranu jsem v SL poznala i muslimy, kteří se hlásí k islámu i v běžném životě a SL navštěvují také za účelem seznamování se a navazování kontaktů, které směřují k sexu. Jeden účastník uznává, že tyhle věci jsou harám, a že Alláh vidí jeho skutky všude (i ve virtuálním prostředí). I tak zde vystupuje za postavu striptéra, podporuje nahotu a sex, protože by to nemohl dělat v reálném životě.

Islám v SL

Všichni hráči potvrdili, že v SL jsou znatelné prvky islámu, ale že zde slouží pouze pro vytvoření prostředí s tematikou. Islám v této platformě pouze berou jako „příběh“ nebo „kulisy“, do kterého zasadí svou postavu a nadále tyto světy využívají pro své sexuální fantazie. „*Vše je tady falešné o islámu. Je to pouze představa.*“⁶⁴ Jediné místo, které se v muslimském světě považuje za reálnější je „Islamic Learning Center“, kde většinou tráví čas praví muslimové a nabízí ostatním hráčům podrobněji mluvit o islámu jako reálné víře a uvést pro ostatní hráče nesrovnalosti, které o islámu mohou mít. Jak jsem zmínila již v předchozím bodě, reálným muslimům se nelíbí, jak je islám zneužíván pro sexuální touhy a fantazie.

Ačkoliv hráči nevyhledávají sami o sobě jakékoliv prvky islámu pro náboženský rituál, tak mají základní povědomí o tom, co tato víra obsahuje, co je pro muslimy důležité a jak islám vznikl. Osobně musím podotknout, že i špatná reklama je reklama – sice zde právo šaría nebo pět pilířů nikdo nerespektuje, ale jsou zde tak viditelné, že určitě si jich každý hráč všimne a něco se o nich naučí.

⁶³ Odpověď respondenta č.7–z archivu autorky

⁶⁴ Odpověď respondenta č.4–z archivu autorky

Důležité prvky SL

Mezi mé poslední otázky patřil dotaz, jaké věci / prvky jsou pro hráče v SL nejdůležitější. Mezi možné prvky může patřit např. komunikace s hráči, gesta a animace, vzhled avatara a podobně... „*Důležitý je pro mě chat, hudba, tanec, stylové oblečení, scházení se s ostatními. Všechny možné věci.*“⁶⁵ Jako nejdůležitější vnímají respondenti zejména chat (možnost si psát s ostatními hráči), což odpovídá i motivaci, proč v SL jsou – seznamovat se s ostatními rezidenty. Napsat v SL se dá komukoliv. Jednotliví hráči mohou ve svém profilu upřesnit, co od konverzace očekávají a jaké zprávy například neradi dostávají.

Velmi často hráči odpovídali, že je pro ně důležitá hudba. V muslimských světech hrají arabské písně, které dodávají místu lepší atmosféru. Poté je pro ně důležitý vzhled / stylové oblečení avatara. To osobně jako hráč můžu potvrdit, protože v začátcích vám chce každý pomoci, pokud má pocit, že vaše postava není dostatečně propracovaná. Zároveň se nikdo nebojí vyjádřit svůj názor, pokud váš vzhled neodpovídá jejich očekáváním. Někteří hráči dokonce ve svých profilech mají zmíněno, že požadují od ostatních určitou investici do vzhledu před tím, než s vámi naváží kontakt.

5.4. Zhodnocení výzkumu

Při mém výzkumu jsem se snažila přijít na to, jakou podobu má islám ve virtuálním světě Second Life. Mezi mé výzkumné otázky patřilo:

1. Jak vypadá islám v SL?
2. Pohybují se v tomto prostředí muslimové?
3. Provádějí zde muslimové své náboženské rituály stejně jako v reálném světě?

Zejména ze zúčastněného pozorování jsem mohla nahlédnout, jak se odráží prvky islámu v SL. Na první pohled je patrné, že jsou určité světy stylizované do muslimských světů, protože se v nich dají najít věci, které jsou i v reálných místech. V SL může hráč navštívit mešity, které jsou doplněny pravidly pro vstup, i koberečky, které nabízí hráči možnost se pomodlit přímo na místě směrem, kam ukazuje mihráb. Během výzkumu, jak jsem popsala i v praktické části, lze najít odkaz na právo šaría nebo na některé pilíře islámu. Na různých místech také můžeme najít informace o věrouce a často jsou zde úryvky z koránu a odkazy na Alláha a Muhammada.

⁶⁵ Odpověď respondenta č.6–z archivu autorky

Díky polostrukturovaným rozhovorům jsem dokázala lépe porozumět, kdo se skrývá za postavami a kdo tedy doopravdy navštěvuje arabské světy. Zjistila jsem, že spíše většina hráčů zde nejsou muslimové. Tím pádem zde neberou islám jako náboženství a např. mešity jako svatá místa, ale pouze pro ně slouží prvky islámu jako „kulisy“ pro jejich role-playing. Inspirují se i tím, jak vnímají arabskou kulturu a lidi, které z ní pocházejí. Podle respondentů zde jsou zejména evropské ženy, které hledají arabské muže, ve kterých vidí dominantní a silné osobnosti a muži očekávají od žen spíše submisivnější postavení. Hráči se domnívají, že spousta ženských avatarů ve skutečnosti ovládají muži. Muslimové události v SL příliš neschvalují, protože je považují za harám a tím pádem se tu pohybují spíše nemuslimové.

Za harám mohou muslimové považovat např. avatary, které nosí hidžáb, ale zbytek jejich postavy je téměř nahý. V SL jsem narazila i na muslimy, kteří chodí do SL za stejným účelem jako nemuslimové – tedy zde naplnit své sexuální představy, které nemohou uskutečňovat v reálném světě. Jedna z možných interpretací, proč je toto místo pro muslimy zajímavé, může být v kontextu jejich víry. V křesťanství je např. nebezpečné, aby křesťan vůbec pomyslel na nevěru nebo na akt s někým jiným – již tato myšlenka se považuje za hříšnou. V islámu je hříšná až samotná fyzická nevěra. Snad můžeme říct, že je masturbace a sexuální potěšení v role-playingu v islámu přijatelné, protože jde zde o skutek zavrženíhodný, ale nikoliv o skutek zakázaný.

Během mého pozorování jsem nikdy nikoho nepotkala v mešitách, které slouží pro modlitby, a když jsem v mém rozhovoru narazila na muslima, tak jsem se zeptala, jestli toto místo navštěvuje ve virtuálním světě. Všichni z nich odpověděli, že se na místa byli pouze podívat, ale žádné náboženské úkony zde nedělají, jelikož to vnímají spíše jako něco pošetilého než lákavého pro ně. Všechny pilíře islámu tedy vykonávají pouze v reálném životě a v SL chodí spíše jen poznávat nové lidi a upřesňovat jim, jaký pohled na islám mají oni.

Ačkoliv tedy zde islám z náboženského hlediska není úplně přítomný, je jasné, že do velké míry ovlivňuje toto místo. Hráči mají rádi islámskou tematiku a zasazují do ní své sexuální představy. Je důležité říct, že hráčů, kteří např. svět „Emirate of Salmiya“ navštěvují, je oproti jiným světům opravdu hodně. Spousta uživatelů, kteří byli aktivní v tomto světě, jsou na této platformě přihlášení i okolo 15 let (to vše se může hráč dozvědět z jejich profilu) a jde tedy vidět, že stále mají důvod se sem vracet.

6. Second Life jako posvátný prostor podle Josepha Campbella

SL je opravdu zajímavé místo, které navštěvuje spoustu lidí z různých důvodů. SL můžeme brát jako platformu, kde můžeme svůj život tvořit a dívat se na něj z jiné perspektivy – zejména z té, kde nás osobně nic nelimituje. Stejně tak i autor Joseph Campbell přichází s několika myšlenkami, jak můžeme na život nahlížet. Jako hlavním privilegiem, který jako lidé máme, zmiňuje religionista schopnost být tím, kým doopravdy jsme. Právě to nám může SL nabídnout – půdu, kde může kvést naše identita a kde se nemusíme bát být sami sebou. Smyslem života může být cokoli, čemu přisoudíme my osobně váhu. V SL je těchto možností sebenaplnění nespočet. Sám Campbell uvádí, že před příchodem nového, se musíme zbavit něčeho starého – naší formy, abychom mohli vytvořit své lepší já. I hráč musí nejprve odhodit překážky, předsudky, a to, co ho brzdí být bezprostředním v reálném životě, aby dovolil sám sobě upustit kreativitu a touhu, díky které se může „vtělit“ do svého nového *já* – do svého *avata*.⁶⁶

J. Campbell definuje prostory na posvátné a světské. Posvátné prostory jsou místa, která jsou oddělená od běžného kontextu života – není zde potřeba vydělávat peníze, chodit zde do práce, do banky nebo zde bojovat o prestiž (tyto místa můžeme tedy nazývat světskými) ... V našem posvátném místě se objevují pouze věci, které odpovídají našim zálibám, a ne nikoho jiného. Posvátný prostor je ten, kde můžeme znovu a znovu nacházet sami sebe. Otázkou zní, jak najít a kde hledat své posvátné místo? Campbell vyzívá ostatní, aby hledali místo podle tzv. pramenu ambrózie – radosti, která přichází zevnitř, nikoliv z něčeho vnějšího, co do nás vnáší radost. Takové místo by nám mělo dovolovat nechat prostor pro naše rozhodování (vůli), naše záměry a vlastní přání. Posvátné místo tak můžeme shrnout jako prostor, kde dochází k transformaci, a kde docházíme k hlubšímu a lepšímu pochopení sebe sama.⁶⁷

SL určitě nejde jen tak považovat za definici posvátného místa, ale dává komukoliv prostor, aby si zde své posvátné místo našlo. Je pouze na hráči, co v tomto světě navštíví a vyhledá. To odpovídá i slovům autora – není zde prostor na věci, které byste museli vidět nebo dělat. To, co si zde vyberete, záleží pouze podle toho, co vás přitahuje a v čem cítíte radost. SL je místo, kam se můžeme kdykoliv vrátit – jen proto, že chceme, že se těšíme na nové lidi, které poznáme nebo se kterými se znovu shledáme. Nikdo v SL není povinně a hráči se mohou ze hry kdykoliv odhlásit a odejít. Můžeme zde najít lepší verzi sami sebe, dělat zde věci, které nás těší a poznávat i krásná nová místa, která nás pohltnou a vnitřně zasáhnou. Ať už si hráč vybere

⁶⁶ OSBON, K. Diane (ed.). *A Joseph Campbell Companion. Reflection on the Art of Living*. New York: HarperCollins Publisher, 1991. s. 16-21

⁶⁷ Tamtéž, s. 180-184

pro svůj pobyt náboženské místo, noční bar anebo zapomenutý ostrov... tento výběr je vždy odrazem našeho přání a naší vůle – přesně tak, jak by tomu u posvátného místa mělo být.

Do posvátného místa bychom se měli vždy rádi vracet. Přiznám se, že v rámci rozhovorů nebyla příležitost hráčům vysvětlovat teorii Josepha Campbella o posvátném místě a následně ji společně analyzovat a reflektovat na jejich zkušenosti. Lidé, co stojí za svými postavami jsou tak různorodí, že by asi většina vůbec nevěděla, proč něco takového od nich chci vědět, a navíc je to velmi dynamické prostředí, které si občas spíše vyžaduje stručnost. I tak si ale troufám říct, že mezi lidmi, které jsem potkala a které jsem měla možnost vidět, se jich určitě najde několik, které by uvnitř své duše cítili, že SL je pro ně místem, kde jsou šťastní a kde se cítí, že nachází sami sebe. Je to jedno z vysvětlení, proč by jinak člověk trávil třeba i 15 let v jedné hře, která stále je a bude pouze místem, kterému vy dáváte význam?

7. Transkulturní reflexe

Během našeho studia transkulturní komunikace na pedagogické fakultě Univerzity Hradec Králové je nám velmi často pokládána otázka – co to je transkulturní komunikace a co to je transkulturalita? Pro mě, a určitě i pro mnohé další je to schopnost komunikovat s lidmi s odlišnými kulturními kořeny nebo s rozdílným jazykem, a přes všechny možné odlišnosti se pokusit najít společný jazyk, díky kterému se můžeme otevřít druhému, vzájemně se obohatit a sdílet s ostatními kým vším doopravdy jsme – tedy se nebát sdílet a spoluutvářet naši identitu s druhými.

I Second Life je místem pro setkávání lidí z odlišných koutů světa. Lidí, kteří by si ve společném životě možná hned nerozuměli, ale kteří se v tomto prostoru snaží nalézat nové spojení, navazovat nové vztahy a cestu pro vzájemné porozumění. Je pravda, že znalost anglického jazyka je v SL velkou výhodou, ale dorozumět se zde dokáže každý. Velkou roli zde totiž hrají animace a gesta, které jsou většinou univerzální a které nejsou kulturně podmíněné. V reálném světě se sice můžeme setkat s nějakými odlišnostmi v neverbální komunikaci, tady se tyto rozdíly ale téměř vytrácejí.

S příchodem nových medií a technologií se přirozeně vynořuje otázka, jak se se zapojením do virtuálních světů mění naše identita. Stále více se náš život přelévá do on-line prostředí, a tak je podstatné si najít svou identitu i zde. My se tak tím nacházíme na hranici mezi skutečným a virtuálním, a tato hranice nám dává příležitost sami sebe poznat z jiné perspektivy.

Virtuální světy nám nabízejí možnosti, jak můžeme experimentovat s novými a odlišnými identitami, které v reálném světě nedokážeme poznat kvůli našim osobním (vnitřním), ale i vnějším překážkám. Anonymní maska nám poskytuje bezpečný prostor, který nám dovoluje své vrozené vlastnosti (jako etnicita, rasa, pohlaví...), nebo získané role hodit za hlavu. Je důležité hned neodsuzovat a neredukovat virtuální světy na „smýšlené“ světy (neodpovídající skutečnosti). Virtuální identita, kterou si zde zvolíme, nás může vést k dialogu o tom, kým v našem vnitru jsme nebo kým si přejeme být. Je možné, že naše virtuální identita může být dokonce reálnější než naše běžná, protože ve virtuálním prostředí jsou lidé řízení a motivováni svými vědomými i nevědomými touhami a také potřebami.⁶⁸ Zkušenosti hráčů mohou být opravdu pohlcující a jejich prožitky mohou být velmi reálné a silné. Tyto pocity mají hráči a rezidenti SL díky intenzivním emocionálním reakcím, kterým lze dosáhnout skrze

⁶⁸ KOLES, Bernadett. NAGY, Peter. „Who is portrayed in Second Life: Dr. Jekyll or Mr. Hyde? The extent of congruence between real life and virtual identity“. In *Journal of Virtual Worlds Research* (2012) vol.5, č.1. s.2-6.

avatarea, který je nositelem naší identity. Přeci jenom v SL můžeme provádět náboženské rituály, vést milostné poměry, vzdělávat se nebo i mít svatbu.

S novou identitou je v SL možné se otevřít a zahodit veškeré zábrany, které v běžném životě máme. Mezi ty patří například i experimentování se sexualitou a touha po vzrušení. V SL jsem se často potkala s hráči, kteří zde přišli koketovat s ostatními rezidenty a unést se svými vášněmi. Toto vyhodnocení vychází z profilů, které si jedinci sami vytváří, a ve kterých zvou ostatní k navázání kontaktu. Navíc lze také u hráčů vidět, do jakých komunit se rozhodli zapojit a velmi často se zde objevovali skupiny jako „Arab Swingers“, „BDSM and Harem Lovers“ a podobně. Pokud se nebudeme zaměřovat pouze na muslimské světy, tak možnost anonymity a změny identity může být také přínosný například pro komunitu LGBTQ+, kteří se ve svém „klasickém“ životě bojí přiznat okolí svou sexuální orientaci, kvůli strachu z reakce svého okolí.

Díky nové příležitosti jako je např. SL, kde můžeme sami sebe nechat žít a dělat nejrůznější věci bez jakýkoliv limitů, se můžeme zabývat věčnou otázkou – *Kdo jsem?* Zprvu by se mohla i vynořit otázka na kolik musíme ztratit starou identitu, abychom mohli být někým jiným? Odpověď na ni nemusí být úplně lehké najít, i já jsem si ze začátku zvolila svého avatarea, který se spíše podobal mému běžnému vzhledu. S delším pobytem v SL člověk začne více uvolňovat své svázané představy, které o sobě má a začne dávat prostor svému já bez jakýkoliv limitů. Podle Koles a Nagy by člověk neměl úplně oddělovat své dvě identity (reálnou a virtuální), ale přijmout je a přijímat je tak, že se mohou odlišovat – každá z nich se zaměřuje na různé aspekty naší osobnosti, ale zároveň se vzájemně mohou doplňovat.⁶⁹

Jak moc se bude vaše postava v SL podobat vašemu reálnému vzhledu nebo vlastnostem není vůbec podstatné. V tajemství, kdo se doopravdy skrývá za avatarem, přeci jenom tkví krása SL. Tento virtuální svět nejvíce vystihuje motto, které se nachází na oficiálních stránkách SL: „*Explore. Discover. Create. A new world is waiting...*“.

⁶⁹ KOLES, Bernadett. NAGY, Peter. „*The digital transformation of human identity: Towards a conceptual model of virtual identity in virtual worlds*“. In Sage Publications, 2014. vol. 20 č. 3., s. 279-283

8. Závěr

Cílem mé bakalářské práce bylo přiblížit islám ve virtuálním světě Second Life. SL patří mezi místa, do kterých se mohou připojit hráči z kterékoliv země a interagovat zde s ostatními rezidenty SL a okolím. Mou snahou bylo přijít na to, jaké prvky islámu se skrývají v tomto virtuálním prostředí a jak na ně reagují muslimové. Protože jsou tyto místa relativně nové (nebo alespoň z pohledu historie antropologie), tak jsem pro svůj výzkum zvolila virtuální etnografii, která je takovou aktualizovanou verzí etnografie pro on-line prostředí. Používají také stejné metody – i zde jsem použila polostrukturované rozhovory a metodu zúčastněného pozorování. Poznatky jsem zaznamenávala do terénního deníku. S virtuálním prostorem ovšem přichází i určitá úskalí, které jsem popsala i ve své teoretické části práce. Zejména se jedná o otázku anonymity, a jak by k ní měl badatel přistupovat.

Hned při začátku výzkumu jsem narazila na několik prvků islámu, které se vizuálně velmi podobaly těm v reálném světě. Velkým úskalím a otázkou, na které jsem se musela během svého výzkumu zaměřit, bylo, do jaké míry tyto zobrazené prvky odpovídají reálné snaze se přiblížit islámu. Jednou z pochybností je to, že SL jako hra již běží 20 let a nějaké prvky zde mohou být ještě z dob, kdy ve světech SL bylo mnohem více reálných muslimů než nyní. Další otázkou bylo, jak moc se považují světy za reálné prostředí a na druhou stranu, jak moc se berou jako prostor pro „role-play“. Setkala jsem se s opravdu velkým počtem hráčů, kteří si na své nové identitě velmi zakládají – v SL se klade velký důraz na vizuální stránku avatara a do určité míry určuje vaši přesvědčivost v tomto prostředí. Potkala jsem se také s tím, že anonymita vzbuzovala v hráčích odvahu k posunutí svých hranic v otázce sexuality a experimentování s ní. Velmi často tato platforma i ve světech, které jsem původně považovala za náboženské, sloužila k seznamování za účelem navázání intimity.

Určitě SL nabízí spoustu prostoru pro další výzkum. Pro ty, co by měly odvahu, by bylo zajímavé se více zaměřit na vztah mezi arabskou kulturou a sexuálními představami o ní – tedy více prozkoumat „role-playing“, se kterým jsem se během mého pobytu v SL setkala. Z některých odpovědí, a i z některých profilů ostatních uživatelů zaznělo, že je přitahují arabské ženy, které jsou submisivnější, a které se tak odlišují od evropských žen (které jsou podle vkusu některých hráčů příliš emancipované). Nebo naopak, že ženy hledají dominantní arabské muže, kteří jim ve vlastní kultuře chybí. Upřímně by mě výsledky tohoto výzkumu velmi zajímali, ale je potřeba k takovému výzkumu přistoupit s otevřenou myslí.

Určitě jsem moc ráda, že jsem se v mém výzkumu zaměřila i na polostrukturované rozhovory, díky kterým mohla jít práce více do hloubky a nezůstala pouze u mých dojmů, ale i u poznatků ostatních hráčů. Výsledky výzkumu potvrdily i poznatky z teoretické části. Zejména o tom, jak fungují virtuální světy jako místo pro vytvoření si nové identity a možnosti zde být tím, kým člověk chce bez ohledu na jeho pravou identitu.

V poslední části práce jsem se snažila pohlédnout na SL jako na posvátné místo podle Josepha Campbella. Je jasné, že tento virtuální svět nemůže považovat za posvátný prostor každý. Ani já jsem toto místo během svého výzkumu tak nevnímala. Když ovšem člověk tráví delší čas v SL a vidí kolem sebe spoustu hráčů, kteří investují do své postavy nejen peníze, ale i obrovské množství času a snahy, tak je patrné, že toto místo pro ně není lhostejné. Rezidenti zde nepocítují žádné hranice a SL dává člověku opravdu možnost zde znovu a znovu nacházet sebe, kým si přeje ve svém nitru být nebo co si přeje zažít. Ačkoliv to ostatním nemusí dávat smysl, jim ano, a přesně to je pro posvátné místo důležité.

Náboženství v SL je opravdu mnoho, a to co platí pro islám, určitě nemusí platit pro křesťanství, buddhismus nebo jiné víry či hnutí. Ačkoliv se můj výzkum postupem času a zkušenostech posunul do trochu jiné roviny a výsledku, tak to beru jako velmi obohacující příležitost. Určitě doporučuji navštívit SL všem, kteří rádi poznávají nové lidi, kultury a pohled na život. Second Life je zkrátka pestrým místem, které nabízí nespočet možností.

9. Zdroje

Publikace

1. ATRILL, Alison. *Cyberpsychology*. Oxford: Oxford University Press, 2015. ISBN 978-0-19-871258-9.
2. BOELLSTORFF, Tom., NARDI, Bonnie., PEARCE, Celia., TAYLOR, T. L. *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method*. New Jersey: Princeton University Press, 2012. ISBN 9780691149509
3. BOELLSTORFF, Tom. *Coming of Age in Second Life. An Anthropologist Explores the Virtually Human*. New Jersey: Princeton University Press, 2008. ISBN 978-0-691-13528-1.
4. CAMPBELL, A. Heidi, TSURIA, Ruth. *Digital Religion. Understanding Religious Practice in Digital Media*. 2. vydání. London: Routledge, 2021. ISBN 9780429295683.
5. DIVÍNOVÁ, Radana. *Cybersex: forma internetové komunikace*. Praha: Triton, 2005. ISBN 80-7254-636-8.
6. GATIKKER, E. Urs. PERLUSZ, Stefano. BOHMANN, Kristoffer. SØRENSEN, M. Christian. „*The Virtual Community: Building on Social Structure, Relations and Trust to Achieve Value*” In CHIDAMBARAM, Laku. ZIGURS, Ilze. *Our Virtual World: The Transformation of Work, Play and Life via Technology*. Hershey: Idea Group Publishing, 2001. ISBN 1-878289-92-6.
7. GREGG, E. Stephen. SCHOLEFIELD, Lynne. *Engaging with Religion: A Guide to Fieldwork in the Study of Religion*. London: Routledge, 2015. ISBN 9780415534482
8. GUGA, Jelena. *Digital self: how we became binary*. Plzeň: Západočeská univerzita, 2015. ISBN 978-80-261-0417-9.
9. HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*. Praha: Portál, 2005. ISBN 80-7367-040-2.
10. JERALD, Jason. *The VR Book: Human-Centered Design for Virtual Reality*. California: Morgan & Claypool Publisher, 2016. ISBN 978-1-97000-115-0.
11. KLEMENT, Vítězslav. *Průvodce světem metaverse: objevte virtuální světy budoucnosti, kde se budete moci setkávat s přáteli, vlastnit nemovitosti nebo podnikat: metaverse prakticky a na příkladech*. Praha: Powerprint, 2022. ISBN 978-80-7568-566-7.
12. KOLES, Bernadett. NAGY, Peter. „*The digital transformation of human identity: Towards a conceptual model of virtual identity in virtual worlds*“. In Sage Publications, 2014. vol. 20, č.3.

13. KOLES, Bernadett. NAGY, Peter. „*Who is portrayed in Second Life: Dr. Jekyll or Mr. Hyde? The extent of congruence between real life and virtual identity*“. In *Journal of Virtual Worlds Research* (2012) vol. 5, č. 1. s. 1-17. ISSN 1941-8477.
14. MARTÍNKOVÁ, Libuše. *Kyberprostor jako náboženský prostor*. Brno: L. Marek, 2007. ISBN 978-80-87127-06-3.
15. MIŠOVIČ, Ján. *Kvalitativní výzkum se zaměřením na polostrukturovaný rozhovor*. Praha: Slon, 2019. ISBN 978-80-7419-285-2.
16. MOLKA-DANIELSEN, Judith. DEUTSCHMANN, Mats. *Learning and Teaching in the virtual world of Second Life*. Trondheim: Tapir Academic Press, 2009. ISBN 978-82-519-2353-8.
17. MOORE, Dana. THOME, Michael. Dr. HAIGH, Karen. *Scripting Your World: The Official Guide to Second Life Scripting*. Canada: Wiley Publishing, 2008. ISBN 978-0-470-33983-1.
18. NEUMAIER, Anna. „*Digital Ethnography*“. In Ed. ENGLER, Steven. STAUSBERG, Michael. *The Routledge Handbook of Research Methods in the Study of Religion*. 2. vydání. Abingdon: Routledge, 2022. ISBN 978-0-8153-5889-3.
19. OSBON, K. Diane (ed.). *A Joseph Campbell Companion. Reflection on the Art of Living*. New York: HarperCollins Publisher, 1991. ISBN 0-06-092617-1.
20. PAVLÍČEK, Antonín. *Nová média a web 2.0*. Praha: Oeconomica, 2007. ISBN 978-80-245-1272-3.
21. RADDE-ANTWEILER, Kerstin. „*Virtual Religion. An Approach to a Religious and Ritual Topography of Second Life*“. In *Being Virtually Real?* (2008) vol.3, č.1. s.174-211. ISSN 1861-5813.
22. RHEINGOLD, Howard. *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier*. Cambridge: MIT Press, 2000. ISBN 13 978-0-262-68121-6.
23. RYAN, Marie-Laure. *Narativ jako virtuální realita: imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích*. Přeložil Eva KRÁSOVÁ. Praha: Academia, 2015. ISBN 978-80-200-2507-4.
24. RYMASZEWSKI, Michael (et alii). *Second Life: The Official Guide Second Edition*. Canada: Wiley Publishing, 2008. ISBN 978-0-470-22775-6.
25. TANENBAUM, Joshua. EL-NASR, S. Magy. NIXON, Michael. *Nonverbal Communication in Virtual Worlds: Understanding and Designing Expressive Characters*. Pittsburgh: Carnegie Mellon University ETC Press, 2014. ISBN 978-1-304-81204-9.

26. TAYLOR, T. L. *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Cambridge: MIT Press, 2009. ISBN 978-0-262-51262-6
27. TURKLE, Sherry. *Life on the screen: identity in the age of the internet*. New York: Simon & Schuster Paperbacks, 1995. ISBN 978-0-684-83348-4.
28. VYBÍRAL, Zbyněk. *Psychologie komunikace*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-387-1.
29. WASKUL, Dennis., DOUGLASS, Mark., EDGLEY, Charles. „*Cybersex: Outercourse and the Enselfment of the Body*“. In *Symbolic Interaction* (2000) vol.27, č.4, str. 375–397. ISSN 0195-6086.
30. YEE, Nicholas. „*The Psychology of MMORPGs: Emotional Investment, Motivations, Relationship Formation, and Problematic Usage*“. In: SCHROEDER, Ralph., AXELSSON, Ann-Sofie. *Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Enviroments*. London: Springer, 2006. ISBN 1-4020-3883-6.

Webové stránky

1. <https://community.secondlife.com/>
2. <https://danielvoyager.wordpress.com/>
3. <https://marketplace.secondlife.com/>
4. <https://secondlife.com/>
5. <https://secondlife.com/destinations>

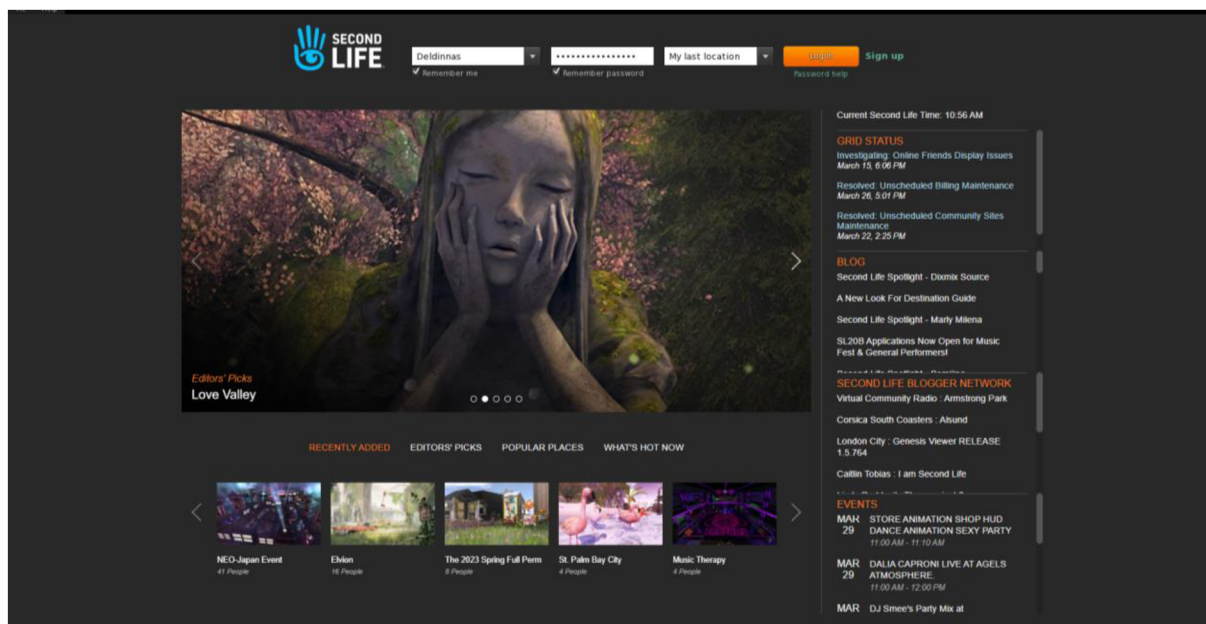
I. Obrazová příloha

Během mého pobytu v SL jsem také zaznamenávala některá zajímavá místa a situace. V soupisu fotografií tu představím, jak vypadá hlavní domovská stránka před přihlášením do hry, kde se také hráč může dozvědět o zajímavých novinkách a událostech. Dále představím náhled toho, jak vypadá možné přizpůsobení si avatara (tvorba postavy a zvolení si svého vzhledu), a pak v této příloze lze nalézt snímky z často zmiňovaného světa „Emirate of Salmiya“ – jak zde vypadá hlavní náměstí, které tvoří střed města, zmiňované právo šaría, popraviště a v neposlední řadě mešita, která se zde nachází.

Více fotek vlastní autorka práce (Eliška Škrdllová) ve svém osobním archivu a je možné se po domluvě na další snímky ze SL kdykoliv podívat. Ve druhé části obrazové přílohy je ukázka jednoho z rozhovorů, který vznikl s rezidentem SL během mého výzkumu.

a. Fotografie

1. Domovská stránka ke hře Second Life, pořízeno 31.3.2023



2. Náhled k přizpůsobení si svého avatara, pořízeno 2.4.2023



3. Ukázka, jak vypadá profil uživatele ze světa Emirate of Salmiya, pořízeno 16.4.2023

jméno uživatele (kvůli BP - anonymně)

dobu, jak dlouho je uživatel registrován v SL

profil, který si každý uživatel může upravit podle své libosti

profilový obrázek hráče

skupiny, ve kterých je uživatel členem

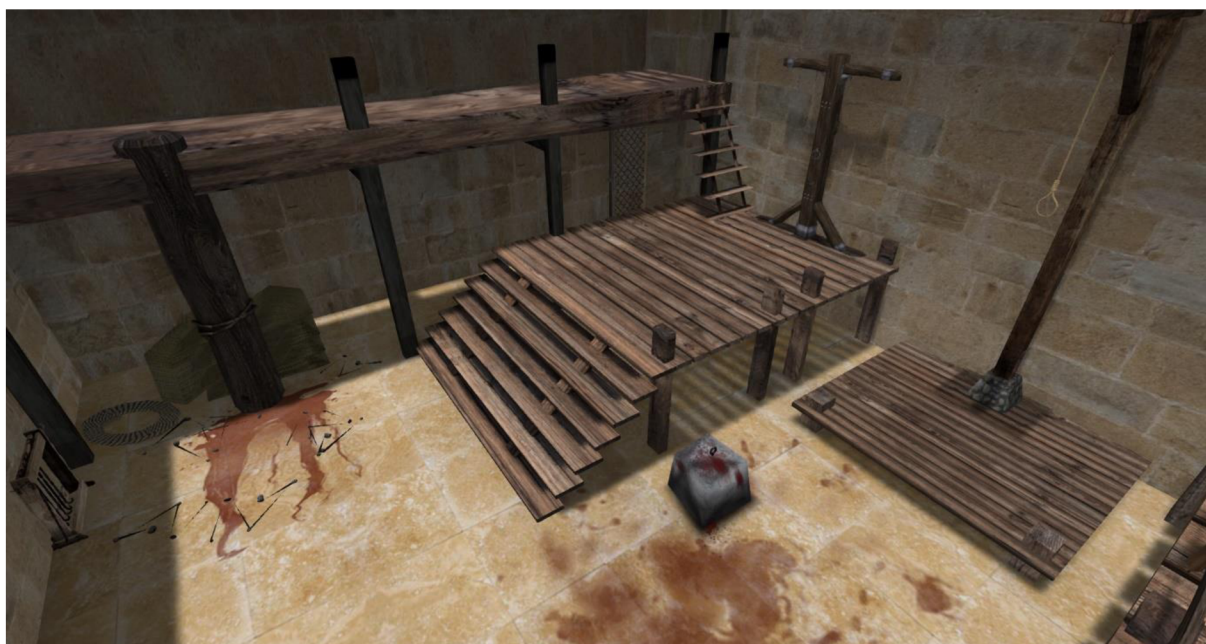
4. Centrální náměstí v „Emirate of Salmiya“, které slouží pro setkávání s dalšími hráči, pořízeno 2.4.2023



5. Právo šaría ve světě „Emirate of Salmiya“, pořízeno 13.7.2022



6. popraviště ve městě „Emirate of Salmiya“, pořizeno 26. 3. 2023



7. Vnitřek mešity v Emirate of Salmiya, pořizeno 2. 5. 2022



8. Ptačí perspektiva na mešitu v Emirate of Salmiya, pořizeno 19. 3. 2023



b. Přepis rozhovoru

Přiložený rozhovor jsem dělala s jedním hráčem, kterého jsem potkala v SL ve světě „Emirate of Salmiya“. Tento participant byl v SL relativně nováčkem, protože zde byl pouhé tři měsíce, za to ale velmi aktivně. Z jeho odpovědí bylo patrné, že se snaží porozumět této platformě. Rozhovor je bez jakýkoliv úprav, pouze jsem z něj vyškrtla jeho přezdívku (jméno). Respondent vystupoval za avatara muže.

Já: Hellooo! How are you? I can see that you are new here, how do you like SL so far? :)

Participant: Hello and thank for Im me. Well I can say I'll not comply about how things are going

Já: I can help you in some way of course, if I will know the answer :)

Já: Do you have some friends here? Or do you register alone?

Participant: Oh that is kind from you. No i don't have friends(if yiu aske about people which a stay for long time) but some people here at Salmiya asked for friendship

Já: Thats great! How do you like Salmiya? Do you rent a house here?

Participant: I like the arabic/islamic fashio, so sure I like this place and no..I'm still a homeless

Já: Thats great! To be honest, I do in SL field work for my bachelor degree thesis, would you be so kind and can I ask you some questions? Its about 9 questions

Já: I will use some of the answers to my work but everything will be anonymous, dont worry :)

Participant: Ok sure, tell me

Já: Thank you so much! So what do you like about SL? Why did you register to SL? :) Have you known that before?

Participant: I knew about Sl sicne years but only in last months I had the de3sire to join. Well I like it because it's lietrally possible to create anithing and you can find a very lot of different sions around: RP, chilling, Music, Museums, Landscaoes...

Já: Yeaah, that absolutely true!

Já: So the worlds here are divided by mature levels (general, moderate and adult) - do you prefer any of them?

Participant: I usually linger in Moderate and Adult, mostly going in general to buy stuff (when i don't use MP)

Já: **So what do you do or like in these worlds if you can name something specific? :)**

Participant: I can't deny that sexual affairs are a huge part of it. However I like places like Amazon River too, where you have quests, roles and you can RP your character in peace

Já: **great, so you enjoy something from the both worlds, I like that! You sounds that you have already some experience here**

Já: **And (his nickname) - are u muslim?**

Já: **Oooh, great outfit!**

Participant: I'm born nigerian, but adopted and rised in Eu, so catholic culture

Participant: No it's not great...The outfit maker for some strange reason just made boots and trousers for Legacy and not the shirt XD So there is always a bit of clipping XD

Já: **Okay, thank you :) And have you visited or seen something which is connected with Islam (like mosque and so on?)**

Participant: I knew some muslims and visited some Mosques in my country...nothing too serious however

Já: **okayy**

Já: **and how much do you have knowledge about islam in real life? If you for example notice some of the elements of Islam like connection with Allah or zakat and so on?**

Participant: I think I've a very general knowledge about it. I know it's one of the three monotheistic religion, the claim of descend from Ismael, The prophet Maometto, Corano that is the holy book which is divided in sutra. Obviously Allah is the name given to God by Muslim. Christ was only a prophet for them

Participant: I know there are at least 3 profession

Participant: sorry 2

Participant: sunnites and sciites

Já: Yeah exactly! I really appreciate your answer you tell me so much great things! So can I ask you which specific things are for you the most important in SL? (like music, gestures, chat, appereance and so on)?

Participant: Well i put usually some care in what I buy to build my avi. confess I often play SL with muted laptop, so music here is not one of my target

Já: And you said to me that you like arabic fashion so are you even interested in arabic culture? :)

Participant: Yeah sure. I like it...after all a lot of people grow with tales like Arabian nights that are promoting some arabic colture too

Já: Thats true, haha! :))

Já: And what would you think - why people spend time here in Salmiya, which is world with arabic and muslim theme?

Participant: Well i think there are a lot of reasons. Most come here for easy sex, most western woman are searching for a firm RP, other come here for culture...

Já: just to be sure - which word do you mean behind RP?

Participant: Role Play

Já: Okayyy, thank you so much

Já: thats everything from me! I feel so grateful!

Participant: It's ok. Good to help people around

Já: If you feel that you would add anything to the topic Islam in SL you are free to talk of course - if you have any opinions you like to share

Já: but I´m already so glad for talk with you, you are great!

Participant: :)