

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI

FILOZOFICKÁ FAKULTA

Katedra žurnalistiky

DIPLOMOVÁ PRÁCE

**SPECIFIKA KOMUNIKACE, IDENTITY A VZTAHŮ, KTERÉ
NAVAZUJÍ UŽIVATELE SECOND LIFE V JEJICH VIRTUÁLNÍM
ŽIVOTĚ**

SPECIFICS OF COMMUNICATION, IDENTITY AND
THE RELATIONSHIP THAT SEEKS USERS OF SECOND LIFE
IN THEIR VIRTUAL LIFE

Vypracovala: **Lucie Prečanová**

Vedoucí diplomové práce: Mgr. Renáta Sedláková, Ph.D.

OLMOUC 2011

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci zpracovala samostatně pod vedením Mgr. Renáty Sedlákové, Ph.D., uvedla všechny použité literární a odborné zdroje a dodržovala zásady vědecké etiky. Celkový počet znaků je 155 515 včetně mezer.

V Olomouci dne 11.5.2011

Lucie Prečanová

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala především vedoucí diplomové práce Mgr. Renátě Sedlákové, Ph.D. za cenné rady a podněty. Dále bych chtěla poděkovat všem, kteří se dobrovolně zúčastnili mého výzkumu a pomohli mi tak dokončit praktickou část práce.

Anotace

Tato diplomová práce se snaží pomocí polostrukturovaných rozhovorů s hráči Second life zachytit specifika komunikace, identity a vztahů, které vznikají v rámci tohoto virtuálního světa. Práce se dělí do dvou částí. V první části je vymezen teoretický rámec. Prostor je věnován především podstatě samotné virtuální reality a kyberprostoru, dále jsou podrobně rozebrány oblasti, na které navazuje výzkum. Téma komunikace, identity i vztahů je vždy popsáno včetně specifikací, kterými se vyznačuje virtuální prostředí. V praktické části jsou prezentovány výsledky vlastního kvalitativního výzkumu. Na základě provedených rozhovorů a jejich následné analýzy metodou zakotvené teorie jsou tedy stanoveny základní rysy virtuálního světa Second life. Ukázalo se, že toto prostředí je v mnohém unikátní. Neplatí zde obecné vlastnosti internetu jako je například anonymita nebo rovnost, což výrazně ovlivňuje samotnou komunikaci. Second life není pro většinu uživatel místem pro experimentování s identitou, naopak chtějí být sami sebou. V oblasti vztahů vyšlo najevo, že vztah nabývá skutečných hodnot a vážnosti až při reálném setkání uživatelů.

Klíčová slova

virtuální realita, Second life, virtuální komunikace, virtuální identita, virtuální vztahy, anonymita, kvalitativní výzkum

Abstract

This study is trying to describe the specifics of the communication, identity and relationships that seek users of Second life in their virtual life. This is done through semi-structured interviews. The study is separated into two parts. The first part defines the theoretical frame. Virtual reality and cyberspace are defined here. In the next part, there is defined the communication, the identity and the relationship, including their specifics in the virtual worlds. In the practical part, the qualitative research is conducted. Based on the interview and subsequent analysis using grounded theory, the basic features of the virtual world Second life are termed. This environment is in many ways unique. The general characteristics of the internet such as anonymity or equality are not relevant here. This greatly affects communication. For most users Second Life is not a place to experiment with identity, conversely, they want to be themselves. Regarding the relationship research has grown that relationship takes values and dignity only after the real meet.

Key words

virtual reality, Second life, virtual communication, virtual identity, virtual relationship, anonymity, qualitative research

Obsah

1 Úvod	7
2 Vymezení základních pojmů	9
2.1 Význam slova „virtuální“	9
2.2 Virtuální realita	10
2.3 Kyberprostor	11
2.4 Virtuální komunity	13
2.5 Kyberkultura	14
3 Komunikace	15
3.1 Komunikace skrze virtuálně transformované osoby	17
3.2 Specifika komunikace v kyberprostoru	19
3.3 Desinhibiční efekt	22
4 Identita	25
4.1 Identita on-line	28
4.1.2 Změna osobnosti on-line	29
5 Vztahy	32
5.1 Vztahy virtuální	34
6 Second life	37
6.1 Výzkumy v prostředí Second life	39
7 Praktická část	42
7.1 Vymezení předmětu a cíle výzkumu	42
7.2 Volba vzorku	42
7.3 Zdroje dat	43
7.4 Teoretický koncept	44
7.4.1 Konkrétní aplikace použité metody	45
7.5 Výsledky výzkumu	48
7.5.1 Komunikace v prostředí Second life	51
7.5.1.2 Desinhibiční efekt	54
7.5.2 Identita	57
7.5.3 Vztahy	62
7.6 Reflexe výsledků	67
8 Závěr	69
9 Literatura	71
10 Přílohy	75
10.1 Schéma rozhovoru	75
10.2 Ukázka rozhovoru	77

1 Úvod

„Ten svět tu je a žije. Nejsou to barevní panáčci, jsou to ti lidé za nimi.“

(Monika)

„Second life existuje. Stejně jako třeba naše dokumenty, e-maily, fotky a další věci, uložené na pevných discích nebo flash discích. V realitě neexistují, ale přesto se v tomto světě vyskytují.“

(Honza)

Trávit většinu volného času u počítače je dnes zcela běžné. A protože se nová média, tedy média, která využívají k přenosu informací počítačové techniky, stala součástí každodenního života, stala se i předmětem častých studií, diskuzí a výzkumů. Jedním z fenoménů této doby jsou i virtuální komunity či virtuální světy. Tyto prostory jsou poměrně nové, a proto málo prozkoumané. Jedním z takových „nových světů“ je i Second life. Sami tvůrci českého portálu Secondlife.cz nemluví o hře, ale právě o světě: *„Second Life není hra - nejsou zde naplánované úkoly, nesbírají se body, nepostupuje se do dalších levelů. Second Life je paralelní virtuální svět, ve kterém jeho obyvatelé žijí – komunikují spolu a potkávají nové přátele, budují domy, poznávají nová místa, nakupují, vzdělávají se, chodí na přednášky, baví se v kavárnách a barech, tančí na diskotékách. Second Life je trojrozměrný virtuální svět, nová dimenze života.“*¹

Second life je tedy novým místem, kde lidé mohou žít, vzdělávat se, vydělávat, ale i navazovat nové vztahy a především komunikovat. Tato práce se pokusí pomocí polostrukturovaných rozhovorů s hráči Second life zachytit specifika komunikace, virtuální identity a vztahů, které vznikají v rámci tohoto virtuálního světa.

Vlastní obsah této práce je rozdělen na dvě části, na část teoretickou a část praktickou. V teoretické části se nejprve budeme věnovat definicím pojmů virtuální realita, kyberprostor, virtuální komunita a kyberkultura. Tyto pojmy jsou velice často používané, přesto se v jejich definování mnozí autoři liší. Poté, co se v rámci této práce přikloníme k jedné z definic a popíšeme si tak prostor, kde k virtuální komunikaci dochází, přiblížíme si komunikaci samotnou. Protože právě komunikace je prostředkem k prezentování identity a navazování

¹ <http://www.secondlife.cz/vitejte-na-portale-www-secondlife-cz> [cit. 6.2.2011]

vztahů, v další kapitole bude popsán průběh virtuální komunikace i jednotlivá specifika komunikace on-line. Následující kapitola se týká virtuální identity. V kyberprostoru nemá člověk žádná omezení, jeho virtuální identita je tedy jeho vlastní volbou. Poslední kapitola teoretické části se věnuje problematice virtuálních vztahů, je popsán jejich průběh a rozdíly oproti vztahům reálným, zmíněny jsou také vztahy intimní. Jednotlivé oblasti, na které výzkum navazuje, jsou v teoretické části stavěny do opozice oproti jejich podobě v reálném světě. V čem se tedy tyto dva světy, svět reálný a svět virtuální, liší a v čem je lze naopak propojit? Co mají společného a v čem lze spatřit rozdíly?

Protože náš výzkum se týká konkrétně světa Second life, pozornost bude věnována právě tomuto fenoménu. Stručně se seznámíme s historií tohoto světa, s jeho vývojem a také s výsledky výzkumů, jež se ho týkají. V rámci výzkumu se také pokusíme reflektovat, jak Second life chápou sami uživatelé.

Dále následuje praktická část práce, která je zaměřená na samotný výzkum. Podrobněji se věnujeme vybrané metodice a konkrétnímu výzkumnému nástroji. Samotný výzkum je prováděn v době, kdy se tomuto tématu věnuje hlavně kvantitativní výzkum.² Jsou tedy známa čísla udávající počet žen, mužů, věk, data udávající vzdělání či zaměstnání hráčů. Jen opravdu málo výzkumů se však zaměřilo na to, proč lidé Second life vůbec hrají nebo jaké důsledky má tento „druhý život“ pro život reálný. Potřebná data jsou získána pomocí osobních polostrukturovaných rozhovorů. K interpretaci dat je použita metoda zakotvené teorie tak, jak ji definoval Strauss a Corbinová v knize *Základy kvalitativního výzkumu: postupy a techniky metody zakotvené teorie*. Nebudeme tedy vycházet z žádné hypotézy, ale shromažďováním dat a jejich analýzou zjistíme, co je pro danou oblast významné. Výsledky výzkumu budou porovnány s patřičnými teoriemi a s již realizovanými výzkumy, které zpracoval především například profesor kalifornské univerzity Tom Boellstorff. Další výzkumy, na které navážeme, publikoval také *Journal of virtual worlds*.

² V České republice je však i počet kvantitativních studií velmi nízký. Jistý pokrok nastal v momentě, kdy Second life začala mapovat výzkumná společnost Millward Brown ČR. Tato společnost otevřela svou pobočku přímo v Second life a provádí tak „reálný výzkum ve virtuálním světě“.

2 Vymezení základních pojmů

V první teoretické kapitole jsou definovány základní pojmy spojené s tematikou virtuálního prostoru. Nejprve je vymezen samotný přívlastek „virtuální“, dále je dán prostor virtuální reality, kyberprostoru, virtuálním komunitám a kyberkultuře. Z hlediska tématu výzkumu se zdá vhodné tyto pojmy jasně definovat, protože právě ty tvoří potenciaální rámec prostředí, kde ke zkoumané komunikaci dochází a kde uživatelé Second life prezentují svoji identitu a navazují vztahy.

2.1 Význam slova „virtuální“

Podle slovníků cizích slov³ „virtuální“ znamená zdánlivý, možný, neskutečný či v tento okamžik neexistující. Tento pojem dále rozpracoval francouzský teoretik médií Pierre Levy.⁴ Slovo „virtuální“ pak lze podle něj chápat ve třech různých významech, v závislosti na tom v jakém diskurzu se pohybujeme. V běžné konverzaci se přívlastek virtuální používá pro vyjádření nereálného, kdy realita předpokládá hmotnou skutečnost, hmatatelnost. V obecném podvědomí tedy je, že věc může být buď skutečná, nebo virtuální, ale nemůže být obojím zároveň. Filozofie pokládá za virtuální tu dimenzi reality, která existuje jen jako síla, ne jako skutek. Virtuální tedy existuje, aniž je to zde. Například strom, přestože ještě nevyrostl, je již virtuálně přítomen v semeni. Na rozdíl od obecného pojetí slova, v přísně filozofickém smyslu tedy není virtuální opakem skutečného, ale aktuálního. V oblasti kyberkultury⁵ pak virtuální odkazuje ke dvěma bodům. Digitalizované, tedy neviditelné, informační kódy jsou víceméně virtuální, protože jsou nezávislé na čase a prostoru. Nicméně uvnitř sítě je informace fyzicky umístěna na daném nosiči, avšak současně je virtuálně přítomna v každém bodu této sítě, tedy vždy tam, kde je vyžadována.

V rámci celé práce je význam slova virtuální chápán v kontextu informatiky, respektive kyberkultury. Souhlasíme tedy s třetím Levyho přístupem.

³ Např. Velký slovník cizích slov, 1948; Akademický slovník cizích slov, 2000.

⁴ Levy 2000, s. 44-45.

⁵ Blíže viz. kap. 2.5.

2.2 Virtuální realita

„Virtuální realita je počítačem vytvořené interaktivní trojrozměrné prostředí, do něhož se člověk totálně ponoří.“ Těmito slovy v té době nové sousloví definoval Jaron Lanier, počítačový programátor, který toto téma rozpracoval jako první.⁶ Lanier už v osmdesátých letech vystihl podstatu virtuální reality, s kterou souhlasí mnoho teoretiků dodnes. Virtuální realita je určitý způsob zobrazení složitých informací, manipulace a interakce člověka s nimi prostřednictvím počítače. Z určitého úhlu pohledu jde o způsob dialogu člověka s počítačem, který dává možnosti zažít věci v našem světě fyzikálně nemožné. V této realitě však můžeme létat či navštívit jakoukoliv část světa. Virtuální prostředí je prostředí uměle vytvořené, generované počítačem, do něhož uživatelé vstupují a kde se setkávají s trojrozměrným zobrazením obrazců, předmětů i postav. Pomocí klávesnice či počítačové myši s nimi mohou manipulovat, ovládat je či měnit jejich tvar a strukturu.⁷

Autoři Aukstakalnis a Blatner⁸ ve své knize rozlišují tři stupně virtuální reality – pasivní, aktivní a interaktivní. V prostředí pasivního stupně můžeme pozorovat, poslouchat a vnímat, co se děje kolem nás. Analogicky by se tento stav dal přirovnat k dívání na televizi nebo četbě knihy. Naše okolí se může měnit a my tak máme pocit, že se pohybujeme. Tento stav bývá označován jako „nucený průlet“, protože tento pohyb daným prostorem nemůžeme nijak ovládat. O trochu více dovoluje aktivní virtuální realita, kde máme možnost prostředí zkoumat a také se v něm jakkoliv pohybovat. Například v trojrozměrné místnosti, v níž je skříň, se můžeme přemísťovat, můžeme se podívat, co je za skříň nebo ve skříni nebo můžeme celou místnost opustit. Do tohoto stupně spadají procházky budovami nebo prezentace uměleckých děl. Interaktivní pojetí reality je vzhledem k uživateli nejintenzivnější. Dovoluje samotné prostředí měnit, uchopit knihu a listovat v ní, rozestavět nábytek po místnosti či jakoukoliv jinou činnost.

Levy⁹ chápe virtuální realitu v jejím nejsilnějším významu jako zvláštní druh simulace, která průzkumníka zcela pohltí. To znamená, že nová realita, nadefinovaná databází, ukazuje uživateli obraz jeho samého i obraz situace, v níž se právě nachází. Virilio¹⁰ ve své knize

⁶ Spojení virtuální realita poprvé použil roku 1938 francouzský divadelní teoretik, herec a básník Antonin Artaud v knize *Divadlo a jeho dvojec*. Divadlo zde považuje za virtuální umění, protože nepředkládá ani svůj cíl, ani skutečnost. Virtuální je tedy v jeho práci chápáno jako opak reálného. Artaud sice poprvé pracoval s termínem virtuální realita, nicméně vnímal ho jiným způsobem, než jak k němu přistupujeme v této práci. V oblasti informatiky spojení jako první uvedl právě Lanier.

⁷ Aukstakalnis, Blatner 1994, s. 7 – 12.

⁸ Tamtéž, s. 21.

⁹ Levy 2000, s. 64.

¹⁰ Virilio 2004, s. 23.

Informatická bomba tvrdí, že „slavná „virtuální realita“ není ani tak plavbou kybernetickým prostorem sítě, jako hlavně rozšířením optické šířky zjevů reálného světa“. Virilio tedy tvrdí, že nejdůležitějším aspektem virtuality je samotná vizualizace reálného. Toto rozšíření v podobě kyberprostoru se pak snaží kompenzovat vzdálenost okamžitou telekomunikací. Levy i Virilio tak poukazují na nezbytnost reality, jejíž je virtuální svět nástavbou.¹¹

Výzkumy týkající se virtuální reality se věnují především jejímu využití k léčení reálných úzkostí, strachů či jiných psychických stavů. Například Rob Kooper¹² zpracoval studii zaměřenou na strach z výšek. Ve virtuální realitě vytvořil simulaci proskleného výtahu jednoho ze známých hotelů a lidé trpící strachem z výšek pak byli v této virtualitě se svým strachem konfrontováni. U všech osob došlo ke statisticky významným změnám, ke snížení celkové úzkosti. Všichni léčení pak byli schopni tyto situace prožít reálně. Další výzkum provedla socioložka a psycholožka Shery Turkle¹³, která využívá možnosti konstrukce a rekonstrukce osobního já. Využití virtuality autorka demonstruje na konkrétních pacientech. Devatenáctiletá studentka Julie byla po prvním roce studia vyloučena z univerzity, přičemž hlavní důvod tohoto neúspěchu viděla ve špatných vztazích s matkou, která na ni po utajeném potratu zanevřela. Julie virtuálně prožívala konflikt matky s dcerou, který měl vyústit zabitím matky. Julie se však ztotožnila s rolí matky a se svou virtuální dcerou si dlouhé hodiny povídala. Právě tato možnost zprostředkovala Julii porozumění matce, s kterou se na základě hry neustále sbližovala.

2.3 Kyberprostor

Určitý popis virtuálního prostoru se paradoxně objevil v době, kdy ještě počítače vůbec neexistovaly. Mnoho autorů sci-fi povídek prezentovalo vizi kyberprostoru dávno před jeho zrodem. Už v roce 1964 vyšla kniha polského spisovatele Stanislava Lema¹⁴, v níž autor předvídal určitou virtualitu. Nemluvil o virtualitě či virtuální realitě, ale o fantomatických strojích, o fantomatice. Samotný termín kyberprostor vytvořil téměř o dvacet let později William Gibson v povídce Vypálit chrom, kde se však o tématu jen lehce

¹¹ Technologický pokrok ale způsobil, že v některých případech se o této skutečnosti dá polemizovat. Zdá se, že naopak hmotná skutečnost reálného světa může rozšiřovat svět virtuální. „Mnozí hráči nemají chuť sedět pořád u počítače a věnovat se například neustálému osekávání pařezů, aby se naučili (virtuálně) lépe zacházet se sekerou. Proto začali tyto nudné činnosti (které mnohdy tvoří většinu herního času) outsourcovat (pozn. vytěšňovat) do chudších zemí! Takže nějaký chudý chlapec v Číně dostane pár skutečných dolarů a věnuje se okopávání pařezů nebo sbírání virtuálních drobných, pokud bohatý Američan zrovna nehraje...“ <http://www.lupa.cz/clanky/prilis-realna-virtualni-realita/> [cit. 2011-01-14]

¹² Kooper, 1995.

¹³ Čermák, Navrátil, 1997.

¹⁴ Lem 1995, s. 80.

zmínil. Další přiblížení pojmu Gibson nabízí v knize *Neuromancer*¹⁵, kde mluví o konsenzuální datové halucinaci, která je tvořena digitálně zpracovanými daty a kam má přístup pouze vědomí uživatelů, nikoli jejich fyzická tělesnost. Gibsonova představa inspirovala tehdejší tvůrce počítačových systémů a termín kyberprostor se postupně stal součástí diskurzu informačních technologií, digitálních médií i prvních teoretických reflexí této problematiky.¹⁶ Operativně začal první s novým termínem pracovat teoretik John Perry Barlow¹⁷, který ale původní definici rozšiřuje a za kyberprostor považuje jakýkoliv symbolický prostor mediální komunikace, od telefonních hovorů až po prostory virtuálních realit. Barlowské pojetí, jak je oproti původnímu gibsonovskému tento přístup označován, považuje kyberprostor za svět, který je současně všude a nikde, ale nikdy ne tam, kde přežívají hmotná těla. Jde o svět, kde neexistuje rasové či majetkové znevýhodnění, kde kdokoliv může vyjádřit jakýkoliv názor. Právní pojmy majetku, totožnosti či pohybu zde nelze uplatnit. Všechny jsou totiž ze své podstaty založeny na hmotě, a právě ta tu není přítomna. Nejsou zde těla, takže nelze použít ani fyzické násilí. Do „virtuálního slovníku“ přispěl také literát a technolog Neal Stephenson¹⁸, který ve svém díle *Sníh* vytvořil slovo avatar¹⁹ a jehož metaverzum je považováno za jednu z nejrealističtějších prezentací kyberprostoru.

S dalším vývojem problematiky vznikala nová pojetí kyberprostoru, avšak jak upozorňuje Hagerty²⁰, není žádná definice, která by plně vyčerpávala všechny jeho vlastnosti. Hagerty sám považuje kyberprostor za fyzicky neohrazené místo, kde se ocitne jen nemateriální podstata mysli nebo duše a kde využíváme určité technologie ke komunikaci s ostatními. Levy²¹ termín definuje jako nový komunikační prostor vzniklý propojením počítačů a počítačových pamětí. Za základní rys považuje digitální kódování, neboť právě toto prostředí umožňuje plastický, plynulý, upravovatelný, hypertextový a virtuální charakter komunikace. V kyberprostoru vidí hlavní komunikační kanál budoucnosti, který umožňuje propojení nezávisle na geografickém umístění a čase. Ani Levy však nemluví jen o hmotné

¹⁵ V románu pojem představuje vesmír digitálních sítí, který je popsán jako bitevní pole nadnárodních společností. Představuje tak hrozbu světových konfliktů a novou ekonomickou i kulturní hranici. Tento prostor využívají tajné informační pevnosti disponující nekonečným množstvím dat, které se proměňují a velkou rychlostí se šíří po celé planetě. Někteří obyvatelé pak do tohoto prostoru dokážou „fyzicky“ vstoupit.

¹⁶ Macek 2003. <http://fss.muni.cz/rpm/Revue/Heslar/kyberprostor.htm> [cit. 2011-01-14]

¹⁷ Barlow, J. P. 1996. http://w2.eff.org/Misc/Publications/John_Perry_Barlow/barlow_0296.declaration.txt [cit. 2011-01-22]

¹⁸ Stephenson 1992.

¹⁹ Avatar je virtuální reprezentací skutečného uživatele. Většinu avatarů si každý může přetvořit podle svého soudu a vkusu. Uživatel může měnit vzhled, oblékat ho do různých oblečení, někdy dokonce přetvořit třeba ve zvíře či plyšovou hračku. (Stephenson 1992.)

²⁰ Hagerty 2000, s. 4-5.

²¹ Levy 2000, s. 15, 46, 83.

infrastrukturu digitální komunikace, poukazuje také na nesmírné množství informací, s kterými pracuje a na uživatele, kteří jich využívají nebo sami vytvářejí nové. Podle amerického psychologa Johna Sulera²² můžeme zkušenosti, které zažíváme díky existenci počítače, v mnoha ohledech chápat jako zkušenosti nového psychologického prostoru. Když lidé zapnou svoje počítače nebo se přihlásí k určitému on-line programu, často k popisu svých pocitů používají prostorové metafory. Mají dojem, že vstupují na jiné „místo“, někde „cestují“, „přemísťují se“. Na ještě hlubší rovině můžeme počítač považovat za extenzi mysli a celé naší osobnosti. Za prostor, který odráží náš vkus, postoje i zájmy a který je v určitém smyslu přechodnou zónou mezi námi a ostatními. Internet tedy otevírá nové dimenze lidské zkušenosti.

Výzkumy, které popisují kyberprostor, většinou tento termín volně zaměňují s pojmem internet. Protože se jedná o čistě kvantitativní data, výsledky těchto projektů jsou pro účely této práce irelevantní. Pro další studium této problematiky je vhodná například nejrozsáhlejší a nejobsáhlejší studie s názvem World Internet Project²³, jejímž cílem je mezinárodní srovnání zaměřené právě na internet a jeho užívání.

2.4 Virtuální komunity

Slovo komunita vzniklo z latinského výrazu *communitas* a v překladu znamená společenství. Toto tradiční chápání poukazuje na prostorově vymezené a od ostatních odlišitelné komunity, jejichž příslušníci jsou propojeni příbuzenskými vztahy a sdílejí podobnou hodnotovou orientaci. Komunity jsou schopny samostatně uspokojit potřeby svých členů a vystupovat jako suverénní celky.²⁴ V oblasti kyberprostoru chápeme komunitu jako skupinu lidí, kteří komunikují prostřednictvím počítače. Je možné tvrdit, že tyto virtuální sociální seskupení se „vynořují ze sítě“, prostřednictvím níž lidé mohou dělat cokoliv, co dělají v běžném životě. Svá těla však nechávají mimo.²⁵ Levy²⁶ říká, že virtuální společenství uskutečňují opravdovou aktualizaci skupin lidí, které by bez kyberprostoru existovaly pouze potencionálně. Vlastní definici virtuální komunity uvádí Fernbacková a Thomson²⁷, kteří pod tímto pojmem vidí sociální vztahy vytvořené v kyberprostoru a udržované skrze opakovaný kontakt na specifickém místě, například na chatu nebo v on-line hře. Nejde tedy o komunity založené na geografické blízkosti, etnické příslušnosti nebo jiné charakteristiky fyzického zástupce, ale

²² Suler 2002. <http://users.rider.edu/~suler/psycyber/psychspace.html> [cit. 2011-02-4]

²³ Dostupné z <http://www.worldinternetproject.net/>.

²⁴ Velký sociologický slovník 1996, s. 512-514.

²⁵ Rheingold 1993. <http://www.rheingold.com/vc/book/intro.html> [cit. 2011-02-4]

²⁶ Levy 2000, s. 116.

²⁷ Fernback, Thompson 1995. <http://www.well.com/~hlr/texts/VCcivil.html> [cit. 2011-02-4]

o seskupení lidí na základě určitého zájmu. Zjednodušeně můžeme říct, že každý člověk potřebuje mít pocit, že někam patří, pocit určitého místa.²⁸ Už nezáleží na tom, zda je toto místo geograficky ohraničeno, nebo je to „bezmístná“ oblast v kyberprostoru. I přes toto moderní pojetí komunity, jako komunity bez geografického ohraničení, může být důležité, aby se alespoň několik klíčových členů setkávalo i tváří v tvář. Tito lidé, kteří zpevňují své vztahy i v reálném světě, pak tvoří trvalé jádro seskupení. Virtuální komunita je prvním společenstvím, kde se sociální schopnosti jedince nutně spojují s jeho technickým know-how.²⁹

Většina výzkumů zaměřených na virtuální komunity je kvalitativní povahy, konkrétně se ve velké míře jedná o etnografické studie. Robert Kozinets³⁰ toto studování kultur a komunit na internetu nazval netnografií a sám ji pak využil ve výzkumu on-line diskuzní skupiny o kávě. Další výzkum provedla například Simona Isabella³¹ v letech 2004 až 2005. Výsledky této studie vyšly pod názvem „Ethnography of online role-playing games: The role of virtual and real contest in the construction of the field“ a jejím cílem bylo zjistit, jaký je dopad médií, které hráči používají k organizaci hry. Ukázalo se, že postoj lidí k danému médiu záleží na sociálním prostředí uživatelů.

Definice se tedy shodují na tom, že v kyberprostoru jde o komunity spřízněných jedinců, kteří sdílejí určitou identitu bez ohledu na jednotu místa nebo příbuzenských vztahů. Klíčový je tu pocit sounáležitosti. Členy virtuální komunity spojuje určitý zájem, jejich komunikace je aktuální a probíhá skrze počítač. Z určitého úhlu pohledu je svět Second life komunitou, která se dále dělí na komunity menší a to podle okruhu zájmu, národnosti nebo třeba oblíbené značky.

2.5 Kyberkultura

Pojem kyberkultura je vykládán mnoha různými způsoby, které však většinou zastřešují jen určité výseče problematiky, nikdy nezahrnují všechny její aspekty. Stávající definice tvoří kolem tohoto pojmu mlhu a kyberkultura je tak nejasné, často matoucí a špatně vymezené označení. Přesto by ale koncept kyberkultury měl umožnit „*celistvý pohled na rozvoj kulturního*

²⁸ Potřeba pocitu sounáležitosti se objevuje už u zakladatele individuální psychologie A. Adlera. Stejnou myšlenku potom předkládá i teorie psychické deprivace, která mluví o uspokojování čtyř základních psychických potřeb. Jednou z nich je i potřeba citových a sociálních vztahů, potřeba někam patřit. Matějček, Langmeier, 1981.

²⁹ Suler, 2002. <http://users.rider.edu/~suler/psycyber/socpsy.html>,
<http://users.rider.edu/~suler/psycyber/commwork.html> [cit. 2011-02-4]

³⁰ Kozinets 2002. <http://www.nyu.edu/classes/bkg/methods/netnography.pdf> [cit. 2011-02-4]

³¹ Isabella 2007. <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/280/616> [cit. 2011-02-6]

světa nových technologií jako na postupně se rozvíjející proces, jenž má svou historii a jehož součástí jsou jak sociální skupiny, tak diskurzy, kulturní praxe a narace.“ Samotné označení bývá používáno k pojmenování historických i současných hackerských subkultur, skupin uživatelů počítačových sítí, ale také je uplatňováno jako výraz pro kulturní praxi spojenou s využíváním nových technologií, stejně jako pro označení reflexe a výzkumu těchto médií. Jedná se o futurologickou metaforu pro budoucí či vznikající formy společnosti, která bude transformována informačními technologiemi. Kyberkultura představuje kulturní fenomény spojené s kybernetikou, pokročilými informačními technologiemi a digitální revolucí. Je to v podstatě označování pro proces zvyznamňování světa nových technologií a jeho působení na soudobou kulturu.³²

Každému zmíněnému tématu se věnuje nespočet autorů, jejichž přístupy se často liší. Protože cílem této práce není vytvoření přehledové statě, k pochopení a vytvoření celkového rámce problematiky považujeme uvedené přístupy a výzkumy za dostačující. Kyberkultura produkuje nové fenomény, jejichž novost je podtržena i tím, že vznikla v rámci jedné generace. Dnes tak vedle sebe žijí lidé s odlišnou zkušeností a přístupem ke kyberkultuře, která zasahuje do všech oblastí bytí. Definováním virtuální reality, základních vlastností kyberprostoru, virtuálních komunit a nakonec i celé kyberkultury je zcela popsáno prostředí a celkový rámec, ve kterém virtuální komunikace probíhá. To vytváří možnost a prostor pro její hlubší zkoumání.

3 Komunikace

Následující stránky se zabývají samotnou analýzou virtuálního dorozumívání. Jak komunikace probíhá a co je pro ni specifické? Co je jiné než u komunikace tváří v tvář? Co determinuje přenos sdělení v tomto prostředí?

Samotný pojem vnikl z latinského *communicare*, tedy „činit něco společným“, „společně něco sdílet“. Dnes však slovníky komunikaci³³ definují například jako „*proudění informací z jednoho bodu (ze zdroje) k druhému bodu (k příjemci)*“ nebo v širším chápání jako „*jakýkoliv přenos informace*“. Velmi obsáhlé pojetí komunikačního procesu podává Hausenblas³⁴, který mluví o obcování lidí a společném podílení se na nějaké činnosti ve vzájemném kontaktu. Také někteří psychologové chápou komunikaci jako „sdělování“, ale

³² Macek 2004, s. 1-2.

³³ Velký sociologický slovník 1996, s. 507.

³⁴ Hausenblas 1971 in Vybíral 2005, s. 25.

i „sdílení“. Známy je například starý model Harolda D. Lasswella³⁵. Tento model, původně určený pro studium masové komunikace, předpokládá výzkum komunikace na základě několika kritérií. Zahrnuje analýzu komunikátora (kdo sděluje), analýzu komunikanta (komu sděluje), obsahovou analýzu sdělení (co sděluje), analýzu komunikačních médií (jakým způsobem sděluje) a analýzu účinků komunikace (jaký je efekt sdělení).

Řezáč³⁶ rozumí pod komunikační výměnou symbolický výraz interakce. Komunikace je podle něj výpovědí o tom, jak člověk chápe, vidí a interpretuje svět kolem sebe. Každá komunikační výměna se odehrává v určitém kontextu, přičemž účastníci komunikace si vytváří specifické pojetí této situace (respektují normy, vycházejí z představy statusu druhého komunikujícího, utvářejí si situační koncepci své role a svého sebepojetí), konkrétní percepční a atribuční schéma (vytváří, často selektivní, systém interpretace chování druhého člověka) a vyjadřují a předávají svá sdělení (každý projev člověka nese nějakou informaci, přičemž je nutné odlišit spontánní a záměrné projevy člověka³⁷).

Vybíral se ve své knize Psychologie lidské komunikace³⁸ nezabývá pouze definicí komunikace, ale uvádí i výčet toho, co je možné v rámci této problematiky zkoumat. Jedná se o syntaxi, jež zahrnuje problematiku komunikačních kanálů, kapacitu těchto kanálů, ruchy a redundance, o sémantickou složku a o pragmatiku. Sémantika studuje, jaký význam slovům přisuzují komunikující, jak rozumějí symbolům. Pragmatika zkoumá vztahy komunikujících, konkrétní kontext, porozumění, ovlivňování a přesvědčování. Vybíral se podrobněji věnuje konceptu kontextových modalit, podle kterého jsou konkrétní modalita základními prvky kontextu a situace dané komunikační výměny, přičemž každá z těchto modalit se mění podle aktuální situace. Základní modalita jsou:

- čas (kdy a jak dlouho ke komunikační výměně dochází)
- prostor a prostorové uspořádání v rámci komunikace
- význam přiřádaný komunikaci každým z účinkujících
- přítomnost emocí
- vztahové proměnné (dominance, submisivita, rivalita, atd.)
- vztahový rámec (systém komunikace, odráží očekávání, sebepojetí a sebehodnocení komunikujících, např. přítomnost/nepřítomnost toho, o němž se mluví)
- existence kontinuity (návaznost komunikace, čeho je komunikace součástí)

³⁵ Vybíral 2005, s. 27.

³⁶ Řezáč 1998, s. 107-109.

³⁷ Internet je v tomto případě od reality odlišný. V prostředí internetu velmi výrazně převažuje záměrné sdělování.

³⁸ Vybíral 2005, s. 26, 41-42.

Komunikaci lze také zkoumat z hlediska její adekvátnosti. Řezáč³⁹ za neadekvátní způsoby považuje komunikaci destruktivní, kde je identifikovatelná vzájemná snaha zničit pozici druhého a narušit jeho postoje; komunikaci autoritářskou, kdy jeden komunikující vnucuje druhému své vlastní názory a chce vytvořit závislost; disjunktivní komunikaci, která se vyznačuje odpoutáním od smyslu komunikace, zlehčováním, ironií a povrchností; rezistentní komunikaci, jež je projevem nedůvěry či odmítání partnera a kdy příjemce zprávu nijak nezpracovává; pseudokomunikaci, pomocí níž se vyjadřuje pouze fyzická blízkost v jednom interakčním prostoru, nikoliv vztah či vývoj; a konečně nonkomunikaci, tedy situaci, kdy přes fyzickou blízkost komunikace absentuje.

Analytická část práce bude v rámci studia komunikace vycházet z Vybíralova konceptu kontextových modalit, dále se pokusí reflektovat problematiku adekvátnosti komunikace. Některé neadekvátní způsoby komunikace (např. disjunktivní komunikace) se zdají být pro internet typické. Virtuální komunikace se od komunikace v běžném světě v mnohém liší. Rozdílný je už sám proces komunikace. Další kapitoly se věnují právě tomu, jak tato konkrétní komunikace probíhá a jaká jsou její specifika. Právě skrze komunikaci (a často pouze skrze ni) si uživatelé na internetu vytváří svoji identitu (potažmo identity) a díky komunikaci také navazují různé vztahy. Protože tato témata jsou pro tuto práci stěžejní, považuji za přínosné průběh komunikace blíže popsat a podrobněji rozebrat jednotlivá specifika, která jsou internetové komunikaci připisována.

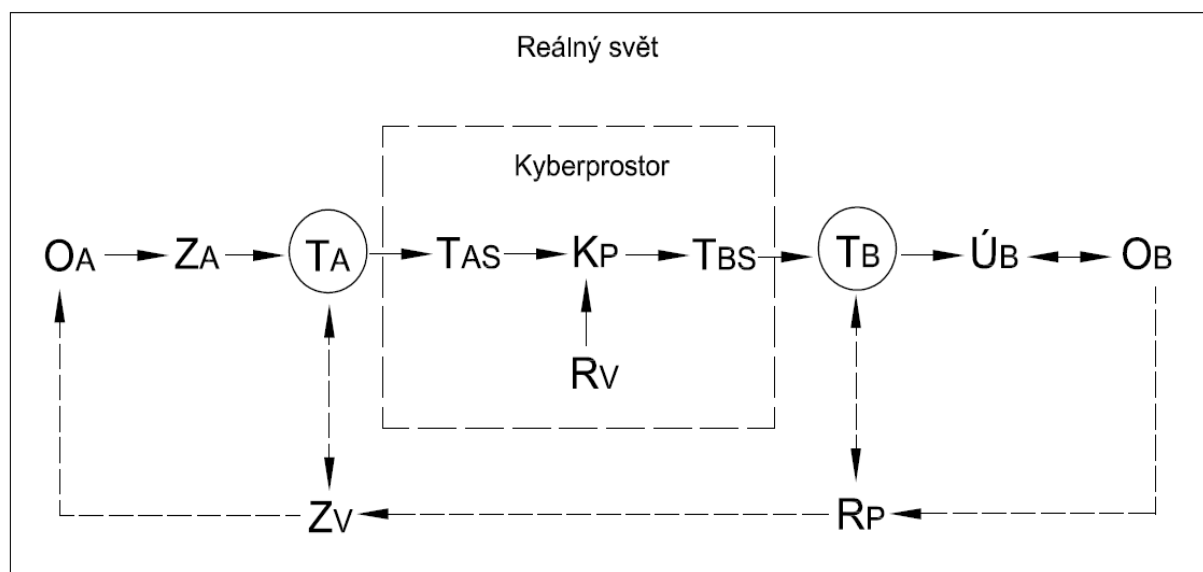
3.1 Komunikace skrze virtuálně transformované osoby

Virtuální komunikace sice probíhá mezi dvěma osobami fyzicky zakotvenými v reálném světě, ale samotná konverzace se odehrává v kyberprostoru. Obecný náčrt komunikačního aktu v kyberprostoru lze odvodit ze schématu komunikace probíhající v reálném světě, který uvádí Plaňava⁴⁰. Tento model je nutno rozšířit o prvek kyberprostoru a o vše, co tento komponent ovlivňuje. Pro lepší pochopení si model virtuální komunikace blíže popíšeme. Jak vidíme v grafickém znázornění, osoba A (OA) komunikuje s osobou B (OB) prostřednictvím počítače (TA, TB). Tyto osoby se navzájem nevidí a každá z nich má své vlastnosti, které do komunikace vnáší. Osoba A však nekomunikuje přímo s osobou B, nýbrž s její virtuální transformací (TBS), přičemž tato virtuální transformace osoby B může mít zcela odlišné charakteristiky od skutečné fyzické osoby B. Stejně tak osoba B v podstatě konverzuje s virtuální podobou osoby A (TAS). Oba komunikátoři vstupují do komunikace s určitými

³⁹ Řezáč 1998, s. 123.

⁴⁰ Plaňava 1996.

záměry (ZA, ZB). Tak například osoba A chce podat informaci osobě B. Osoba A má nejprve toto sdělení ve své mysli a potom jej transformuje do podoby, která bude pro osobu B přijatelná. Proces transformace ale nikdy přesně nevyjádří to, co má daná osoba na mysli, a tak pokaždé dojde k určitému zkreslení. Protože se transformací změnilo sdělení, změnila se i samotná osoba A v osobu virtuálně transformovanou. Osoba B tak nevidí osobu A, ale vnímá pouze její transformovanou podobu. To stejné platí i o osobě A. Pro tu není osoba B tou, která fyzicky sedí u počítače, ale opět jejím transformovaným obrazem, který vznikl někde v kyberprostoru a který vykazuje určitá zkreslení. Po převodu sdělení do určité formy transformovaná osoba A předá sdělení osobě B v některém z komunikačních prostředí kyberprostoru (KP), přičemž tuto komunikaci mohou ovlivnit rušivé vlivy (RV). Virtuálně transformovaná osoba B přijme sdělení od virtuálně transformované osoby A, fyzická osoba B si zprávu přečte a ta na ni určitým způsobem zapůsobí (ÚB) a vyvolá v ní reakci (RB). Část reakce se dostane zpět k osobě A (ZV). Reakcí může být například nekomunikování nebo změna stylu psaní. Zpětná vazba je na obrázku pro větší přehlednost zjednodušena, samozřejmě prochází transformátory TB a TA.⁴¹



Obrázek 1: Obecné schéma komunikačního aktu v kyberprostoru⁴²

Legenda:

OA – osobnostní proměnné osoby A

OB – osobnostní proměnné osoby B

TA – transformátor osoby A

TB – transformátor osoby B, jímž osoba chápe a přijímá sdělení

⁴¹ Faltýnek 2002, s. 10-12.

⁴² Tamtéž 2002.

TAS – virtuálně transformovaná osoba A a její sdělení
TBS – virtuálně transformovaná osoba B, k níž sdělení směřuje
ZA – záměr osoby A
ÚB – účinek na osobu B
RP – reakce osoby B poté co byla vystavena zprávě osoby A
ZV – zpětná vazba od osoby B, která se vrací osobě A
KP – komunikační prostředí kyberprostoru
RV – rušivé vlivy

3.2 Specifika komunikace v kyberprostoru

Některé specifické vlastnosti komunikace on-line jsou na první pohled zřejmé, jiné ale nikoliv. Téměř všechny práce autorů (Reid, Suler, Šmahel a další) zabývající se touto tematikou se shodují na základních rysech tohoto prostoru. Za primární kontextové modality považují časový rámeček, prostorové uspořádání, modalitu významu a určitou kontinuitu rozhovoru. Celé téma rozpracoval nejpodrobněji Suler v publikaci *Psychology of cyberspace*⁴³. Dodal několik vlastností, které ostatní autoři neuvádí, a všechny efekty výstižně nazval i popsal. Suler vychází z výsledků výzkumu, který se věnoval hře s názvem *The Palace*. *The Palace* byla jedna z prvních her, která spojovala vizuální, sluchové a prostorové aspekty reálného života. Jednalo se v podstatě o palác vytvořený z několika místností, kde se lidé prostřednictvím avatarů pohybovali bez předem stanovených pravidel, komunikovali a zkoušeli různé věci.⁴⁴ Suler na základě několikaletého výzkumu popsal, co virtuální komunikaci ovlivňuje a činí ji odlišnou od komunikace tváří v tvář.

Časová pružnost (Temporal flexibility) je vlastnost virtuálního prostoru, díky které zde dochází ke dvěma formám komunikace. Synchronní komunikace zahrnuje konverzaci na chatu nebo podobných rozhraních, kdy komunikující sedí u svých počítačů ve stejném čase a ve stejném čase spolu i komunikují. Druhou možností je asynchronní komunikace prostřednictvím e-mailů nebo diskuzí. Ta nevyžaduje, aby osoby byly přítomny zároveň a v danou chvíli komunikovaly. Ovšem u obou typů elektronické komunikace dochází ke zjevnému „natahování času“. Během chatu máme na odpověď několik sekund, někdy až minut, a zpětná vazba je tedy podstatně pomalejší než v komunikaci face-to-face. Může také dojít k tomu, že se výpovědi obou komunikujících začnou překrývat. Kyberprostor

⁴³ Suler 2002. <http://users.rider.edu/~suler/psycyber/psycyber.html> [cit. 2011-02-4]

⁴⁴ *The Palace* se v mnoha ohledech podobá světu *Second life*. Také zde nejsou žádná pravidla nebo úrovně, ale jde především o nový způsob sociální interakce.

poskytuje žádanou „zónu k zamyšlení“, v které můžeme o naší odpovědi přemýšlet či ji několikrát přeformulovat. Na druhou stranu je čas v kyberprostoru zkrácený. Pokud jste členem určité on-line komunity po několik měsíců, jste již považováni za „starého“ člena. Pohyb ve virtuálním prostředí je snadný, a tak lidé, které potkáváme, i členství v on-line skupinách se rychle mění. Naše subjektivní vnímání času je úzce spojeno s rychlostí změny ve světě, kde žijeme. S kontextem obrazů a zvuků se v kyberprostoru mění všechno takovým tempem, až se zdá, že sám čas běží rychleji.⁴⁵

V rámci elektronické komunikace dochází k **překonávání prostoru (Transcended space)**. Geografická vzdálenost se s nástupem virtuální komunikace stává zcela irelevantním kritériem. Stírání vlivu zeměpisné polohy je důležitým jevem především pro lidi, kteří mají úzký a specifický okruh zájmů. Člověk, který má zcela atypický koníček, má v kyberprostoru mnohem větší šanci najít spřízněnou duši.⁴⁶

Komunikace prostřednictvím internetu podstatně **omezuje naše smyslové vnímání (Reduced sensitives)**. Můžeme snad vidět vysílatele sdělení? Jeho mimiku obličej, gesta nebo řeč těla? Se současným rozvojem audiovizuální techniky se nabízí námitka, že můžeme. Nicméně pro naprostou většinu uživatelů je kyberprostor stále prostředím verbální **psané komunikace (Texting)**. Smyslová zkušenost je tedy velmi omezena. Ani komunikace v audio-režimu se nemůže vyrovnat reálné konverzaci. Kvalita přenosu nebývá vždy stoprocentní, navíc komunikující osoby nevidíme celé, ale je nám k dispozici pouze určitý výřez pořízený snímací technikou. Takové možnosti, které nám přináší reálné setkání (například třesení rukou, tancování, kopání, líbání nebo pouhé chození vedle sebe), nám zatím kyberprostor nabídnout nemůže. Limity ve smyslovém vnímání představují pro internetovou komunikaci jednoznačný handicap, přesto by její význam neměl být podceňován. Stále je důležitým způsobem sebevyjádření a udržování interpersonálních vztahů. E-mail, chat nebo sms zprávy jsou dnes naprosto běžnou formou sociální interakce, která vyžaduje jiné kognitivní schopnosti než je mluvení a poslouchání. Psaní naší myšlenky a čtení myšlenek ostatních je unikátní cestou jak prezentovat svou identitu⁴⁷, vnímat identitu ostatních a budovat nové vztahy.⁴⁸ Když lidé komunikují pomocí textu, snaží se o ekonomickou úsporu jazyka, a velmi často používají různé zkratky. Tyto akronymy jsou světově rozšířené a používané snad ve všech chatových aplikacích. Zahrnují obvyklé pls (please), thx (thanks), u r (you are), ale i

⁴⁵ Suler 2002. <http://users.rider.edu/~suler/psycyber/basicfeat.html> [cit. 2011-02-11]

⁴⁶ Tamtéž.

⁴⁷ Podrobněji viz. kap. 4.

⁴⁸ Suler 2002. <http://users.rider.edu/~suler/psycyber/basicfeat.html> [cit. 2011-02-11]

zkratky jako lol (laughtig out loud) nebo rofl (rolling on the floor laughting). Emotikony jsou pak dalším rychlým způsobem, jak se na internetu vyjádřit. Kromě toho dodávají větě takový smysl či emoce, které se pouhým psaným textem do zprávy nedostanou. Čím častěji lidé komunikují skrze internet, tím více si osvojují způsoby, kterými do psané komunikace vkládají city a emoce.⁴⁹

Další vlastností internetu je **rovné postavení** komunikujících (**Equalized status**). Ve virtuálním prostředí má každý stejnou možnost vyjádřit se. Charakteristiky jako je rasa, sociální postavení, bohatství nebo pohlaví nejsou v tomto prostředí na první pohled zřejmé, a tak všichni mají stejné podmínky. Panuje zde tzv. „net demokracie“. To, co v kyberprostoru určuje naše virtuální postavení, náš vliv na ostatní, jsou naše komunikační dovednosti, kvalita jednotlivých nápadů a technické know-how.⁵⁰

Způsob jakým elektronická komunikace probíhá je příčinnou **změny stavu našeho vědomí** (**Altered perceptions**). Tu způsobuje tiché sezení a pouhé dívání se na počítačový monitor. Někteří lidé uvádí, že během komunikace prostřednictvím emailu či chatu si připadají jako někdo jiný. V multimediálním světě, kde by lidé mohli potencionálně procházet zdí či spontánně generovat objekty z ničeho, se tato zkušenost stává surrealistická. Napodobuje stav vědomí, který se podobá snům. Sen, pokud ho považujeme za stav vědomí v kyberprostoru, může být tím, proč je pro některé lidi toto prostředí tak atraktivní. Pocit snění by dokonce mohl vysvětlit určitou počítačovou závislost.⁵¹

Většinu online aktivit je také na rozdíl od interakcí v reálném světě, možné **uchovat** (**Recordability**) v paměti počítače. Uživatel kyberprostoru může mít trvalý záznam o tom, co přesně bylo řečeno, komu a kdy. Protože virtuální interakce jsou založeny na dokumentaci, můžeme dokonce přistoupit na to, že samotné vztahy mezi lidmi nazveme dokumenty a že vztah budeme považovat za zaznamenaný ve svém plném rozsahu. Vztah na internetu je plně tvořen pouze textovou komunikací, a pokud je vztah tvořen dokumentem, přeneseně lze říct, že se dokumentem stává. Uživateli je také vždy jakákoliv část vztahu k dispozici a může ji přehodnotit. Je zajímavé, že na stejné věty reagujeme v různých obdobích naprosto jinak. Záleží na momentálním stavu naší mysli. I když možnost záznamu má mnoho výhod, je zde i určitá nevýhoda. Lidé si jsou vědomi toho, že v kyberprostoru lze

⁴⁹ Wallace 1999, s.11, 18.

⁵⁰ Suler 2002. <http://users.rider.edu/~suler/psycyber/basicfeat.html> [cit. 2011-02-11]

⁵¹ Tamtéž 2002.

to, co dělají a říkají, sledovat a zaznamenávat a podle toho se také chovají. Často si dávají pozor na to, co a kdy říkají a spekulují nad tím, kdo by se k jejich výrokům mohl dostat.⁵²

3.3 Desinhibiční efekt

Lidé v kyberprostoru dělají a říkají věci, které by v reálném životě nedělali ani neříkali. Samotný termín desinhibice vyjadřuje odložení zábran, překonávání ostychu, plachosti a někdy dokonce může znamenat odkrývání věcí, které jsou v běžném životě tabu. Jde o určitý druh odvážnosti, která se v krajních případech může zdát až abnormální.⁵³ Lidé se uvolní, cítí se bez zábran, svobodní a v důsledku toho, jsou mnohem více otevření.⁵⁴ Suler poukazuje na dva způsoby toho, jak se desinhibiční efekt projevuje. Uživatelé v kyberprostoru mohou jednoduše odhalovat svá tajemství, emoce či přání. Mohou být neobvykle laskaví a velkorysí. V tomto případě se jedná o benigní (neškodný) efekt, který je pouze pokusem o porozumění, objevování a hledání nového způsobu bytí. Oproti tomu stojí toxická desinhibice. Tento způsob se vyznačuje hrubým jazykem a tvrdou kritikou. Uživatel může dokonce používat hrozby. Patří sem také zkoumání temného podsvětí internetu, pornografie a násilí.⁵⁵ Extrémní projevy agresivity na internetu bývají označovány jako flaming. *„Kdekoli spolu komunikuje větší počet lidí, je docela dobře možné, že si občas „vjedou do vlasů“, byť jen slovně. Někdy k tomu stačí jen velmi málo a může to být zcela neúmyslné (zatímco někdy to naopak může být i úmyslné). Pokud nějaký takový příspěvek někoho „nadzvihne“ natolik, že na něj ostře zareaguje, pak se jeho reakci říká tradičně „flame“ (doslova: oheň). Následuje-li stejně podrážděná reakce původního autora a celá „slovní přestřelka“ mezi oběma diskutujícími, a někdy i v širším fóru několika „flamerů“, jedná se o tzv. flame war (doslova: o ohňovou válku)“.*⁵⁶ Tyto způsoby komunikace jsou i uživateli, který se takto na internetu projevuje, v reálném životě vzdálené. Jak se uživatel ve virtuálním prostoru vyjadřuje, ovlivňuje i výše zmíněná rovnost mezi komunikujícími⁵⁷, ale také daná osobnost sama o sobě. Někteří lidé již svými vlastnostmi mají tendenci být otevření a emotivní, jiní jsou naopak umírněnější. V některých případech se tyto charakteristiky mohou shodovat s reálným chováním osoby, jindy ale dochází k drastickým změnám. Tyto změny se pokouší vysvětlit několik teorií.

⁵² Suler 2002. <http://users.rider.edu/~suler/psycyber/basicfeat.html> [cit. 2011-02-11]

⁵³ Vybíral 2005, s. 272.

⁵⁴ Možným vysvětlením toho, proč je internet v určitém smyslu prostředí bez zábran, předkládá prastarý koncept Gustava Le Bonna. Autor tvrdí, že dav nemá vlastnosti získané zprůměrováním vlastností jednotlivců, ale disponuje vlastnostmi zcela specifickými. Jedinec v davu nepociťuje svou vlastní individualitu a díky tomu dává průchod pudům, který by jinak potlačil. Dav je anonymní a právě anonymita spojuje tuto teorii s prostředím internetu.

⁵⁵ Suler <http://users.rider.edu/~suler/psycyber/disinhibit.html> [cit. 2011-02-11]

⁵⁶ Peterka 1995, <http://www.earchiv.cz/a98/a811k180.php3> [cit. 2011-02-11]

⁵⁷ Viz. kap. 3.2.

Jednou z možností je teorie sociální blízkosti (Short, Williams, Christie), která předkládá myšlenku, že různé komunikační médium implikuje různou sociální blízkost. Při osobní komunikaci je tato blízkost maximální, přičemž této blízkosti komunikace elektronická nikdy nedosahuje. Ústředním pojmem této teorie je „kvalita komunikačního média“, jež je vyjádřením míry sociální blízkosti. Nižší míra blízkosti způsobuje například nižší pozornost. Druhé vysvětlení nabízí koncept představující dva komponenty sebepojetí (Matheson, Zanna), tedy vnímání sebe sama a vnímání okolí. Při elektronické komunikaci je ve srovnání s komunikací tváří v tvář vnímání sebe sama mnohem silnější, naopak vnímání okolí je podstatně slabší. Komponenta vědomí sebe sama je dále rozdělena na vnitřní a vnější. Vnitřní vědomí je zaměřeno na znalost sebe a vnímání svých osobních motivací a cílů. Vnější část pak zahrnuje to, jak danou osobu vidí druzí, jak ji hodnotí a co si o ní myslí. Komunikace prostřednictvím počítače se pak vyznačuje výrazně nižším vnějším vědomím sebe sama a vyšším vědomím vnitřním. On-line komunikací se zabývá také SIDE model (Social identity explanation of deindividuation effects; Postmes, Spears, Lea). Tato teorie stojí na tvrzení, že i když je elektronická komunikace často považována za způsob dorozumění, který umožňuje odbourávat sociální bariéry, může někdy dojít k tomu, že tyto bariéry a normy jsou naopak posíleny. Anonymita, která je považována za důvod určitého zbavení se zábran, je podle autorů v kombinaci s členstvím ve skupině naopak důvodem pro dodržování daných mantinelů a norem.⁵⁸

Zmíněné teorie jsou možným vysvětlením toho, proč při elektronické komunikaci dochází ke změně lidského chování. Samotné desinhibiční efekty jsou pak výsledkem několika faktorů, které na sebe vzájemně působí, doplňují se a tím je ještě více zesilují.

Disociativní anonymita

Většina lidí, které na internetu potkáte, nedokáže přesně říct, kdo jste. S výjimkou systémových operátorů nebo více technicky zdatných uživatelů nikdo nedokáže rozpoznat, kdo za počítačem na druhé straně sedí. Pokud návštěvník kyberprostoru chce, jeho identita může zůstat skryta. Zůstat anonymní pro uživatele znamená oddělit on-line identitu od identity reálného života. Všechno, co na internetu řekne nebo udělá, nespojuje se svou fyzickou osobou a tyto činy se tedy nijak neodrazí v jeho reálném životě. Nespojují se s ním. Člověk tak většinou pomocí „oddělení“ v podstatě odlišuje dva prostory a dvě různé osobnosti.⁵⁹

⁵⁸ Joinson 2007, s. 86 - 87.

⁵⁹ Suler 2002. <http://users.rider.edu/~suler/psyber/disinhibit.html> [cit. 2011-02-11]

Neviditelnost

Když uživatel prochází webové stránky, vývěsky nebo chatové místnosti, ostatní nemusí vědět, že se na daném serveru v tuto chvíli někdo nachází. Právě tato neviditelnost dává lidem odvahu navštěvovat místa a dělat věci, které by se v reálném životě neodvážili. Tento jev se v určitém smyslu překrývá s anonymitou, protože její podstatou je také utajení identity. Přesto jsou zde určité rozdíly. V rámci textové komunikace lidé mohou vědět hodně o tom, s kým si píšou, nicméně stále dotyčného nemůžou vidět, ani slyšet. Právě vědomí toho, že je uživatel fyzicky neviditelný, posiluje desinhibiční efekt. Nemusí se starat o to, jak vypadá, jestli se mračí nebo usmívá, jestli se tváří znuděně nebo vzdychá. I při reálné komunikaci lidé mají tendenci odvrátit oči, pokud se mluví o něčem osobním či nepříjemném. A právě textová komunikace nabízí příležitost nedívat se do očí vůbec.⁶⁰

Všechno se odehrává pouze v hlavě

Při čistě textové komunikaci chybí obraz a tělesnost toho druhého. Když si čteme zprávu od jiné osoby, může to působit jako by promlouval hlas v naší hlavě. Jako by druhá osoba promlouvala skrze nás. Velmi často druhé osobě přiřadíme i vizuální obraz, tedy představíme si, jak daný člověk vypadá a jak se chová. Do této projekce promítáme to, jak se člověk přes text prezentuje, ale i naše očekávání a přání. Z online společníka tak vytvoříme součást našeho intrapsychického světa. Vytvoříme znak, který ho zastupuje, a aniž jsme si toho vědomi, dialog se pak odehrává mezi námi a tímto znakem v naší fantazii. Je také možné, že druhý hlas považujeme ze svůj vlastní. Nevědomky si připadáme jako bychom mluvili sami se sebou. A když mluvíme sami se sebou, říkáme i to, co bychom ostatním nikdy neřekli.⁶¹

Svět snů

Kyberprostor je v jistém smyslu rozšíření mysli. To znamená, že může obohatit všechny aspekty duševního života včetně snění či jiných změněných stavů vědomí. Virtuální svět je stejně jako snění pouze fikce. Když se zcela ponoříme do kyberprostoru, připomíná to hluboký spánek. Psychologie jasně dokázala⁶², že noční sny jsou nutné pro udržení duševního zdraví a podporují osobní rozvoj. Analogicky to stejné může platit i o kyberprostoru. Obě prostředí svými vlastnostmi také odporují konvenčním pravidlům týkajících se času, prostoru a logiky. Neplatí zde žádné fyzikální zákony, proto je v těchto světech možné všechno.⁶³

⁶⁰ Suler 2002. <http://users.rider.edu/~suler/psycyber/disinhibit.html> [cit. 2011-02-11]

⁶¹ Tamtéž 2002.

⁶² Např. Purkyně, J. E. 1857, Marks a kol. 1995, Brunner a kol. 1990.

⁶³ Suler <http://users.rider.edu/~suler/psycyber/disinhibit.html> [cit. 2011-02-11]

4 Identita

Prostřednictvím komunikace a toho, jak se lidé celkově prezentují, si vytvářejí svoji identitu. Identita je chápána jako aktivní proces sebedefinování, určité ztotožnění jedince s životními rolemi, vnímání jeho vývoje a jeho příslušnosti k větším či menším společenským skupinám. Identita je potencionální „*průsečík, v kterém se protíná osobní a sociálně kulturní rovina lidského života*“.⁶⁴ Bačová⁶⁵ upozorňuje, že pro správné uchopení problematiky je nutné alespoň teoretické odlišení jejích dvou rovin. Rozlišuje vnitřní psychické procesy formování identity, tedy sebehledání, sebedefinování, a obsah identity, jež je pak výsledkem těchto procesů a většinou je projektován verbálně. Jiné členění uvádí Macek⁶⁶, který mluví o identitě osobní a sociální. Osobní identita v podstatě odpovídá na otázku „Kdo jsem?“ a je založena na intimní sebereflexi, přičemž je zdůrazněno vědomí vlastní jedinečnosti a ohraničenosti vůči druhým. Kam patříme, pak určuje identita sociální. Ta je založena na pocitech začlenění a spolupatřičnosti.

Psychoanalytik Erik Erikson⁶⁷ a všechny přístupy, které odmítají chápat identitu jako a priori danou věc, zdůrazňují především aktivitu. Jedinec sám vytváří smysl toho, kým je a kam patří. Erikson popisuje vývoj osobnosti jako proces o osmi stádiích, jimiž člověk prochází od narození až do stáří. Tuto strukturu vývoje osobnosti vysvětluje na základě kontrastních pólů jednotlivých stádií, kdy vždy může dojít k růstu nebo k ohrožení. Nejpodstatnějším bodem je pátá fáze, která zahrnuje vytvoření identity vlastního já, tedy vytvoření ego-identity. Ego-identita je psychologický mechanismus, který každé osobě dovoluje uchovat vnitřní totožnost a kontinuitu a současně udržet smysl pro totožnost a kontinuitu jiných lidí. Toto stádium je také nazýváno identita proti zmatení rolí, odráží se v něm čtyři první stádia a zároveň pak samo formuje fáze následující.⁶⁸

Eriksonovu epigenetickou teorii operacionalizoval J. Marcia⁶⁹. Jeho formulace pracuje s dvěma klíčovými pojmy, závazek (commitment) a krize (explorace). Explorace vyjadřuje proces aktivního hledání, zkoušení a objevování. Závazek je zde označením pro investici,

⁶⁴ Bačová 1996.

⁶⁵ Tamtéž.

⁶⁶ Macek 1999, s. 78.

⁶⁷ Erikson sám od svého raného dětství prožíval krizi identity. Narodil se v Německu, ale oba jeho rodiče byli z Dánska. Svého pravého otce nikdy nepoznal, jeho matka se provdala za židovského lékaře a ten se stal jeho adoptivním otcem. To ale Eriksonovi spíše vše zkomplikovalo. Křesťanští spolužáci ho zavrhovali jako žida a židé ho neakceptovali pro jeho typicky nežidovské rysy – modré oči a světlé vlasy. Právě tato krize hluboce ovlivnila jeho myšlení a nakonec se stala nejtýpčtějším znakem jeho teorií. (Drapela, 2001, s. 67.)

⁶⁸ Drapela 2001, s. 67-69.

⁶⁹ In Macek 1999, s. 25-27.

rozhodnutí a současně přijetí zodpovědnosti. Přítomnost či nepřítomnost těchto dvou kritérií je základem pro rozlišení čtyř stavů identity. Tato stádia nemusí následovat v uvedeném pořadí a současně žádné z nich není dobré nebo špatné. Důležité ale je, že moratorium vždy předchází dosažení identity.

Aktuální pozice	Rozptýlená identita	Uzavřená identita	Moratorium	Dosažení identity
Krize	Chybí	Chybí	Přítomná	Přítomná
Závazek	Chybí	Přítomný	Chybí	Přítomný

Tabulka 1: *Typologie identit podle (ne)přítomnosti krize a závazku*

Rozptýlená identita (identity diffusion) neboli zmatek je období, kdy je nepřítomna explorace, ale i závazek. Jedinec se v tomto stádiu nezabývá vlastní budoucností či sebereflexí, nemá potřebu se jakkoliv vymezovat nebo usazovat. Důležitost připisuje věcem přítomným, žije „tady a teď“ a v důsledku toho je velmi snadno ovlivnitelný.

Přijetí závazku při současné absenci explorace je označováno jako předčasně **uzavřená identita** (forclosure). Dotyčný člověk se identifikuje s určitými vzory, přijímá normy a postoje od autorit či od institucí. Utvoří si určitý obraz světa a sebe samého a v tomto obraze setrvává bez dalšího aktivního hledání.

Moratorium je opačnou variantou, vyznačuje se tedy přítomností explorace a nepřítomností závazku. Explorace v tomto stádiu způsobuje otevřenost vůči novým zkušenostem, objevování nových hodnot a rozvíjení různých zájmů. Člověk, který právě prožívá krizi identity, vědomě odkládá závažná rozhodnutí a často trpí úzkostmi.

Poslední možností je aktivní hledání a přijetí relevantních závazků, tedy **dosažení identity** (identity achievement). Osoba, která identity dosáhne, získá pocit vlastní jedinečnosti, vlastní celistvosti, osobní stability, pocit náležitosti k určitým ideálům a hodnotám a konečně i sjednotí vlastní zkušenosti v čase.⁷⁰

Dnešní doba, kdy se kulturní i technické zázemí neustále mění, klade specifické nároky na jedince a ovlivňuje především vývoj jeho identity. Některé psychologické proudy dnes dokonce mluví o existenci mnohostranného self. Koncept mnohostranného já bývá označován

⁷⁰ Macek 1999, s. 25-27.

jako model (post)moderního způsobu života, který jedinci dovoluje zkoušet různé životní styly a často ho staví do několika odlišných rolí. Oproti teorii jedné identity, v tomto modelu nepocítuje jedinec spojení s minulostí, ani se nazabývá budoucností. Toto mnohostranné já je podle Liftona⁷¹ odrazem toho, jakým způsobem se lidé adaptují na současnou kulturu. V podmínkách postmoderního myšlení se zdá nemožné vytvořit a udržet smysluplné a dlouhodobé závazky nebo i trvalejší obraz jedince samotného. Ten pak existuje pouze ve stavu neustálé konstrukce a rekonstrukce, přičemž cokoliv se může kdykoliv změnit či být překonáno. Nezodpovězenou otázkou zůstává, zda hodnota možností, které dnešní vývoj nabízí, je pozitivní či negativní. Postmoderní teoretici jako například McAdams⁷² jsou vůči mnohostrannému self optimističtí. McAdams uvádí, že identita se dnes stala problémem z několika důvodů:

- moderní self je vytvářeno člověkem samotným, není mu předem dáno
- každá osoba vytváří své self v každodenním životě, ve kterém hledá svůj smysl
- self v modernitě je vícevrstevnaté; tradiční společnost rozlišovala mezi veřejným a privátním já, dnes se posouváme do roviny vnitřního života člověka
- self se neustále vyvíjí, prochází různými životními etapami
- přesto, že se já vyvíjí, vždy je nutná určitá dočasná spojitost a souvislost, aby události měly svůj smysl

McAdams celkově teorii mnohostranného self přímo podporuje. Oproti tomu Lifton v dnešním konceptu vidí i rizika. Říká, že pokud je integrita self slabá, může to vyústit k identitě proměnlivé, kdy je pro danou osobu těžké udržet duševní rovnováhu a stabilitu nutnou k životu.

Identita však není jen izolovaná představa o člověku. Je součástí širšího kontextu, jež zahrnuje pohlaví, rasu, historii i socioekonomický stav.⁷³ Základní kategorie, podle kterých si vytváříme obraz druhých, jsou gender a věk. Když se řekne osmdesátiletá žena, každý z nás si dokáže vybavit alespoň její základní podobu. Na internetu stále zůstává hlavním kritériem tender. Většina lidí používá své jméno, nick nebo jakoukoliv přezdívku, v souladu se svým reálným genderovým určením. Věk už není tak jasným kritériem.⁷⁴ Jací tedy jsme a jak se prezentujeme on-line?

⁷¹ Šmahel 2003, s. 38-39.

⁷² Tamtéž, s. 38-39.

⁷³ Gackenbach, Von Stackelberg 2007, s. 55.

⁷⁴ Wallace 1999, s. 19, 22, 30.

4.1 Identita on-line

Z mnoha výzkumů plyne, že prezentovat sám sebe je na internetu mnohem snadnější. Hlavním důvodem je to, že se s elektronickými protějšky v reálném světě vidíme jen zřídka kdy, často vůbec.⁷⁵ V prostředí internetu se tedy člověk nenachází jako fyzický subjekt, ale jako určitá virtuální reprezentace sebe sama. Tato reprezentace je tvořena shlukem dat (nick, status, avatar), které podávají informace o tom, kdo jsme. Projektujeme do ní části svého já, svého myšlení a pocitů.⁷⁶ Suler⁷⁷ tvrdí, že nedostatky, které přináší absence face-to-face setkávání, mají velký vliv na to, jak se lidé v kyberprostoru prezentují. Díky komunikaci omezené na psaný text mají možnost být sami sebou, vyjádřit jen část svoji identity, přijmout zcela imaginární identitu nebo zůstat v naprosté anonymitě. „Virtuální osobnosti“ si můžou dát jakékoliv jméno, které je napadne, a mohou sami sebe ztvárnit prostřednictvím avatara. Čermák a Navrátil⁷⁸ souhlasí a na základě svého výzkumu, kterým zjišťovali, zda krátkodobé působení virtuální reality může ovlivnit psychický stav jedince, poukazují na to, že v prostředí, kde nejsme omezeni osobní historií, se „otevřít prostor pro dramatickou konstrukci vlastní identity, a který poskytuje příležitosti pro promyšlení podstaty self, vymezení života a inteligence.“

Podle Patricie Wallace⁷⁹ mnoho lidí komunikuje on-line především s těmi, které osobně znají, s přáteli, s příbuznými nebo s kolegy. Před nimi není potřeba tvořit novou virtuální identitu. Lidé, kteří nás znají z reálného světa, ví, jak komunikujeme a jednáme a na základě těchto osobních zkušeností si vyloží i to, co napíšeme on-line. Naopak je to, pokud se komunikující stýkají pouze ve virtuálním prostředí. Pak je virtuální vyjadřování tím jediným, podle čeho danou osobu posuzujeme a čím si ona sama vytváří svoji identitu. Tuto tezi potvrzuje výzkum s názvem Myers briggs inventory personality test (MBTI), který zkoumal, zda je rozdíl v tom, jak člověk vnímá reálné druhé a druhé na internetu. Respondenti dokázali dobře popsat ty, které znali osobně, ale u osob, s kterými se setkali pouze virtuálně často docházelo k desinterpretaci. Turkle⁸⁰ k tématu říká, že experimentování s virtuální identitou může pomoci překonat nástrahy reálného života. Virtuální realita napomáhá úniku z reálna, a právě to, spolu s možností experimentování s identitou, může pomoci zdolat reálné problémy. Tyto závěry vyvozuje na základě mnoha případů, kdy experimentování s identitou pomohlo

⁷⁵ Gackenbach, Von Stackelberg 2007, s. 56.

⁷⁶ Rheingold 1993. <http://www.rheingold.com/vc/book/5.html> [cit. 2011-02-14]

⁷⁷ Suler 2002. <http://users.rider.edu/~suler/psyber/basicfeat.html> [cit. 2011-02-14]

⁷⁸ Čermák, Navrátil 1997.

⁷⁹ Wallace 1999, s. 14, 16-17.

⁸⁰ Turkle 1998.

k zlepšení reálných vztahů. Wallace⁸¹ pak uvádí, že experimentování s identitou je důležitou součástí lidského vývoje a je hodnotné pro osobní růst. Obzvláště v moderní společnosti, kde se všechno kolem nás rychle mění, jsme nuceni se opakovaně vracet k definování svých vlastních hodnot a životních cílů. Tento alternativní vzorec je znám jako MAMA (moratorium/achievement/moratorium/achievement⁸²). V on-line prostředí jsou příležitosti pro celý cyklus MAMA nebo pro jeho neustálé přerušování ve statusu moratoria mnohonásobně větší. Znovu a znovu se můžeme vracet do statusu moratoria, znovu a znovu můžeme experimentovat s vlastní identitou. Můžeme zkusit takové věci, které si v reálném životě nikdy nebudeme moci dovolit, ať už z čistě fyzikální nemožnosti nebo kvůli případným důsledkům tohoto jednání. Právě ty jsou nejdůležitějším rozdílem mezi MAMA používaném v reálném životě a MAMA on-line. Pokud experimentujeme s identitou na internetu, kdykoliv můžeme přestat, skončit. Když se cokoliv vymkne z kontroly nebo nám téma začne připadat příliš osobní, jednoduše se odpojíme. Toto je samozřejmě reálně nemožné a v běžném životě nás tak důsledky našich činů silně limitují. Elizabeth Reidová⁸³ ale ve své studii uvádí, že internet není pouze demokratické a svobodné prostředí, které by nám otevíralo nové možnosti jen v pozitivním slova smyslu. Právě anonymita, relativní fyzická bezpečnost a možnost okamžitého odpojení může produkovat agresi a hrubost. Reidová pak vidí i další negativní aspekt tvorby virtuální identity, jímž je určitá fragmentace osobnosti. Virtuální prostředí sice podporuje rozmanitost, ale flexibilita díky rozdělení rolí chybí. V reálném životě je většina těchto oddělených rolí integrována pomocí naší tělesnosti, protože není možné se fyzicky izolovat od svých sociálních tváří. Oproti tomu naše on-line osobnosti nejsou prostorově propojeny a z osobního úhlu pohledu mohou být tato já izolovanější a oddělenější. Nedostatek integrace potom brání flexibilitě pro operování s ostatními on-line osobnostmi. Fragmentace osobnosti tedy nepovoluje rozvinutí flexibilní osobnosti, kterou vyžaduje reálná komunikace.⁸⁴

4.1.2 Změna osobnosti on-line

Docent vývojové psychologie David Šmahel se zabýval otázkou, zda je rozdílné vnímání našeho reálného a virtuálního já. Ptá se tedy, co se stane s člověkem, který se aktivně začne zapojovat do dění v kyberprostoru. Šmahel na základě rozhovorů s dospívajícími, které v rámci svého výzkumu provedl, hovoří o „změně osobnosti on-line“.

⁸¹ Wallace 1999, s. 47-48.

⁸² Jednotlivé části jsou podrobně popsány v kapitole 4.

⁸³ Šmahel 2003, s. 47-48.

⁸⁴ Tamtéž, s. 47-48.

Popisuje následující vědomé či nevědomé změny osobnosti:

- **omezení úzkosti** – internet jako prostředí bez zábran dává možnost uvolnění a bezstarostnosti, komunikující se pak cítí méně svázaní úzkostí, tenzemi či strachem
- **otevřenost, upřímnost** – jedna z nejčastěji uváděných vlastností kyberkomunikace; to, že jsme otevřenější a odvážnější než v reálném světě, je způsobeno právě tím, že se cítíme méně zranitelní
- **komunikativnost** – v prostředí internetu je zřejmá vyšší komunikativnost i u lidí, kteří jsou v běžném životě spíše nemluvní
- **názorová vyhraněnost** – běžné názory jsou často prezentovány jako více radikální a provokativní
- **vliv skupiny** – přizpůsobení se normám skupiny je ve virtuálním světě stejně časté jako v realitě; ke změně virtuálního já tak může dojít i samotnou změnou nicku, protože člověk si sám vybere určitou přezdívku a lidé ho pod tímhle nickem určitým způsobem vnímají

Celkově lze říci, že lidé se na internetu často dělají lepšími, než ve skutečnosti jsou. Nevědomě tak dochází k určité idealizaci sebe sama. Někdo může mít pocit, že jeho on-line osobnost je v mnohém lepší, ale často jde pouze o fantazii, která odráží to, jak si přejeme, aby nás daná komunita vnímala.⁸⁵ Tento jev potvrdil i výzkum, který provedl Valkenburg⁸⁶. Z jeho výsledků vyplynulo, že až polovina respondentů se na internetu dělá staršími, hezčími a celkově lepšími.

Naše virtuální já se tedy zdá od toho reálného v mnohém odlišné. Například muž, který je v reálném životě velmi stydlivý, s internetovou partnerkou bez problémů hovoří o svých sexuálních fantaziích a skrytých touhách. Které já pak doopravdy reprezentuje to, jací jsme? Které je to „pravé já“? Někteří lidé mají tendenci tvrdit, že na internetu jsou více sami sebou. Suler⁸⁷ tento jev vysvětluje tím, že lidé mohou na internetu cítit více možností a příležitostí ukázat sami sebe tak, jak by se rádi prezentovali. Především v asynchronní komunikaci mají prostor pro zprostředkování svých myšlenek a emocí, které jsou v důsledku toho vyjádřeny mnohem méně povrchně než v běžné mluvě. Podle Sulera to ale nemusí bezpodmínečně znamenat, že by virtuální já bylo pravdivější. To, co z naší osobnosti spontánně ukazujeme

⁸⁵ Šmahel 2003, s. 59.

⁸⁶ Gackenbach, Von Stackelberg 2007, s. 57.

⁸⁷ Suler 2002. <http://users.rider.edu/~suler/psycyber/identitymanage.html> [cit. 2011-03-19]

ostatním, je stejně tak reálné, jako pravdivé. Každý způsob prezentace člověka – chaty, blogy, telefony i konverzace tváří v tvář, dovoluje jiné možnosti vyjádření sebe sama. V různých médiích se lidé různě prezentují různými perspektivami své identity. Jednotlivé modality sebe prezentace nemusí být hlubší či více reálné než jiné.

Fiktivní postavy, které lidé vytvořili, žijí v on-line světě s ostatními fiktivními postavami. Je to v podstatě oddělený samostatný svět, který je někde mimo ten reálný. Jakmile takový uživatel vypne počítač, často věří, že svoji on-line identitu nechá „někde tam“ a vrací se do reálného světa.⁸⁸ Možnou výzkumnou otázkou je například to, zda Second life k rozmanitosti identit přispívá, zda je prostředím, kde lze s identitou experimentovat bez jakýchkoliv následků. Na základě několikaletých výzkumů bylo zjištěno, že obsah identity i formy jejího dosažení se v různých kulturách liší a příslušníci jedné společnosti se odlišně prezentují i posuzují.⁸⁹ Kyberkultura je tedy novým prostředím pro formování identity. Výzkum tak může přiblížit to, jak se lidé prezentují on-line či jak posuzují virtuální identitu ostatních.

⁸⁸ Suler 2002. <http://users.rider.edu/~suler/psyber/disinhibit.html> [cit. 2011-03-19]

⁸⁹ Bačová 1996.

5 Vztahy

Potřeba k někomu se vztahovat je jednou ze základních lidských potřeb a člověk je tedy téměř zcela produktem interakce s druhými.⁹⁰ Obecnou definici sociálního vztahu předkládá ve své studii Döring⁹¹. Vztah podle něj vzniká mezi dvěma lidmi, pokud jsou spolu v průběhu času v opakovaném kontaktu. Konkrétní individuální kontakt je přitom ovlivněn předcházejícím kontaktem i očekáváním dalších kontaktů v budoucnosti. Döring zdůrazňuje, že vztah se vyvíjí i v době mezi přímými kontakty daných osob, přičemž důležitou roli hrají emocionální, motivační a kognitivní faktory. Do samotné interakce vstupuje podle Holmes⁹² jedinec „*takový, jaký objektivně je, jak se vidí on sám a jak ho vidí druhý člověk.*“ Kontakt probíhá mezi dvěma konkrétními jedinci, ale z hlediska percepce, jsou v interakci dvě nepřesné představy jednoho zúčastněného o druhém, včetně představ o záměrech, motivech a vnitřních stavech druhého.

Pro konkrétního jedince jsou vždy nejdůležitější vztahy blízké. Přestože každý z nás dokáže určit, zda je pro nás daný člověk blízký či nikoliv, definovat blízkost vztahu je poměrně složité. Kelley⁹³ ve své knize *Personal relationship* říká, že za osobní vztahy můžeme považovat „*ty, jejichž prostřednictvím osoba ovlivňuje jiné osoby, často, silně, v různých sférách činnosti a relativně dlouhou dobu.*“ Mezi blízké vztahy tedy můžeme, kromě rodinných vazeb, řadit vztahy přátelské a partnerské. U přátelských vztahů Macek⁹⁴ identifikuje rozdíl mezi chlapci a dívkami. Dívky většinou prožívají blízké přátelství, které se vyznačuje otevřenou komunikací a vyjadřováním svých pocitů. Naproti tomu u chlapců se jedná o přátelství na kolektivní bázi, založené na společných zájmech, kde se emoce příliš neprojektují. Partnerský vztah se pak řadí do kategorie blízkých osobních vztahů, přičemž se obvykle přidává sexuální aspekt. Partnerské vztahy také bývají definovány jako vztahy, které vedou ke sňatku. Tento výklad je ale často zpochybňován a označován jako irelevantní. Například Murstein⁹⁵ říká, že takový vztah ke sňatku vést může, ale stejně tak nemusí a že tato definice pracuje s důsledky a nepopisuje to, co dělá partnerský vztah partnerským vztahem. Samostatným fenoménem vztahů je láska. Láska je pojem, jehož přesná definice je nemožná i přesto, že ho používáme tak, jako by každý věděl, co přesně znamená. Berscheid⁹⁶

⁹⁰ Yalom 2007, s. 39-40.

⁹¹ Döring 2002.

⁹² Řezáč 1998, s. 95-96. Vzhledem k tomu jak komunikace na internetu probíhá (viz. kapitola 3) se zdá, že tento jev je mnohonásobně posílen.

⁹³ Výrost 2008, s. 236.

⁹⁴ Macek 1999, s. 74-75.

⁹⁵ Murstein 1988, s. 13 - 37.

⁹⁶ Berscheid 1988, s. 362.

dodává, že láska zahrnuje mnoho různých způsobů chování, přičemž toto chování se odehrává ve vztahu dvou osob a pro tyto osoby má pozitivní důsledky.⁹⁷

Vývoj samotného vztahu začíná až setkáním s druhou osobou. Willi⁹⁸ však uvádí **nultou fázi**, která vztahu zcela předchází. Je to období, kdy jedinec vztah nemá, ani nezná potencionálního partnera, ale je zřejmé, že by vztah mít chtěl. Partnera si pak daná osoba podle Freuda může vybrat dvěma různými způsoby. U první možnosti je vzorem pro výběr typu partnera matka nebo otec. Druhou alternativou je narcistická volba, kdy jedinec v potencionálním partnerovi hledá sám sebe nebo to, čím by chtěl být. Abraham uvádí také opoziční přístup k výběru na základě rodičovských vzorů, kdy jedinec naopak hledá partnera, který by se od rodičů, co nejvíce lišil. Každý si tedy vybírá osobu, s níž naváže vztah, jiným způsobem, důležitý ale je právě předpoklad, že konkrétní člověk určitý vztah navázat chce. Teprve potom se vztah může vyvíjet.

První fáze vztahu se označuje jako **stimulus**, tedy podnět. V této fázi jde o to, aby jedince někdo druhý něčím zaujal, přičemž ještě nedochází k samotné interakci. Takovým podnětem bývají vizuální a sluchové vjemy, celkově tedy fyzická atraktivita. V navázání kontaktu s druhou osobou hraje roli vnímání vlastní úrovně atraktivity, protože ve většině případů oslovujeme toho, kdo je na přibližně stejné úrovni.⁹⁹

Hodnotová fáze neboli **value** stojí na verbální interakci, kdy oba zúčastnění porovnávají své postoje k životu. Pokud dojde k vnímání shody v důležitých hodnotách, vzájemné pozitivní pocity narůstají a vztah nadále pokračuje. Tento komplex hodnot je označován jako atraktivita osobní neboli atraktivita osobnostních rysů, stylu života, názorů a postojů. Pokud máme s druhou osobou v úmyslu vztah dlouhodobějšího charakteru, musí nás zaujmout i na úrovni osobní atraktivity.¹⁰⁰

Poslední fáze vývoje vztah se nazývá **porovnávání rolí**. Dva lidé se ve vyvíjejícím se vztahu čím dál více poznávají a jsou si zároveň i více vědomi toho, jak reálně ve vztahu fungují, do jaké míry jsou schopni se podporovat, jak se shodují v různých otázkách a jak si spolu celkově rozumí. Jestliže i zde dochází ke shodě, vztah by měl úspěšně pokračovat.¹⁰¹

⁹⁷ Berscheid 1988, s. 362.

⁹⁸ Willi 2006.

⁹⁹ Murstein 1970.

¹⁰⁰ Tamtéž.

¹⁰¹ Tamtéž.

Vztah se obecně vyvíjí s tím, jak se prohlubuje vzájemné sebeodhalování. Pod termínem sebeodhalování rozumíme proces, kterým „se dáváme poznat druhým lidem“¹⁰². Antaki, Barnes a Leudar¹⁰³ dodávají, že nejde jen o to informaci sdělit, ale vždy jde o proces v určitém kontextu. To znamená, že říct stejnou informaci blízkému člověku se svou podstatou liší od toho, když stejnou informaci zveřejníme například na diskuzním fóru. Sebeodhalování jedince má pak za následek sebeodhalování partnera.

5.1 Vztahy virtuální

Na internetu je navázání kontaktu v mnoha ohledech snazší. V kyberprostoru můžeme dokonce komunikovat ve stejné době s několika lidmi zároveň, aniž by o tom tito lidé věděli. Právě tato multiplicita komunikace, potažmo i multiplicita vztahů, je jedinečnou vlastností on-line prostředí. Pomocí různých vyhledávačů mohou uživatelé prohledat miliony stránek a přesunout pak pozornost na konkrétní lidi či skupiny.¹⁰⁴ Proč se ale rozhodneme spojit s některými lidmi a s jinými ne?

Už samotné seznamování se s potencionálními přáteli či partnery má v elektronickém prostředí zcela jiná pravidla. Virtuální svět přetváří normy. To, co je veřejné, je ve virtuálním prostředí soukromé a naopak to, co je soukromé, se často stává veřejným. Lidé sami sebe často popisují v předepsaných formulářích, které ale obsahují kolonky s fakty, o kterých v realitě mluvíme jen s našimi blízkými. „Proces seznámení tak probíhá úplně jinak než v reálném světě. Prakticky okamžitě se dostáváme k intimním informacím, které by v reálném seznámení ve valné většině patrně přišly na řadu až mnohem později. Naopak běžně veřejná informace o vzhledu člověka, kterou lze získat při komunikaci tváří v tvář jediným pohledem na svůj protějšek, je ve virtuální komunikaci často tou nejutajovanější informací.“¹⁰⁵

Patricia Wallace¹⁰⁶ ve své knize *The psychology of the internet* hledala odpovědi na to, jakým způsobem tedy lidé ve virtuálním prostředí přátelství navazují, popřípadě co způsobuje zamilovanost do osoby, kterou jsme nikdy v realitě neviděli. Wallace na základě své studie uvádí tato kritéria:

- **blížkost** - fyzická blízkost je důležitou vlastností reálných přátelství a vztahů.

¹⁰² Antaki, Barnes, Leudar, 2005, s. 181-199.

¹⁰³ Tamtéž.

¹⁰⁴ Suler <http://users.rider.edu/~suler/psycyber/basicfeat.html> [cit. 2011-03-19]

¹⁰⁵ Macek 2006, s. 162.

¹⁰⁶ Wallace 1999, s. 133-155.

Právě ona nám dovoluje druhého lépe poznat. Přátelé jsou vždy někde v naší blízkosti, navštěvují stejnou školu nebo práci. V jakémkoliv vztahu po síti je podle autorky blízkost nahrazena frekvencí komunikace, tedy tím, jak často jsme s druhou osobou v kontaktu, jak často si s ní povídáme, slyšíme ji či vidíme na monitoru. Wallace dokonce tvrdí, že internetový vztah může být mnohem silnější než vztah reálný. Důvodem je právě to, že zatím neznámému člověku na internetu se snadněji odhalíme, a toto odhalení pak posiluje efekt navrácení se.

- **společné zájmy** - čím víc společných názorů a postojů s druhou osobou máme, tím se nám více přibližuje a stává se naším přítelem. Virtuální svět je v tomto ohledu nebezpečný. Poskytuje možnost komunikace, která vede k falešnému přátelství. Pokud s někým diskutujeme na určité konkrétní téma, v němž s ním zcela souhlasíme, může se zdát, že si obecně rozumíme. Někteří lidé pak při reálném setkání zjistí, že to byla spíše iluze.
- **komplementární vztahy** - lidé se v komunikaci, a to i ve virtuální rádi doplňují. Někdo, kdo rád odpovídá, si bude dobře rozumět s někým, kdo se rád ptá.
- **spirála** - pokud komunikující ví, že ho daná osoba má ráda, je k ní více přátelský a otevřený. Ve virtuálním prostředí je méně způsobů, jak dát někomu najevo, že ho máme rádi, proto je důležité pozorné naslouchání.
- **humor** – humor obecně je na internetu vlastností, která člověku připisuje sociální atraktivitu. Podle autorky jsou oblíbení především ti, kteří si umí udělat legraci sami ze sebe.
- **míra sebeodhalení/míra intimacy** – ve virtuálním prostředí má komunikující tendenci se více odhalit a říct i to, co si doopravdy myslí.
- **zvýšení romantiky reálného života** – internetová komunikace paradoxně nabízí prostor k romantickému vztahu, psaní dopisů či posílání virtuálních růží. Wallace zde uvádí příběh, kdy manželé spolu během služební cesty jednoho z nich trávili na internetu mnoho času, což výrazně zlepšilo jejich vztah.
- **virtuální vášeň** – sexualita na internetu je spojením fantazie a reality. Jedná se o virtuální komunikaci, která má sexuální podtext či přímo na sex zaměřené chaty. Na internetu tak mnozí zkouší praktiky, které by v realitě nedělali. Ať už kvůli morálce či fyzickému riziku.

Virtuální vztahy tedy lze oproti vztahům reálným vymezit. Pokud uživatel navazuje partnerský či kamarádský vztah přes internet, zaměřuje se na jiné vlastnosti potenciálního protějšku, než jakých si všímá při reálných setkáních. Fyzická atraktivita zde nehraje žádnou roli, a tak zaujmout musí naše verbální prezentace sebe samých.

6 Second life

Následující kapitola krátce představí virtuální svět Second life (dále jen SL), kterému se věnuje vlastní výzkum. Nejprve je dán prostor tomu jak SL funguje, následně jsou prezentovány výsledky studií, které se tímto fenoménem zabývají.

S prvními plány o vzniku virtuálního světa přišel Philip Rosedale, propagátor rozvoje a využívání multimediálních technologií, už v roce 1991. Byl to pouze koncept, který se začal realizovat o osm let později založením softwarové firmy Linden Lab. Rosedale chtěl vytvořit revoluční formu sdílených zkušeností, kde jednotlivci společně obývají 3D krajinu a sami ji dále rozvíjí. Společnost tak začala vytvářet virtuální prostředí nejprve pod názvem Linden Word, spustila několik testovacích verzí, postupně virtuální svět přetvářela a doplnila ekonomický systém. Samotný SL byl pak poprvé veřejně spuštěn 23. června 2003.¹⁰⁷ První roky nebyly tolik úspěšné, jak se očekávalo, ale během tří let se o tento fenomén začala zajímat média a nový svět se začal mohutně rozšiřovat. Nejnovější dostupné statistiky¹⁰⁸ říkají, že počet obyvatel SL stále roste, přičemž nejvyššího čísla dosáhl na konci roku 2009, kdy bylo evidováno 126 milionů¹⁰⁹ uživatelů. Jedna návštěva virtuálního světa pak trvá průměrně 100 minut. Ve výsledku uživatelé v SL strávili přes miliardu hodin času, v přepočtu tedy 115 000 let. Měsíčně se ve hře utratí přes 50 milionů dolarů, většinou za obsah, který vytvoří jiný uživatel. Od začátku se tvůrci také snaží nový svět zlepšovat. Mění grafiku, zavádějí nové modely vlastnictví pozemků, uživatelům nabízí nové možnosti.

SL je od začátku svého vzniku obrazem toho, jak si jej sami uživatelé (v SL bývají označováni jako obyvatelé z anglického rezidents) utvářejí, kolik do něho investují peněz, fantazie a času. Principem tohoto prostředí tedy není dosažení nějakého cíle. Uživatel se nachází v prostředí, kde se může bavit, najít si přátele, vydělat peníze, komunikovat s ostatními, navázat nové vztahy, chodit na diskotéky, kupovat pozemky, stavět domy, cestovat nebo třeba jen relaxovat. Uživatel si také může navrhovat vlastní oblečení nebo vyrábět trojrozměrné předměty. Kromě toho, že si obyvatelé můžou věci vyrábět sami, mají také možnost si je také koupit od jiných obyvatel SL nebo ve specializovaných obchodech. V SL se platí virtuální měnou, která se označuje jako lindenské dolary. „Lindeny“ jsou volně směnitelné za reálnou měnu a naopak. Peníze ale může uživatel získat i přímo v SL, kde může

¹⁰⁷ <http://lindenlab.com/about> [cit. 2011-04-29]

¹⁰⁸ <http://massively.joystiq.com/2010/04/28/second-life-q1-2010-metrics/>; <http://www.fatfoogoo.com/2009/09/1-billion-of-user-to-user-transactions-taking-place-in-second-life/>; <http://tn.nova.cz/magazin/hry/novinky/miliony-dolaru-miliarda-hodin-hrani-to-je-second-life.html> [cit. 2011-04-29]

¹⁰⁹ Toto číslo ale může být výrazně zkresleno těmi, kteří se do SL připojí pouze jednou a také uživateli, kteří používají více avatarů.

pracovat například jako grafik, DJ či designér. Může podnikat nebo se nechat zaměstnat. Je tedy zcela na každém z obyvatel, jak příležitost druhého života využije.¹¹⁰

Pro prvotní připojení do SL je nutné si založit vlastní účet. Základní účet je zdarma. S ním může uživatel komunikovat s ostatními, navštěvovat různá místa a účastnit se společenských akcí. Pokud se ale nový obyvatel chce podílet na rozvoji světa, musí mít tzv. prémiový účet, který nabízí možnost koupit si vlastní pozemek. Prémiové účty jsou již zpoplatněné. Na svých pozemcích pak lidé staví nejrůznější budovy, zábavní centra či kasina.¹¹¹

SL také nabízí prostory reálným firmám, které zde mohou prezentovat své služby a produkty, pořádat školení, virtuální mítinky, organizovat přednášky a odpovídat na otázky potencionálních zákazníků. Tuto možnost využívá například Adidas, Philips, Nike, Toyota, Microsoft, ale i několik světových univerzit jako například Harvard či New Yorkská univerzita.

Česká republika vstoupila do SL v roce 2006, kdy došlo k vytvoření ostrova Czechoslovakia, v rámci kterého pak vzniklo česko-slovenské město Bohemia. Město vzniklo pod záštitou Martina Dvořáka, jednoho ze zakladatelů společnosti beVirtual, s.r.o., který se posléze stal starostou města. I v českém prostředí mají své zastoupení reálné instituce jako je například Policie ČR, pivovar Staropramen, fotbalový klub Sparta Praha, cestovní agentura Czech Tourism i Filozofická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci.¹¹²

Second life je tedy 3D virtuální svět. Uživatel si ho může libovolně natáčet, dívat se ze všech úhlů, z dálky nebo z detailu, může se seznamovat a scházet se se svými známými, může se kamkoliv teleportovat. Sami tvůrci pak SL zařazují mezi tzv. MMORPG (Massively multiplayer online role-playing game – volně přeloženo jako Masivně rozšířená online hra na hrdiny), protože i v SL uživatel potřebuje schopnosti k tomu, aby získal práci. Ale oproti běžným MMORPG, zde rozhodují reálné vlastnosti uživatele, proto je i toto označení nepřesné. I výrok samotného Rosadela naznačuje, že SL není žádným druhem hry. *„Hned na začátku jsme v Linden Lab přemýšleli, že něco takového jako SL by mohlo existovat nejdříve jako zábava, a pak by to mohlo přerůst v něco většího spolu s tím, jak lidé budou získávat důvěru k možnostem této nové platformy/operačního systému/nebo jakkoli tomu řeknete. Takže jsme se soustředili na to, abychom SL vytvořili hodně vzrušující, reálně fyzický a inspirující, ale aby to nebyla hra.“*¹¹³

¹¹⁰ What is Second life? <http://secondlife.com/whatis/> [cit. 2011-04-29]

¹¹¹ Tamtéž.

¹¹² Secondlife.cz [cit. 2011-04-29]

¹¹³ What is Second life? <http://secondlife.com/whatis/> [cit. 2011-04-29]

6.1 Výzkumy v prostředí Second life

Tato kapitola je věnována shrnutí již provedených výzkumů přímo ve světě SL. Jak již bylo zmíněno, jednoznačně zde převažuje kvantitativní výzkum. Tyto data vytváří určitý popis uživatelů SL z hlediska jejich věku, pohlaví, národnosti a věkové struktury. V české republice tento výzkum zpracovala společnost Millward Brown¹¹⁴. Výsledky ukazují, že v SL převažují muži (60%) nad ženami (40%), až 60% obyvatel je pak ve věku 18-24 let, přičemž se jedná především o studenty a zaměstnance. SL podle tohoto výzkumu pro část uživatelů supluje úlohu sociálních sítí, pro poměrně malou část respondentů je pak toto prostředí možností pro změnu identity či nesplněných snů z reálného života. Millward Brown také provedla několik zcela specifických výzkumů (např. test kreativity avatarů) a panelových diskuzí s obyvateli SL.

Celkově je v České republice počet studií věnovaných SL velmi malý. Kromě již zmíněných výzkumů agentury Millward Brown, nejaktuálnější výzkum zpracovala společnost T-mobile. Tohoto kvantitativního výzkumu se zúčastnilo 100 respondentů. Z výsledků vyplynulo, že uživatelé vidí největší přínos SL mimo jiné v komunikaci a v poznávání nových lidí, s kterými se pak setkávají i v reálném světě.¹¹⁵

Další výzkumy již byly zpracovány v zahraničí. Opět jde převážně o studie kvantitativní povahy, avšak časopis *Journal of virtual worlds* publikoval i několik čistě kvalitativních výzkumů. S ohledem na téma vlastního výzkumu, zmíníme u zahraničních studií výsledky vždy jen několika souvisejících otázek.

Světlem SL se zabývali David de Noon a Jelle Attema, kteří své výsledky publikovali v roce 2006 ve studii *Second life, the Second life of virtual reality*¹¹⁶. Jak autoři poukazují, *Second life* je místo, kde je naprosto snadné měnit identitu. Přesto z výzkumu vyplynulo, že pouze 10% dotázaných někdy v SL změnilo své pohlaví. V následné diskuzi pak uživatelé uváděli jako důvod fakt, že SL jim dává možnost být více sami sebou. Výzkum dále ukázal, že druhý život lidé nežijí na úkor toho reálného, ani na úkor reálných sociálních vztahů. Naopak SL sociální dovednosti přímo podporuje a například pro zdravotně postižené představuje možnosti, které se jim v reálném světě nenabízí. SL tak může sloužit i jako psychická podpora.

¹¹⁴ Kompletní výsledky jsou k dispozici na <http://www.slideshare.net/strategie/prieskum-v-second-life-presentation>. [cit. 2011-04-29]

¹¹⁵ T-mobile, s. r. o. (Osobní korespondence)

¹¹⁶ http://www.ecp.nl/sites/default/files/EPN_report_-The_Second_Life_of_Virtual_Reality_-_2006_October.pdf [cit. 2011-04-29]

Výzkumem světa SL se zabývali i Marc Fetscherin a Christoph Lattemann ve studii *User acceptance of virtual worlds - An explorative study about Second life*¹¹⁷. Autoři došli k závěru, že asi 70% uživatelů vnímá SL jako prostředí, které zlepšuje komunikaci a spolupráci mezi lidmi. Dále výsledky naznačují, že lidé v SL nemění svoji identitu a spíše než na anonymitu se soustředí na navštěvování nových míst a navazování vztahů.

Další studie nese název *Residents profile, gambling & engagement*¹¹⁸ a provedli ji Angelica Ortiz a Pierre-Etienne Noble. Z otázek zaměřených na komunikaci, identitu či vtahy vyplývá, že téměř polovina respondentů v SL komunikuje s emocemi a silně reaguje na podněty jiných avatarů. Až 65% lidí pak chodí do SL za navazováním vztahů, přičemž skoro 70% uživatelů vůbec nemění svoji identitu.

Výzkumy zaměřené na SL prezentoval také časopis s názvem *Journal of virtual worlds*¹¹⁹. Několik studií má i kvalitativní formu, ovšem ve většině případů se jedná o práce zaměřené na využívání SL k výuce, ke vzdělání nebo k marketingu. Doposud byla publikována jedna kvalitativní studie, která se vztahuje k tématu výzkumu této práce. Jedná se o studii s názvem *On the relationship between my avatar and myself*. Autoři na základě výzkumu tvrdí, že avataři uživatelů jsou velmi podobné s jejich skutečným já, často jsou však mírně „vylepšení“, virtuální chování je pak méně umírněné, méně ohleduplné a povrchní a lidé s atraktivními avatary jsou více sebevědomí v SL než v reálném životě.

Profesor antropologie na kalifornské univerzitě Tom Boellstroff publikoval na téma SL celou knihu. V práci *Coming age of Second life*¹²⁰ Boellstroff předkládá výsledky své dvouleté práce v terénu, kdy pravidelně navštěvoval SL a pozoroval jeho obyvatele stejným způsobem jako pracují antropologové ve světě reálném. Boellstroff, v SL známý jako Tom Bukowski, tak přenesl metody antropologie do virtuálních světů a na svém výzkumu ukazuje, že jsou použitelné naprosto shodně jako v realitě. Ve své knize se věnuje otázce pohlaví, rase, peněz, konfliktů, antisociálního chování, ale i problematice času a místa. Poukazuje na to, že přestože je SL pouze virtuální, jeho obyvatelé vnímají prostor. Mluví například o tom, kde je jejich domov, často používají tvrzení ve smyslu „toto je moje místo“. Dále tvrdí, že důležitým kritériem k posouzení ostatních v SL je vlastnictví. Kdo nic nevlastní, jako by nebyl. Výzkum se zabýval také otázkou desinhibice. V SL je pak podle autora velmi častá laskavost, nesobeckost a jednání ve prospěch druhých. Konflikt je však nedílnou součástí lidských

¹¹⁷ <http://www.fetscherin.com/UserAcceptanceVirtualWorlds.htm> [cit. 2011-04-29]

¹¹⁸ <http://sfsurvey.wordpress.com/survey-result/> [cit. 2011-04-29]

¹¹⁹ <http://jvwresearch.org/page/home> [cit. 2011-04-29]

¹²⁰ Boellstroff, 2010.

interakcí. Boellstroff také došel k závěru, že SL v jistém smyslu „urychluje“ přátelství a lásku. Přátelství je ve virtualitě založeno na výběru a rovnostářství, láska v SL je vázaná na místo a na vlastnictví. Autor dále tvrdí, že pokud dochází k reálným setkáním obyvatel SL, je tento fakt velmi nadhodnocován a spíše dokazuje, že virtuální vztahy nemají sami o sobě význam.

Výzkumů, které by z určitého hlediska popisovaly, prostředí SL není v současné době mnoho. Avšak jejich počet i různorodost zaměření stoupá. Už samotný časopis *Journal of virtual worlds* svým názvem poukazuje na nezbytnost zkoumání těchto nových fenoménů. A jedním z virtuálních světů, které se začínají pomalu dostávat do širšího podvědomí lidí, je beze sporu i SL.

7 Praktická část

7.1 Vymezení předmětu a cíle výzkumu

Cílem práce je provést explorační studii zaměřenou na komunikaci, identitu a vztahy v prostředí virtuálního světa Second life. Jednotlivé dílčí cíle identifikujeme analogicky s oblastmi výzkumu.

V rámci zkoumání komunikace se studie snaží zjistit, jaká jsou specifika virtuální komunikace v rámci SL, jaké výhody a nevýhody sami komunikující vnímají, zda je pro ně komunikace přes počítač v určitém smyslu snadnější nebo zda postrádají neverbální komunikaci. Samostatnou otázkou je pak kvalita této komunikace. Jedná se spíše o povrchní témata a vyjadřování, nebo i virtuální komunikace má svoji hloubku?

V části zabývající se identitou se analýza snaží najít odpověď na otázku, zda virtuální identita vůbec existuje nebo obyvatelé SL věrně kopírují identity svých reálných představitelů. Dalším cílem je pak zjistit, jak je možné definovat změnu osobnosti či změnu identity, kdy a jak často uživatelé své identity mění, popřípadě zda s nimi záměrně experimentují.

Second life se také pro mnohé obyvatele stává prostorem pro utváření různých typů vztahů. Jaké tyto vztahy jsou? Dají se srovnat s reálnými? Prolínají se virtuální přátelství či partnerství s reálnými vztahy? V rámci problematiky virtuálních vztahů se také nabízí otázka, jak tyto vztahy lidé vnímají, jakou jim přiřazují důležitost či hodnotu a jaké jsou motivace pro navazování vztahů v SL.

Možným přínosem této práce může být hlubší porozumění novému fenoménu, světu SL, který je stále pro mnohé z nás místem zcela neznámým. Práce přiblíží především oblast komunikace, identity a vztahů, tedy problematiky, která se jednoznačně týká všech uživatelů nového rozhraní. V oblasti praxe, můžou výsledky výzkumu posloužit jako obraz toho, jak uživatelé tento virtuální svět vnímají a jak se v něm chovají či dorozumívají.

7.2 Volba vzorku

Výzkumnou skupinou jsou obyvatelé světa SL. Protože se jedná o kvalitativní výzkum, vzorek populace není reprezentativní, ale cílem je co nejlépe a nejobsáhleji daný problém pojmut. Z tohoto důvodu předmětem výzkumu byli lidé, kteří jsou uživateli SL delší dobu a navštěvují ho pravidelně. Všichni dotazovaní v tomto světě strávili více jak tři roky. Právě

u těchto dotazovaných by měly být jevy a situace, které jsou v prostředí SL běžné, nejvíce rozpoznatelné. Výzkumu se zúčastnilo celkem 11 osob, z toho 4 ženy a 7 mužů. Účastníci byli získáni pomocí účelového výběru (inzerát s žádostí o účast na průzkumu byl vyvěšen na webových stránkách Second life.cz, v sekci Hledáme respondenty informačního serveru Masarykovi univerzity, na portálu Práce.cz a na sociální síti Facebook.com) a metody sněhové koule (lidé získaní prvním způsobem dali o průzkumu vědět svým kamarádům či známým a ti se výzkumu zúčastnili také). Na inzerát na stránkách SL reagovali pouze dva dobrovolníci, 4 další odpověděli na výzvu umístěnou na portálu Práce.cz. Další dotazovaní byli již získáni metodou sněhové koule. Odezva ze strany dotazovaných byla tedy velmi nízká. Proto byly zařazeny i tři rozhovory, které byly kvůli vzdálenosti bydliště dotazovaných vedeny přes internet. V rámci zachování anonymity jsou práva jména respondentů změněna.

7.3 Zdroje dat

Data pro vlastní výzkum byla čerpána z polostrukturovaných rozhovorů. Tato metoda umožňuje doptávat se na další fakta a každý rozhovor vést individuálně jiným směrem. Na druhou stranu však také zaručuje, že se komunikace udrží v určitém tematickém okruhu. Pokud některá otázka u konkrétního dotazovaného vedla k zajímavým informacím, byl mu ponechán prostor a další otázky byly pokládány spontánně za účelem doplnění. Naopak některé otázky se v průběhu jednotlivých výzkumných sezení ukázaly jako irelevantní a byly proto vynechány (Např. Vadilo by ti, kdyby se tvoji blízcí dozvěděli o všem, co v SL děláš a říkáš?). Otázky byly pracovně rozděleny do tří okruhů podle toho, které výzkumné problematiky se týkaly. Schéma rozhovoru je uvedeno v příloze 10.1. Samotné dotazování proběhlo během osobních setkání s uživateli SL za využití diktafonu. Tři další rozhovory byly vedeny přes internet (viz. kap. 7.2). Průměrná délka rozhovoru byla asi 30 minut, nejkratší rozhovor trval 19 minut, nejdelší pak 104 minut. Kompletní záznam rozhovorů v příloze neuvádím, jejich celkový rozsah přesahuje 100 stran. Dalším důvodem je zachování anonymity dotazovaných. Přestože na inzeráty reagovali nezávisle na sobě, v SL se navzájem znali a mluvili tak jeden o druhém. Dále používali jména konkrétních avatarů nebo popisovali svůj vývoj v SL, z čehož je ostatní obyvatelé SL mohou jednoznačně identifikovat. V příloze 10.2 proto uvádím jako ukázkou část rozhovoru, s jejichž zveřejněním dotazovaný souhlasil.

7.4 Teoretický koncept

Vzhledem k povaze celého zkoumaného problému volíme kvalitativní výzkum. Podle Strausse a Corbinové¹²¹ tento typ výzkumu nekvantifikuje, nevychází z žádných statistik či jiných tvrdých dat, snaží se spíše odhalit podstatu zkušeností dotazovaných se zkoumaným jevem. Užívá se k odhalení a porozumění tomu, co je podstatou jevů, které ještě nebyly příliš prostudovány a nebo k získání a odhalení názorů nových a neotřelých. Kvalitativní metodologie chápe jedince jako subjekt, zdůrazňuje jeho originalitu, zachycuje unikátní zkušenost, hledá významy a jejich různorodé interpretace.¹²² Jde tedy o proces hledání porozumění danému sociálnímu nebo lidskému problému, přičemž cílem takového výzkumu je podle Hendla¹²³ získat popis jedinečnosti případů, generovat hypotézy a rozvíjet teorie o fenoménech světa. Miovský¹²⁴ definici rozšiřuje a říká, že kvalitativní výzkum je „*přístupem využívající jedinečnosti a neopakovatelnosti, kontextuálnosti, procesualnosti a dynamiky a v jeho rámci cíleně pracujeme s reflexivní povahou jakéhokoli psychologického výzkumu.*“ Jedinečnost a neopakovatelnost odráží fakt, že kvalitativní výzkum zkoumá i fenomény, které různí lidé vnímají zcela odlišnými způsoby. Kontextuálnost poukazuje na to, že dané výpovědi jsou vždy platné pouze v rámci určitého kontextu a procesualnost a dynamika zohledňuje, že zkoumaný jev vznikl a rozvíjí se.

K interpretaci dat je použita metoda zakotvené teorie tak, jak ji definoval Strauss a Corbinová¹²⁵ v knize Základy kvalitativního výzkumu: postupy a techniky metody zakotvené teorie. Zakotvená teorie je v této knize definovaná jako „*teorie induktivně odvozená ze zkoumání jevu, který reprezentuje. To znamená, že je odhalena, vytvořena a prozatím ověřena systematickým shromažďováním údajů o zkoumaném jevu a analýzou těchto údajů.*“ Nevychází se tedy z žádné hypotézy, ale právě shromažďováním dat a jejich analýzou se teprve zjistí, co je pro danou oblast významné. Výsledkem takového výzkumu pak není sada čísel nebo skupina volně vztažených pojmů, ale spíše teorie, která věrně odpovídá realitě zkoumané oblasti a vysvětluje ji.

Důležitým termínem v rámci zakotvené teorie je slovní spojení teoretická citlivost. Tato vlastnost výzkumníka poukazuje na jeho schopnost vzhledu do problematiky, umění dát údajům význam, porozumět a oddělit související od nesouvisejícího. Právě teoretická citlivost

¹²¹ Strauss, Corbin 1990, s. 10-12.

¹²² Čermák 2000, s. 10-30.

¹²³ Hendl 2005, s. 49-52.

¹²⁴ Miovský 2005, s. 11-12.

¹²⁵ Strauss, Corbin 1990, s. 14.

je prostředkem k vytvoření zakotvené, pojmově hutné a dobře integrované teorie. Podle metody zakotvené teorie je také nutné střídat proces shromažďování dat s jejich analýzou, protože průběžná analýza ovlivňuje sběr dalších údajů¹²⁶

Ústředním procesem tvorby teorie z údajů je v této metodě proces kódování. Kódování je způsob analýzy, kdy jsou údaje rozebrány, konceptualizovány a opětovně složeny novými způsoby. Analýza v zakotvené teorii se skládá ze tří typů kódování. Jedná se o kódování otevřené, axiální a selektivní. V průběhu výzkumu se ale jednotlivé části analýzy mohou prolínat. Otevřené kódování představuje pečlivé zkoumání dat, pojmenovávání nových pojmů a prvotní kategorizaci. Axiální kódování je proces shrnutí údajů po otevřeném kódování, přičemž tyto údaje jsou uspořádány novým způsobem pomocí vytvářených spojení mezi vzniklými kategoriemi. Poslední částí je kódování selektivní, kdy se kategorie systematicky uvádí do vztahů. Podle metody zakotvené teorie je nutné střídat proces shromažďování dat s jejich analýzou, protože průběžná analýza ovlivňuje sběr dalších údajů.¹²⁷

7.4.1 Konkrétní aplikace použité metody

Postup samotné analýzy dat byl následující:



¹²⁶ Strauss, Corbin 1990, s. 27-31.

¹²⁷ Tamtéž, s. 42-52, 70-106.

V první fázi jsem si vedle jednotlivých přepisů rozhovorů poznačila výskyt vzhledem k mému výzkumu relevantních jevů. Dle zakotvené teorie tento krok odpovídá otevřenému kódování.

Ukázka:

Záznam rozhovoru	Výskyt jevů
<p>O: <i>A jaká jsi v tom virtuálním světě ty sama?</i></p> <p>Aneta: Já? Jsem hezčí☺ Jsem pěkná, rozhodně.</p> <p>O: <i>Hezčí, a ještě něco?</i></p> <p>Aneta: Vyšší asi. Tam jsou ty postavy tak dvoumetrový, takže určitě vyšší...hmm...možná víc ukecaná, možná si jakoby víc dovolím...v realitě se člověk přece jenom většinou, že jo...Češi se nezačnou bavit jen tak s někým na ulici, tam je to normální dejme tomu...takže tohle...</p> <p>O: <i>A povahou?</i></p> <p>Aneta: Ale chovám se více méně jako já.</p> <p>O: <i>A změnilas někdy svoji identitu v SL?</i></p> <p>Aneta: Postava jsem byla vždycky více méně ta stejná...jako holka...jako žádný, že bych si tam hrála na chlapa, to ne...tak tam můžeš být třeba i dinosaur nebo tak, ale tak to ne, to mě nelákalo, mám pořád jednoho avatara a ten se vyvíjí.</p> <p>O: <i>Aha, takže ty seš sama sebou. A podle toho, jak se tam prezentují ostatní lidi, myslíš, že si spíš vymýšlejí nebo říkají pravdu?</i></p> <p>Aneta: Já myslím, že je lepší to brát s rezervou. Protože mám takovej pocit, že si tam hodně lidí rádo přibarvuje. Že třeba se mi taky stalo, že jsem tam poznala jednu nějakýho kluka z Brna a představovala si ho úplně jinak než nakonec, kdo přišel, že jo...tak pak jako bylo takový trošku zklamání.</p>	<p>idealizace sebe sama</p> <p>upovídánost na netu, větší sebedůvěra, snadné navazování kontaktů</p> <p>prezentuje sebe sama</p> <p>jedna identita, žádné experimenty</p> <p>nedůvěra, přenos vztahu do reality => zklamání</p>

V rámci axiálního kódování jsem jednotlivé jevy přiřadila k užším kategoriím. Pokud nalezený jev spadal do více kategorií, zařadila jsem ho vícekrát. Ukázka:

kategorie	výskyt jevů
V SL - být sám sebou	<i>neexperimentuje s gendery; jedna identita – vývoj, taková jaká jsem, jsem i v SL; lidé se prezentují takový jací jsou; jeden avatar, který „žije“; chci být sebou samým; v profilu reálné foto; více avatarů nepoužívá, dá se to poznat; na netu mluví jako v reálu; lidé ukazují hodně ze sebe; odkrývat sám sebe; lidé se nevydrží přetvařovat dlouho; odhalí se pravé já; stejný jako v realitě; každý si vytváří avatara podle sebe samého...</i>
V SL - větší sebedůvěra	<i>sebevědomí (pak i v realitě); můžu si víc dovolit; v reálu nesmělost, tichost, v SL ne; lépe se komunikuje v SL; sebedůvěra na chatu; osobní setkání - málo komunikativní v SL ne; v SL si víc věřím; je jedno, jak vypadám; chybí fyzičnost; svoboda; větší sebedůvěra; oslovuje jako první, v realitě to nikdy neudělal; v SL jsem silnější...</i>
SL jako prostředek pro navázání vztahu	<i>nový lidé; zájem ostatních; kamarádi i z daleka; získat reálné přátele; jednoduché navazování kontaktů; v SL všechny ostatní znám; poznání nových lidí; osobní poznávání; ti, co v realitě nemají moc kamarádů, jsou v SL; SL je sociální síť; sex; poznávání nových lidí; prostředek jak být spolu; našla jsem kamarády; všechny vztahy většinou pokračují v realitě...</i>

Poslední částí zpracování dat bylo selektivní kódování. V této fázi jsem hledala možné vztahy a souvislosti mezi vytvořenými kategoriemi. Výsledky selektivního kódování jsou vlastním jádrem celé studie. V souladu s metodou zakotvené teorie jsem kódování prováděla vždy po několika rozhovorech a v důsledku toho jsem některé otázky, které se ukázaly jako nevhodné nebo těžko uchopitelné, vynechala, některé naopak přidala. (viz kap. 7.3)

7.5 Výsledky výzkumu

Následující kapitola obsahuje výsledky a interpretace provedené analýzy. Protože se uživatelé často zmínili o věcech, které SL tvoří a provázejí ho a o kterých se v médiích či oficiálních příručkách nedočteme, v úvodní části je dán prostor tomu, jak SL vnímají a jak jej definují právě sami uživatelé.

SL bývá médii definován jako trojrozměrný svět, kde lidé „žijí“ druhý život. SL není označován jako hra, ale jako prostor, kde si můžeme dovolit vše, tedy i to, co nám svět reálný z fyzického hlediska nemůže nabídnout. (viz kap. 6) Sami uživatelé souhlasí s tím, že SL hra není. Obvykle vychází z obecné definice hry, kdy jsou jasně daná pravidla, soupeři i cíle. V SL žádné předem stanovené cíle nejsou. „*Většina lidí tam nechodí nic hrát...nejsou tam žádný levely, žádný mise, žádný předurčený scénář...každý si musí zábavu najít sám.*“ (Šimon) Obyvatelé SL také mluví o jeho reálné existenci. Nemyslí si, že je to svět, který neexistuje. Přestože každý vidí jeho reálný rozměr v něčem jiném, většinou je tímto kritériem fakt, že SL má určitý dopad na reálný život. Ovlivňuje psychiku jedince, sociální vztahy nebo i reálné finance. Peníze, které někdo získá přímo v SL, si může převést na svoji měnu a tím pak být reálně bohatší. Bussiness je v SL na reálné úrovni i z pohledu firem. Ty se zde mohou prezentovat, propagovat a získat si i reálné zákazníky. Zde se ale objevuje rozpor. Někteří uživatelé vidí unikátnost SL právě v příležitosti, kterou firmám a společnostem nabízí. „*SL jde pro tyto účely využít fakt exkluzivně. Firmy by mohly profitovat z toho, že ten svět využijou.*“ (Martin) V tomto aspektu uživatelé vidí budoucnost SL. Naopak byl zaznamenán také názor, že realita a SL jsou dva odlišné světy a jeden do druhého by neměly zasahovat. Reálné firmy tak do SL v podstatě nepatří. „*Reálný byznys do SL nepatří, lidi to tam nechtěj...Oni mají svoje značky a nepotřebujou nic přetaženého z reálu.*“ (Monika) Tento přístup v podstatě souhlasí se záměrem vynálezců SL, kteří chtěli vytvořit svět sám pro sebe.

Otázka propojení SL a reality se v během interpretace dat objevila několikrát, vždy je proto zmíněna u příslušné kapitoly. Téma by si však zasloužilo celou studii. Na tomto místě alespoň poukážeme na to, že ve výzkumu zřetelně vyplynuly dva přístupy k této problematice. Dotazovaní buď chápou avatara jako obraz sebe, SL svět berou jako součást reality a nebrání se jakémukoliv propojování s touto realitou, nebo jim přílišné odkazování na realitu je velmi nepříjemné. „Šlo o to, udělat město Bohemia co nejpodobnější realitě, to mě osobně vadilo.“ (Tomáš) Častou motivací uživatelů SL je únik od reality, od reálných problémů. Právě lidem, kteří v SL vidí možnost úniku, je propojování s realitou nepříjemné. „SL je taková jednoduchá schovka před problémy. Když tam bude všechno odrážet realitu, už to nebude relax, jenom půjdeme ten stejný problém řešit někam jinam.“ (Jana)

Oficiální definice SL mluví o druhém světě, kde uživatel může prožít všechno, co ve světě reálném. Mluví se ale pouze o pozitivních věcech. Cestovat, dát si virtuální pivo či zažít virtuální sex. Až na základě sesbíraných dat vyšlo najevo, že SL kopíruje (otázkou je zda vědomě nebo až na základě chování lidí v něm) i negativa reálného světa. V SL tak existuje policie a s ní tedy i kriminalita, dále se rýsuje hierarchie lidí na základě jejich vlastnictví, začínají se projevovat i takové vlastnosti jako je například žárlivost nebo sobeckost, někdy dochází i k vyhrožování. „Projevují se tam i ty nejhnusnější povahy.“ (Monika)

Je zajímavé, že přesto, že SL se v definicích prezentuje především možností dělat věci, které jsou v realitě nemožné, v žádném popisu není uveden jeho potenciál druhého světa pro postižené či jinak nemocné. Z čistě kvantitativního pohledu tuto problematiku (aniž by na ni byla zaměřena jakákoliv otázka) zmínilo 7 z 11 dotazovaných. Právě v této funkci SL můžeme vidět jeho pozitivní působení na lidi. Tím, že vozíčkáři mají nohy nebo dlouhodobě nemocní mají vlasy, jim SL dopřává možnost se alespoň na nějakou dobu cítit jako ostatní a posiluje tak jejich psychický stav. „Mám i nějaké kamarády, kteří jsou postižení a nedostanou se pořádně do reálného světa...Myslím, že pro ně je tento svět takovou náhradou toho reálného.“ (Šimon) Svět SL může být pro tyto lidi náhradou i v oblasti vztahů. „Pro postižené nebo jinak nepřijímané lidi je toto jediná možnost, jak být s někým ve styku.“ (Nina) Přesto, že podle slov jedné z dotazovaných to dělá tento svět smutným, je zřejmé, že sami obyvatelé SL v tomto aspektu vidí jeden ze smyslů jeho existence.

Z hlediska motivací uživatelů ke vstupu do SL se ve výzkumu objevily dvě zřetelné linie. Hlavní motivací je pro mnohé zábava, pro druhé pak práce. Lidé se k SL připojují buď za účelem komunikace, za zábavou a seznamováním se, nebo se zajímají o počítače, grafiku

či například design a jsou v SL hlavně kvůli svému zaměření a práci. Bylo by jistě zajímavé sledovat kolik procent lidí z těch, kteří jsou v SL za zábavou, je nemocných. Jednou z dalších výhod tohoto rozhraní je také možnost přirozeně se naučit cizí jazyk. Tento fakt je ale motivací spíše pro setrvání v SL než k jeho prvotní návštěvě.

7.5.1 Komunikace v prostředí Second life

Komunikace v SL je analyzována na základě kontextových modalit, které uvádí Vybíral (viz kap. 3). Tyto prvky tvoří kontext a celkovou situaci komunikační výměny.

Časové hledisko

Přestože se jako výhoda virtuální komunikace uvádí, že komunikující mají dostatek času na reakci a mohou si tak svoji odpověď dostatečně promyslet, několik dotazovaných upřednostňuje komunikaci v SL před komunikací reálnou právě kvůli její rychlosti. Mají pocit, že rychleji píšou, než mluví. Tento fakt také podporuje to, že i v prostředí SL je možná multiplicitní komunikace. Člověk tak nečeká na odpověď jediného člověka a maximálně využívá čas, když během čekání na reakci komunikuje s někým dalším. Z několika odpovědí jsem také měla pocit, že dotazovaní tuto komunikaci označují za rychlou pouze na základě jejího technického zázemí. Rychlost je spojována s internetem jako takovým, proto komunikace po internetu může mnohým asociovat rychlost.

Vyskytl se však i názor opačný, kdy je textová komunikace označována za pomalejší. Poukazuje to také na to, že tato forma komunikace nemusí být pro každého snadná a že i ona klade určité nároky na komunikujícího. *„Je tu i nevýhoda při komunikaci pomocí zpráv... že se musí psát... trvá to dlouho, musí se u toho i občas uvažovat nad gramatikou, to mi občas dost vadí a úplně nesnáším, když někdo nepíše háčky a čárky.“* (Honza) Určitá gramatická vybavenost člověka může tuto komunikaci značně ovlivnit, v podstatě podobným způsobem jako komunikaci tváří v tvář nesmělost.

Prostor

Výrazné specifikum elektronické komunikace je fyzická nepřítomnost a tedy absence sdílení společného prostoru. V mém výzkumu se však potvrdily výsledky Toma Boellstorffa, který mluví o „místech v SL“. I v tomto světě tedy k určitému vnímání prostoru dochází. Avataři, za kterými se „schovávají“ jejich reální představitelé, jsou (velmi často několik hodin denně) v prostoru SL. Tento svět je ohraničený a jeho obyvatelé ho vnímají jako jakýkoliv jiný prostor. I v rámci SL jako celku dále funguje prostorové členění. Pozemky, tedy určitá místa v SL, někdo vlastní a chápe tuto část jako svůj osobní prostor. K vnímání sdíleného prostoru také přispívá prostý fakt, že ostatní jsou „jinde, ale v tom samém světě“, dále pak také to, že SL je svět, v němž se můžeme přemísťovat z místa na místo a využívat k tomu mapu.

Modalita významu

Komunikaci vždy přisuzujeme určitý význam. Modalita významu naznačuje způsob, jakým komunikující osoba určité vyjádření chápe, jakým způsobem odkrývá význam komunikace. O tom, že je v SL někdy těžké rozpoznat pravý význam komunikace, tedy rozpoznat, co komunikující chce říct, se dotazovaní zmiňovali jen velmi málo. Přesto si tento fakt někteří uvědomují. „*Nevýhoda virtuální komunikace je podle mě hlavně to, že není žádná šance poznat, co si člověk doopravdy myslí, jakou má náladu, není tam absolutně žádná řeč těla... ani ironie se občas nepoznává.*“ (David) Řeč těla může být částečně nahrazena pomocí emotikonů. Zde ale bereme v úvahu i to, že i když autor za sdělení umístí určitý emotikon, nikdy nezjistíme, zda tento výraz předstírá nebo stav opravdu prožívá.

Emoce

Otázka, zda je možné pomocí textu vyjádřit emoce, má poměrně jednoznačnou, ale neurčitou odpověď. Do určité míry emoce jde psanou komunikací vyjádřit, ale podle slov mnoha dotazovaných se nejedná o emoce jako takové, ale právě spíše o jejich vyjádření, o určitou pózu. „*Emotikony mohou emoce svým způsobem nahradit... Mohou je jakoby simulovat, ale emoce většinou člověk projevuje bez toho, aby si to uvědomil, ale když použiju emotikon je to úmyslné.*“ (Nina) Lze tedy říct, že emotikony jsou jakýmsi prostředkem k vyjádření našich emocí, i když pouze těch emocí, které chceme dát najevo. Prostřednictvím textu určitá forma emocí vyjádřit jde, nikdy se ale nejedná o emoce v pravém slova smyslu. K značnému posunu může dojít, když danou osobu poznáme tvář v tvář. Potom je pro nás mnohem snadnější určité významy a způsoby vyjádření emocí odhalit. Psaná komunikace se tak v konkrétních situacích může v určité míře vyrovnat komunikaci osobní. Několik dotazovaných také poukazuje na to, že s dalším technickým pokrokem může v budoucnosti vyjadřování emocí v elektronické komunikaci mnohonásobně pokročit.

Zajímavá je myšlenka jednoho z dotazovaných, který odkazuje na knihy. „*Myslím si, že do psaného textu emoce jdou... Když čteš knížky, je v nich taky spousta emocí.*“ (Jakub) Zde je zřejmé určité riziko. Knihy jsou ze svého principu koncipované tak, aby si člověk popisovaný děj i samotné postavy vytvořil sám ve své fantazii, ovšem nikdy nedojde ke střetu této fantazie s realitou. Pokud si však takto vyprojektujeme postavy ze SL, můžeme být v realitě zklamaní.

Rovnost

Prostředí internetu bývá často popisováno jako prostředí, kde se všem dostává stejných možností a stejného prostoru k vyjádření, kde neexistuje hierarchie a kde jsou si všichni rovni. (viz kap. 3.2) SL se v tomto od internetu jako takového liší. Přestože je virtuální, má své potencionální hranice. Je zde tedy určitá skupina lidí v uzavřeném (i když virtuálním) prostoru, kde v průběhu vývoje k určité hierarchii dochází. Můžeme tvrdit, že rovnost platí jen na úplném začátku vstupu lidí do tohoto světa. Tento koncept by byl srovnatelný s teorií „tabula rasa“, která říká, že člověk na svět přichází jako nepopsaná tabule a je jen na něm, jak se svým životem naloží. *„No tam taky mají všichni stejný prostor, ale někdo to umí a někdo to neumí. Jako tady. Prostě někdo něco dokáže a někdo ne.“* (Aneta) Jak již bylo několikrát zmíněno, v SL záleží čistě na uživateli, čím se stane. Z jiného úhlu pohledu v SL v některých případech záleží na reálných vlastnostech uživatele, čímž se vyvrací i rovnost začátečníků. Například člověk, který rozumí grafice, má už na začátku mnohem větší potenciál, stát se v SL úspěšným.

V prostředí internetu nezáleží na penězích nebo na povolání. Ani toto tvrzení v SL neplatí. Je zde zcela evidentní, že peníze nebo určité postavení má vliv i v prostředí SL. Uznávaní jsou především ti, kteří si dokážou peníze vydělat přímo v SL. Tito lidé jsou vlivní a pro ostatní důležití, mohou samozřejmě v SL kupovat a disponovat lepšími věcmi. *„Je to o penězích, když tam člověk ty prachy má, tak je prostě někdo, že jo.“* (Honza) Hierarchie je také znát z hlediska sociálního postavení mezi ostatními. Toto tvrzení dokládá výpověď Moniky, která poznamenala, že městská rada v Bohemii si říká „smetánka“. Toto označení jasně implikuje určitou nadřazenost.

Vztahové proměnné a vztahový rámeček

Komunikace v SL je oproti obecné elektronické komunikaci unikátní i z hlediska vztahů mezi komunikujícími. Vztahové proměnné odráží problematiku anonymity v SL. Komunikace v SL je touto proměnou pravděpodobně ovlivněna o něco více než jakákoliv jiná komunikace pomocí počítače. Ani zde není rozhovor ovlivněn věkem, pohlavím nebo rasou. *„Asi se často stává, že se třeba někdo třicetiletý baví s patnáctiletou holkou a nikdy to nepozná. Když teda ona nechce.“* (Pavel) Oproti tomu určitá role a s ní spojená dominance v SL může komunikaci silně ovlivňovat. Přesto ale díky prostředí, v kterém komunikaci dochází, je i projev dominance, agrese nebo úzkosti mnohem menší než v reálném světě.

Žádná interpersonální komunikace neexistuje sama o sobě, ale vždy je součástí několika dalších komunikačních výměn, do kterých je začleněna.¹²⁸ Běžný vztahový rámec je však v SL pozměněn. I když zde komunikuje například pět lidí stojících u lavičky, vždy má každý z uživatelů možnost něco sdělovat někomu druhému „tajně“, tedy tak, že danou zprávu pošle pouze mu, aniž by to ostatní věděli. Tato situace v realitě nemůže nastat. I když se tedy v SL prostor vymezuje, zákonitosti, které by v reálném prostoru platily, zde neplatí.

Kontinuita

Kontinuita rozhovoru úzce souvisí s chápáním času v SL (viz kap 7.5.1). Virtuální komunikace obecně je považována za více fragmentovanou, protože probíhá v delších časových intervalech. K nižší kontinuitě také přispívá i to, že rozhovor můžeme kdykoliv ukončit. V prostředí SL se ale dá o těchto vlastnostech virtuální komunikace polemizovat. Zde se jedná o komunikaci v určitém prostoru, v podstatě na stejném místě a se stejnými lidmi (jistě stejně tak i s novými), která probíhá v mnoha případech několik hodin denně. „*No ze začátku jsem tam byla třeba každé den takových osm hodin...S přítelem jsem tam byla.*“ (Jana) Z mnoha dalších výroků dotazovaných je zřejmé, že pokud v SL zrovna mají někoho, s kým navazují nebo již navázali jakýkoliv vztah, intenzita komunikace je velmi vysoká. V tomto smyslu je kontinuita vyšší. Možná je však fragmentace během samotných rozhovorů. O tom se ale nikdo z dotazovaných nezmínil.

7.5.1.1 Desinhibiční efekt

Termín desinhibice byl již pospán v teoretické části práce (viz kap. 3.3), v rámci výzkumu se ukázaly následující faktory, které k negativní desinhibici v SL napomáhají nebo ji naopak potlačují. Některé jsou opět v prostředí SL chápány jinak, než jak je tomu ve virtuálním prostoru obecně.

Fyzické bezpečí

K výraznějšímu projevení názorů a větší sebedůvěře při jednání v SL nejvíce přispívá pocit fyzického bezpečí. Vědomí toho, že nás ostatní nevidí a jsou daleko od nás, vede k většímu projevení agrese, k častějšímu používání vulgárních slov, až k flamingu. Je zajímavé, že kvantitativně velká část uživatelů v této souvislosti mluví především o dětech. Děti, které jsou v SL, jsou většinou označovány za ty, co provokují. „*Takže někteří, takový ty děcka, co tam vlastně bejvaj, tak prostě všichni začali tam prostě nadávat a prostě no že jo jasně, můžou si*

¹²⁸ Vybíral, 2005.

to dovolit. Tam není žádnéj trest a prostě nikdo je tam nezná.“ (Aneta) Že právě fyzické bezpečí a s ním spojená anonymita je důvodem toho, proč se lidé projevují více agresivně, dokládá i fakt, že vulgarita se projevuje především v psané komunikaci. Tito lidé téměř vůbec nekomunikují voice chatem, protože by prozradili svůj hlas. Hlas je výrazem vlastní tělesnosti a s jeho odhalením daný člověk ztrácí pocit anonymity.

Neviditelnost

Větší sebedůvěra na internetu je způsobena především vědomím toho, že při on-line komunikaci nezáleží na vzhledu. Méně atraktivní lidé, kteří mohou v reálném životě cítit určitou bariéru, na internetu získávají sebedůvěru. *„Můžu vypadat, jak chcu, rozcuchaná neupravená, ve starým oblečení...nikdo to nevidí.“ (Jana)*

Snadné ukončení komunikace

Dalším důvodem pocitu svobody během elektronické komunikace je možnost okamžitého ukončení rozhovoru. Uživatelé tak nevěnují pozornost důsledkům toho, co říkají. Snadné ukončení komunikace je možné i v SL. Avšak oproti jiným komunikačním prostředkům, pokud daná osoba v SL delší dobu „žije“, patrně se do světa zase vrátí a to, co řekla ovlivní její další vývoj v něm. V tomto bodě je tedy SL pravděpodobně unikátní.

Nedůvěra

I v prostředí SL se objevuje určitá tendence nevěřit druhým. Jedná se především o lidi, které neznáme nebo kteří jsou v SL noví. S těmito uživateli lidé komunikují jiným způsobem, více si k nim dovolí, jednájí s nimi s nedůvěrou a tudíž komunikace zůstává spíše odlehčená a povrchní.

Uchovatelnost záznamů

Ukázal se také jeden faktor, který disinhibiční efekty v SL potlačuje. Vědomí toho, že to, co řekneme je v celé své délce uchováno a může být kdykoliv znovu použito, výrazně limituje vyjadřování uživatelů. *„Dávám si bacha. Jako není to dobrý, jako člověk tam nacpe cokoliv a ono to tam zůstane, je to tam navěky... a ten, kdo to řekl, se za to zodpovídá.“ (Monika)* Je ale velmi pravděpodobné, že uživatelé si zaznamenatelnost konverzace uvědomují pouze zpětně, pokud o ní mluví. Jestliže se v SL pohybují denně několik hodin a mluví s několika lidmi, patrně nejsou obezřetní po celou dobu komunikace. Je ale možné, že si tuto určitou

zodpovědnost uvědomí právě během konverzací, které se zdají být více otevřené nebo agresivní.

Pokud se pokusíme reflektovat komunikaci v SL s neadekvátními způsoby komunikace, které popisuje Řezáč (viz kap. 3), dojdeme k několika závěrům. Disjunktivní komunikaci, která by se mohla zdát pro internet typická, identifikujeme především mezi lidmi, kteří se v SL potkají poprvé nebo se ještě dostatečně nepoznali. *„No určitě ze začátku jenom tak nějak povrchně a pak když se s těma lidma už víc znáš, tak můžeš řešit i nějaký problémy.“* (Jana) Ve virtuálním světě může také dojít ke komunikaci destruktivní a v určitém smyslu i ke komunikaci rezistentní. Destruktivní komunikace je zřejmá během flamingu, rezistentní pak mezi lidmi, kteří si ještě nedůvěřují a v SL se seznámili před krátkou dobou.

Z analýzy vyplynulo, že komunikace v SL se v mnohém liší od komunikace tváří v tvář a zároveň i od elektronické komunikace jako takové. Specifické vlastnosti prostředí utváří unikátní kontext komunikace. Oproti konceptu internetové komunikace je dorozumívání se v SL silně ovlivněno mizející anonymitou a naopak hierarchií, která se v jiných formách elektronické komunikace neobjevuje. Odlišné je zde také vnímání prostoru a kontinuity. Nelze tvrdit, že předkládané jevy vykazuje komunikace všech uživatel SL. Každé specifikum je pro daného uživatele příznačné v jiné míře.

7.5.2 Identita

Dříve, než přejdeme k samotné analýze, je nutné vymezit, jak v kontextu SL chápeme změnu osobnosti a experimentování s identitou. Pokud mluvíme o změně osobnosti, máme na mysli změnu identity reálného člověka, kterou se vyazuje jeho virtuální reprezentace. Změnou identity a experimentování s ní pak v SL rozumíme změnu avatara. Změnu jeho přezdívky, vytvoření nového avatara nebo radikální změnu vzhledu. Jestliže uživatel dá svému avataru například jiné vlasy nebo změní jeho zaměstnání, nepovažujeme to za experimentování, nýbrž to přisuzujeme vývoji této postavy. Změna identity je tedy chápána jako změna reprezentace sebe sama. Tuto virtuální reprezentaci tvoří člověk vědomě, ovšem z podstatné části také nevědomě. Aniž by si toho byl vědom, promítají se do ní jeho přání, fantazie i skryté obavy. Ve výzkumu mluvíme o té části reprezentace, kterou lidé popisují a které jsou si tudíž vědomi. I tato jejich virtuální identita je součástí nějakého komplexu, má svoji minulost i budoucnost a její obraz se vytváří v čase.

Z výzkumu vyplynulo, že je vhodné rozlišovat dva přístupy uživatelů SL k identitě. V prezentaci sebe samých i v navazování vztahů je velmi důležité, zda jedinec chápe avatara jako představitele jeho samotného nebo pouze jako prostředek k experimentování.

Avatar jako zástupce reálného člověka

Lidé, kteří tvrdí, že v SL jsou sami sebou, nemají žádný důvod jakkoliv s identitou experimentovat. Podle jejich slov je avatar obrazem jich samých, jejich reálných vlastností. Prezentují se tak, jak by to dělali i v realitě. Uživatel si při prvním přihlášení vytvoří avatara, který se pak vyvíjí v čase. Dlouhodobě tedy představuje jednu osobu, najde si zde své místo, prezentuje se určitým způsobem, má stále přátele, svoji pověst, v SL pracuje nebo něco buduje. Pokud uživatel vnímá svého avatara tímto způsobem, jeho působení v SL se opravdu podobá druhému životu. V tomto případě zcela padá koncept anonymity, protože lidé, kteří v SL „žijí“ se znají, stejně tak jako v reálném světě. „*U spousty lidí v SL neplatí, že nevím, kdo jsou, spoustu z nich znám osobně, dost z nich aspoň víc přes internet.*“ (Nina) Těmto lidem většinou nevádí jakékoliv propojování s realitou, nic netají a nebrání se ani reálným setkáním.

Jestliže tedy uživatel v SL opravdu dlouhodobě vystupuje prostřednictvím jednoho avatara, přikláníme se k názoru, že představuje jeho samého. I když se člověk bude snažit v SL být někým jiným, něco předstírat, je pravděpodobné, že se do druhého života tak ponoří, až bude

kontrola toho, co říká nebo v SL dělá, nemožná. Předstírání se v tomto ohledu v SL oproti internetu jako celku liší. Je snadné například v několika příspěvcích na diskuzi něco předstírat, jiné ovšem je zaujmout určitou pózu a držet ji několik hodin denně. *„Člověk tam může něco předstírat a snažit se být jiný, než je ve skutečnosti...ale nikdo to nevydrží tak dlouho, aby se dokázal stejně chovat furt...takže dřív nebo pozdějš se stejně odhalí pravý charakter.“* (Šimon) Na tomto místě vyvstává také problematika prezentace člověka skrze text. Podle čeho uživatelé posuzují, jaký ten druhý je? Tvrdit, že se lidé v SL prezentují pouze skrze text, by bylo zavádějící. Nebudeme se věnovat problematice voice chatů, protože ty stále tvoří jen malé procento komunikace v SL. V tomto světě je ale možné vysledovat chování jednotlivých avatarů, potažmo lidí, kteří je ovládají. Jak již bylo zmíněno, funguje zde žárlivost i vyhrožování a avatar člověka se tak může dostat do mnoha situací, které o něm mnohé vypovídají. *„Jak se vyjadřuje...jak se chová...jak reaguje na určitý situace...v podstatě když se stojí ve víc lidech a někdo prudí...tak se tam dá krásně uplatnit i to, že se někdo někoho zastane...a prostě spousta takovejch situací.“* (Tomáš) Jestliže tedy člověk v SL opravdu žije, setkává se s lidmi, navštěvuje různá místa nebo pracuje, je opravdu možné, že se projeví jeho pravé vlastnosti. Přestože se zde také objevuje tendence nevěřit ostatním, protože jsou pro nás neznámí, lidé také věří tomu, že předstírat dlouhodobě je neudržitelné a že dokážou rozpoznat, jaký ten druhý doopravdy je. *„Naučil jsem se i díky tomu tak nějak odhadovat lidi po pár slovech...jen z textu...když tam člověk potkává takovou spoustu rozdílných lidí, tak to za nějakou dobu jde odhadnout.“* (Tomáš)

I mezi lidmi, kteří jsou v SL sami sebou se ale objevují rozdíly v míře prezentace sebe samých. Mnohým nevádí jakékoliv spojení s realitou. Do profilu si umístí reálnou fotografii, ani se nebrání reálnému setkání s jinými uživateli SL. Někdy ale může dojít k zajímavé kombinaci, kdy člověk chce být sebou samým, ale zároveň nechce veřejně ukázat svoji pravou identitu. Tito lidé většinou v SL projektují to, jací doopravdy jsou a ukazují ty stránky sebe samých, za které se v realitě například stydí nebo si je nechtějí přiznat. Základ každého avatara v SL, ať už člověk chce nebo ne, stojí na reálných vlastnostech člověka, který ho vytváří. Všechno, co daný avatar udělá, řekne a jak vypadá, je odrazem reálného člověka. *„Já myslím, že to, že člověk svým způsobem jakoby když má toho panáčka, že jo v SL nebo vůbec ve virtuálu, když si vytvářej lidi ty profily, tak oni vlastně svým způsobem odkrejují sebe jakoby...ukazují ze sebe víc než v reálu.“* (Monika)

- **Změna osobnosti on-line**

I pokud se lidé snaží být sami sebou, některé vlastnosti se ve virtuálním světě mění. Tato změna se děje v podstatě bez vědomí uživatelů, proto se nejedná o změnu nebo experimentování s identitou. Prostředí SL se vyznačuje všemi rysy, které Šmahel nazval jako změna osobnosti on-line. (viz kap. 4.1.2) Některé aspekty jsou zde zřetelnější, některé naopak slábnou. Tématu názorové vyhraněnosti se nedotkl ani jeden z dotázaných. Omezení úzkosti pak vyplývá z kontextu komunikace v SL (viz kap. 7.5.1). Nejčastější se tedy ukázaly následující změny osobnosti.

Otevřenost je právě jedna z těch vlastností, kterou člověk nabývá v elektronické komunikaci, aniž by muselo dojít k nějaké změně jeho pravého já. „*Měním se jen částečně, určitě jsem mnohem více otevřený.*“ (David) Větší otevřenost je odrazem všech faktorů, kterými se komunikace on-line vyznačuje. (viz kap. 7.5.1) Míra otevřenosti závisí na povaze daného člověka a také na jeho uvědomění z hlediska dalšího využívání sdělených informací. Zajímavé je, že lidé jsou v SL více otevření i k lidem, které znají reálně. „*Já, i když se s někým znám jako doopravdy, tak v SL mu řeknu daleko víc.*“ (Honza)

Dalším bodem je **komunikativnost**, která úzce souvisí s bodem předchozím. Komunikativností máme na mysli jakékoliv navazování kontaktů, jakýkoliv druh komunikace. Tato vlastnost je opět výsledkem působení aspektů kontextu komunikace v SL (viz kap. 7.5.1).

Vliv skupiny je v prostředí SL silnější než v kterémkoliv jiném virtuálním prostoru. Jeho obyvatelé v podstatě vytvářejí komunity podle své národnosti, podle zájmů nebo stejně jako ve světě reálném podle oblíbených značek. Vědomí dané komunity způsobuje tendence více dodržovat její normy.

- **Idealizace sebe sama**

Samostatným tématem je problematika idealizace sebe sama. Tuto změnu sebe k lepšímu neřadíme do experimentování s identitou, protože tato prezentace stále ve velké míře vychází z charakteru daného člověka. V některých oblastech se lidé „přikrášlují“ nevědomě, podle toho, jací by být chtěli. Jiné vlastnosti si daná osoba připisuje záměrně. Logicky proto, že si to jednoduše může „dovolit“. Nejčastěji se lidé dělají hezčími. Přestože ve virtuálním prostředí nezáleží na reálném vzhledu, na atraktivnosti avatara z jistého úhlu pohledu záleží. Jednou z hlavních funkcí SL je navazování kontaktů. Přirozeně tak kromě verbální prezentace

uživatelé hraje roli také vzhled či určité sympatie avatara. „*Jo ale takhle prostě SL funguje...jako proč by si tam ti lidi dělali ty sexy avatary...ty vysoký blondýny a ty ramenatý chlapy, prostě proč, že...to je jako evidentní ne?*“ (Monika)

Experimentování s identitou

Opakem prezentace sebe samého je zachování naprosté anonymity, tedy vystupování za někoho jiného. Pokud se dotazovaní snažili prezentovat jako osoba s jinými vlastnostmi, než jaké v realitě mají, většinou se ukázalo, že alespoň několika lidem svoji pravou identitu odkryli. S tímto souvisí také otázka toho, do jaké míry jsou lidé schopni dlouhodobě vystupovat za někoho jiného, aniž by se projevil jejich pravý charakter. (viz kap. 7.5.2)

Zajímavější se zde ukazuje problematika tzv. alter avatarů, což je situace, kdy jedna osoba používá více avatarů. Toto experimentování s identitou bývá časté především, když lidé nechtějí vystupovat sami za sebe a propojovat tak svět SL s realitou. V tomto případě každý z avatarů člověka zobrazuje pouze určitou jeho část a celkově tak dochází k jeho značné fragmentaci. Uživatelé si tento fakt uvědomují a více virtuálních identit používají především kvůli zábavě, zvědavosti nebo proto, že chtějí vyzkoušet nové věci a taktiky. „*Používal jsem víc avatarů a moji pravou identitu znalo jen pár lidí. Vyloženě mě to bavilo...vyzvídat od ostatních informace a sledovat reakce lidí, kteří mě znali jako jiného avatara.*“ (Tomáš) Celkově se zdá, že alter avatary používají lidé, kteří nevstupují do SL za účelem druhého života nebo za navazováním vztahů. Můžeme tvrdit, že uživatelé v těchto případech SL považují za hru, i když ho tak sami nedefinují.

Identita v SL podle teorie Marcii

Teorie, kterou rozpracoval Marcia, rozlišuje čtyři stádia identity. Tato stádia byla blíže popsána v teoretické části práce. (viz kap. 4.1) Protože virtuální prostředí je obecně považováno za prostor, kde lidé nemají žádné závazky, měla by zde být přítomna pouze dvě stádia, tedy ta u kterých závazek absentuje. SL je však svou povahou specifické. Jeho definice jako „druhého života“ způsobuje, že zde můžeme identifikovat stádia tři. Statusu dosažení identity však ve virtuálním prostředí nabýt nelze. Přijímání zodpovědnosti je v tomto světě velmi relativní, kdykoliv se totiž může cokoli ukončit.

Difúzní identita se v prostředí SL projevuje především u uživatelů, kteří používají více avatarů. Protože oni sami nevystupují jako jediná osoba, ani jejich avataři nejsou nijak

vymezení či definování. Každou chvíli mění své názory i chování. Oproti reálnému světu se však v tomto případě tento stav nevyznačuje nízkým sebevědomým nebo nemožností navázat vztah.

Využívání alter avatarů je typické také pro stádium **nezávazné identity**. Nezávazná identita je přímo charakteristická zkoušením nových rolí a experimentováním.

Závislost na autoritě je přítomna v období **uzavřené identity**. V SL může být takovou autoritou komunita. Také pokud se lidé setkávají ve skupinkách, kde je některý z avatarů považován za vlivného, může se tato identita vyskytovat stejně jako ve světě reálném.

7.5.3 Vztahy

Prostředí SL je pro mnoho uživatelů bezesporu prostředkem pro navazování nových vztahů. Vztahů pracovních, přátelských i partnerských. Seznamování se s novými lidmi je podle slov několika dotazovaných hlavním účelem vstupu do SL. Ten pak může být v tomto smyslu definován jako sociální síť.

Protože virtuální vztahy jsou odlišné od vztahů reálných od prvního kontaktu, nejprve popíšeme motivace uživatelů k jejich navazování. Uvedené body spolu navzájem úzce souvisí a částečně se mohou překrývat.

Snadné navázání kontaktu

Pokud uživatel chce s kýmkoliv komunikovat, musí nejprve navázat kontakt. Oslovit někoho v SL je ale mnohem snadnější, než začít komunikovat s neznámým člověkem tváří v tvář. *„Tak někdo někde stojí, já tam přiletím a začnu se s ním bavit. No v realitě je to problém. Jako není to pro mě tak jednoduchý v realitě.“ (Aneta)* Tento znak je ovlivněn především pocitem fyzického bezpečí a dalších aspektů, které jsou uvedeny v předchozí kapitole.

Nezávislost na geografické vzdálenosti

Další výhodou vztahů v SL je nezávislost na vzdálenosti. Obyvatelé mohou komunikovat s lidmi z celého světa, poznávat jejich vyjadřování, jejich kulturu. *„Tam můžu mluvit třeba s Američanem nebo s Japoncem. Můžu poznat lidi z celého světa.“ (Honza)* V neposlední řadě je pozitivním jevem tohoto faktu také to, že se uživatelé naučí cizí jazyk poměrně přirozenou cestou. Většinou mluví o zdokonalení nebo i naučení se jazyka anglického.

Nabytí zkušeností

„SL beru jako program na počítači, takový simulátor reality. Stejně jako existují simulátory ovládání aut, letadel, tak SL funguje jako simulátor jedince ve společnosti.“ (Tomáš) SL může být tedy chápán jako prostor k osvojení dovedností, které pak využijeme v reálné interakci. Můžeme zde poznat nepřeberné množství lidí, kultur a způsobů chování. Člověk se tak učí komunikovat s různými typy lidí, dokáže sám navázat kontakt, časem pozná, jaký člověk doopravdy je. Také si může „zkusit“, jak funguje partnerství a tyto zkušenosti pak aplikovat v reálném životě. Jak již bylo několikrát zmíněno, v SL si však lidé často dovolí víc než v realitě. To se týká i chování v různých vztazích. *„Je to lepší v tom, že třeba děláš i věci, které se bojíš dělat v reálu.“ (Pavel)*

Tento jev má ale i negativní dopady. Přestože by měl SL fungovat jako simulátor vztahů, které pak navazujeme v realitě, v mnoha případech lidé prožívají virtuální vztahy místo těch reálných. Uživatelé se do tohoto světa plně ponoří, věnují mu veškerý volný čas a ztrácí reálné přátele. „*Jakože na nikoho jsem neměla čas...na svoje kamarády.*“ (Jana) Život v SL se často žije na úkor života reálného, uživatelé se přestávají stýkat s reálnými kamarády, přestávají chodit do společnosti, nemají čas na svoje koníčky. „*Přestal jsem se zajímat o normální lidi.*“ (Honza) Je ale otázkou zda jde plnohodnotně žít „dva životy“. Toto téma je velmi obsáhlé a zasloužilo by si samostatnou práci. Zde můžeme na problematiku alespoň poukázat slovy jedné z dotazovaných: „*Na nic jsem neměla čas. Pořád jsem usínala...sem tam byla třeba do tří do rána a pak jsem vstávala o půl 7, takže jako ... Jsem pak jenom tak seděla, vždycky mi všude padala hlava...a přišla jsem ze školy a zase jsem to zapla.*“ (Jana)

Nezávaznost vztahů

K pocitu, že vztahy na internetu jsou nezávazné a můžeme se v nich chovat tak, jak bychom si v realitě nedovolili, přispívá fakt, že je můžeme kdykoliv ukončit. O této možnosti uvažujeme, pouze pokud mluvíme o vztazích partnerských. Jestliže se jedná o přátelství, je většinou i v SL delšího charakteru. Na základě setkání s uživateli jsem také došla k závěru, že přátelství je i v SL založeno na lidech samotných a pokud někdo s někým kamarádí, nemá potřebu ze vztahu utíkat. Partnerství je v SL ale jiné. U těchto vztahů už lidé považují za velkou výhodu to, že se můžou kdykoliv odpojit nebo partnerství úplně ukončit bez jakýchkoliv následků. „*Když ty problémy virtuálních vztahů řešit nechceš, tak nemusíš.*“ (Tomáš) Jak uvedla Monika, lásky v SL jsou „*instantní. Lidé splanou jako svíce, ale za půl hodiny je klidně po vztahu.*“

Neviditelnost sociálních nevýhod druhých

Motivací k navázání virtuálního kontaktu je také to, že ve virtuálním prostředí mizí reálné handicap, které vztah ovlivňují. Je to například fyzická přitažlivost, nesmělost nebo neschopnost vyjádřit své emoce. Ve virtuálním vztahu nehraje roli reálný vzhled. Mnoho uživatelů má tedy ve virtualitě větší sebedůvěru a s druhými komunikuje bez nepříjemné nervozity nebo strachu z následků.

Kvalita virtuálního vztahu

Samostatným tématem je kvalita virtuálního vztahu. Z výpovědí dotazovaných plyne, že přestože tyto vztahy udržují, ani pro jedno z nich nejsou stejně hodnotné jako vztahy reálné.

Shodují se na tom, že i tento vztah má svoji hodnotu, ale nikdo z nich by ho nepřirovnal k reálnému přátelství či partnerství. Důvodem může být rychlost vztahů, povrchnost a především fyzická nepřítomnost druhého. Téměř jednoznačně se ukázalo tvrzení, že skutečný přítel je až ten, s kterým se reálně setkáme. Přitom na průběhu setkání nebo délce nemusí vůbec nezáležet. *„Asi stačí, když vím, o koho jde. Jako když ho vidím třeba jenom hodinu a třeba jenom někde sedět a nebavím se s ním, tak...no tak asi to taky jde, prostě už vím jistě, kdo to je.“* (Pavel) Nejde tedy o to, poznat jak se ten druhý prezentuje nebo vyjadřuje v reálné mluvě, ale důvodem je spíše pocit uživatele, který má reálnou představu o existenci toho druhého.

Přesto, že se lidé v SL setkávají mnohdy každý den a každý den spolu komunikují, je zde zřejmá určitá snaha držet si odstup. To způsobuje tendence nedůvěřovat ale i vědomí toho, že to, co někomu napíšete přes chat, může ten druhý kdykoliv použít. Uchovatelnost záznamů způsobuje ve virtuální komunikaci velkou obezřetnost. *„Přece jenom si musím dávat pozor, co kdy a komu řeknu. Nikdy nevím kdy a co, s tím ten druhý udělá.“* (Honza) Možná proto tedy virtuální setkávání se, svěřování se nebo obyčejné trávení společného času ve virtuálním prostředí nikdy není označeno jako přátelství. *„Co se týká vztahů ve virtuálu, tak jako jo, určitě to nějakým způsobem může fungovat, ale přátelství to není, jo.“* (Monika) Přátelstvím je nazýván až vztah, který dostane reálný rozměr. *„Jakmile to přejde do toho reálu, že se ti lidi fakt rádi viděj prostě a bavěj se spolu face to face, tak je to v pořádku, pak je to přátelství.“* (Monika) Je zajímavé, že také téma komunikace s virtuálním přítelem, se liší podle toho, zda jsme se s danou osobou setkali i reálně. *„Pokud je neznám, tak o svých nějakých problémech určitě ne. Ty, co znám osobně, tak s těma i o reálných.“* (Aneta) Tento fakt ale platí pouze u uživatelů, kteří do SL vstoupili za zábavou, prací nebo komunikací. Je logické, že ti, kteří v něm vidí únik od reality, se ve většině případů o svých problémech bavit přišli, a to s kýmkoliv. *„Že jako určitě se tam lidi bavěj na vážný témata, ale většinou je to na bázi stěžování, která se mi vůbec jako nelíbí... já jsem si všimla, že tam většina hovorů sklouzává jakoby ..tam je vždycky jeden člověk, co poslouchá a jeden, co si stěžuje.“* (Monika)

Přenos virtuálních vztahů do reality je od uživatelů velmi žádaný. Mnohdy to ale funguje i naopak. Lidé, co se znají v realitě, se pak potkávají i v SL. Můžeme tvrdit, že virtuální realita napomáhá ke zlepšení a udržování vztahů reálných. Toto „přetahování“ do virtuality se děje především u vztahů partnerských. *„Mé dávné přítelkyni jsem ukázal SL, a pak jsme se často vídali tam, když nebyl čas nebo nálada vidět se v realitě.“* (Tomáš)

Několikrát je tento jev zmíněn i u vztahů přátelských. „*Pak je to přátelství a pak to v tom SL může pokračovat, že prostě zrovna nejsme spolu, tak jsme tady.*“ (Monika) V tomto případě ale nevidím v SL unikátnost, vztah může stejně tak pokračovat jakoukoliv jinou formou elektronické komunikace. Odlišností může být pouze větší pocit sdílení společného prostoru.

Partnerství a láska

Zcela specifický postoj mají uživatelé k fenoménu lásky. SL je prostředí, kde je vhodné o partnerských vztazích mluvit více než u jakéhokoliv jiné virtuální reality. Potenciál druhého života, kterým je seznamování se s novými lidmi, na tuto funkci přímo odkazuje. Zamilovanost je zde v podstatě na stejné pozici jako přátelství. O „pravou lásku“ jde, až když se dva lidé potkají v reálném světě. V SL je to přesto cit, který má svoji hodnotu, jen ještě nemá žádné pojmenování. „*To určitě není zamilovanost jako taková. Já si myslím, že je to třeba něco jináčího.*“ (Aneta) Během sbírání dat jsem došla k závěru, že přesto, že někteří dotazovaní uvedli, že se již virtuálně zamilovali, chtěli spíše vyjádřit určitý způsob náklonnosti a nenašli k tomu jiné pojmenování. Proto přistoupili k tomu, že je možné se v SL zamilovat. Podle slov jednoho z dotazovaných se jedná o „*platonickou lásku, která ale má něco navíc. Jakože když se platonicky zamilujete do někoho, on to neví a nejste s ním v kontaktu. Tady bych řekl, že je to platonické, ale zároveň je tu ta komunikace.*“ (David) Pokud vezmeme v úvahu, že právě kontakt a komunikace je zde velmi častá a dlouhá, nemůžeme popřít, že k nějakému citu, zde jistě dochází.

Oproti přátelství, ale většinou nemá partnerský vztah v SL delší trvání. Po určité době, která je zcela individuální, uživatelé vždy začnou postrádat fyzický kontakt. Přesto, že se mohou virtuálně líbat nebo se objímat, pravý fyzický kontakt a přítomnost toho druhého je nenahraditelná. Můžeme dokonce tvrdit, že vztah v SL, který již od začátku nemá potenciál přejít do vztahu reálného, nemá smysl. „*Vztah v SL, co nepřejde do reality je ztráta času. Já kdybych chtěl vztah v SL ještě...tak jedině pokud by šel časem rozvést i do reality...protože párkrát jsem si čistě SL vztah zkusil...bylo to fajn...ale po chvíli to začalo být takový stereotypní a chybělo tomu něco.*“ (Tomáš) V oblasti partnerských vztahů se tak hroutí koncept SL jako druhého odděleného světa. I lidé, kteří během rozhovoru uvedli, že jim je prolínání SL s realitou nepříjemné, se u vztahů vyjádřili v opačném smyslu. Přejít do reality a navázání reálného vztahu je tedy skrytým účelem navázání vztahu v SL. Tento přechod do reality, ale může znamenat zklamání. Často si totiž toho druhého vyprojektujeme k obrazu svému, zároveň také prostředí internetu dává lidem možnost být jiným, než kým

ve skutečnosti jsou. „*Ten člověk si to třeba jenom namlouvá.*“ (Jana) Například člověk, který je v SL zábavný, je v realitě tichý a nesmělý. Ve virtuálním prostředí si člověk v podstatě někoho vykonstruuje, a když pak dojde ke středu s realitou, často dochází k velkým zvrátům. Takovou situaci popisuje David: „*Jednou se mi stalo, že jsem se zamiloval do holky, kterou jsem znal dřív osobně, a dlouhou dobu jsme si pouze psali, ona o ničem nevěděla, a když jsem jí konečně přijel navštívit, vypadala úplně jinak, chovala se jinak a bylo to jak sprcha ledovou vodou*“.

Bez nároku na zobecnění, se v mém výzkumu ukázalo, že vztahy, které začnou v SL a pokračují do reality, většinou rychle skončí. Pokud ale je SL pouze prostředek k seznámení, v tom smyslu, že spolu v tom prostoru lidé komunikují nebo ho pouze obývají a díky tomu se s někým seznámí například na srazu SL v realitě, a teprve pak začnou budovat vztah, tento vztah, může mít mnohem delší trvání. Už jde ale o vztah, který je založen na skutečných charakterech daných osob.

Kapitolu vztahů zakončím citací, která má v sobě jistě určitou hloubku. Člověk, i když se bude snažit jakkoliv odlišovat dva světy, je jenom jeden a má také jenom jedny city, jednu svoji mentalitu, kterou ovládá svůj reálný i virtuální život. Nedokáže se rozčlenit. „*Určitě jsem proti tomu rozdělovat city a emoce člověka zvlášť do reálného světa a zvlášť do SL...myslím, že člověk může milovat jen jednu osobu...opravdově...a tak mi přijde takový ujety, když někdo má třeba manželku nebo partnerku v reálu a přitom v SL má úplně někoho jinýho... a oběma říká, jak je miluje.*“ (Šimon)

7.6 Reflexe výsledků

V této části bych ráda porovнала výsledky výzkumů s poznatky, které byly zjištěny v předchozích studiích týkajících se světa SL. (viz kap. 6.1) Pokud se jedná o výsledky prací vztahované všeobecně na prostředí internetu, rozdíly byly vždy zmíněny již v rámci interpretace sesbíraných dat. Zde pouze poukážeme na to, že hlavním rozdílem, který pak způsobuje další odlišnosti, je jiné pojetí anonymity. Anonymita v prostředí SL může být z hlediska identity zachována, ve většině případů tomu tak ale není. Lidé se setkávají i v reálném světě a často mají představu o tom, s kým komunikují. Anonymita jednotlivých avatarů v rámci světa SL v podstatě neexistuje. Pokud se uživatel v tomto prostředí pohybuje delší dobu, ostatní obyvatelé vědí, jaké zde má postavení, čím se zabývá a jak se virtuálním světem chová.

Pozitivní přínos komunikace v SL, který popsal Marc Fetscherin a Christoph Lattemann¹²⁹, se potvrdil. Lidé v SL komunikují otevřeně, vytrácí se nesmělost a další bariéry, které mohou ovlivňovat komunikaci tváří v tvář. Výrazný je zde také rys, který uvádí Boellstroff¹³⁰. Lidé v SL vnímají prostor i určité sociální role v rámci tohoto světa. Tato fakta komunikaci výrazně ovlivňují. Pocit sdíleného místa a hierarchie v této virtuální společnosti způsobuje, že komunikace v SL má svá pravidla a mantinely. SL tak není prostředím bez zábran, za jaké se považuje internet všeobecně. Je zajímavé, že Boellstroff mluví i o pozitivním desinhibičním efektu. Lidé v SL jsou podle něj více laskaví a milý. Tento aspekt nebyl v našem výzkumu zaznamenán. Naopak dotazovaní si často stěžovali na vulgaritu a agresi. Výzkum Residents profile, gambling & engagement¹³¹ přinesl zjištění, že v komunikaci jsou přítomné emoce. S tímto tvrzením souhlasíme jen do určité míry. Ukázalo se, že určité vyjádření pocitů je možné, nikdy však nejde o emoce v pravém slova smyslu.

V rámci zkoumání identity jsme došli k podobným závěrům jako předchozí studie. Autoři výzkumů (Ortiz, Noble, Fetscherin, Lattemann) uvádějí, že uživatelé SL téměř vůbec nemění svoji identitu. Toto tvrzení je třeba upřesnit. Pokud člověk přikládá svému „druhému životu“ určitou hodnotu a v SL dlouhodobě „žije“, vystupuje pod jedním avatarem, pak svoji identitu nemění, naopak se vyvíjí. Potenciál SL jako prostředí k experimentování s identitou však nemůže být opomenut. Lidé, kteří do SL vstupují za zábavou a odreagováním, velmi často používají více avatarů a se svojí identitou experimentují.

¹²⁹ <http://www.fetscherin.com/UserAcceptanceVirtualWorlds.htm> [cit. 2011-04-29]

¹³⁰ Boellstroff, 2010.

¹³¹ <http://slsurvey.wordpress.com/survey-result/> [cit. 2011-04-29]

David de Noon a Jelle Attema¹³² ve své práci uvedli, že virtuální vztahy nezpůsobují snížení reálných kontaktů. Na základě vlastní analýzy se přikláníme spíše k tomu, že toto tvrzení je platné pouze pro určitou skupinu lidí. Virtuální vztahy neprožívají na úkor vztahů reálných například tělesně postižení či jinak nemocní lidé, kteří se v tomto světě naopak rozvíjí a nachází zde psychickou podporu. Přesto i zde se po hlubší analýze může ukázat, že i je SL od reality spíše „odtahuje“. Boellstroff¹³³ říká, že reálné setkávání lidí dokazuje, že virtuální vztahy sami o sobě nemají smysl. S tímto výrokem lze jednoznačně souhlasit. Uživatelé SL již od začátku vztahu, především pak partnerského, zhodnocují možnost reálného setkání.

¹³² http://www.ecp.nl/sites/default/files/EPN_report_-_The_Second_Life_of_Virtual_Reality_-_2006_October.pdf
[cit. 2011-04-29]

¹³³ Boellstroff, 2010.

8 Závěr

Cílem předložené práce bylo pomocí polostrukturovaných rozhovorů s hráči Second life zjistit a popsat specifika komunikace, identity a vztahů navazovaných v rámci tohoto virtuálního světa. Second life je novým místem sociální interakce, které je však v mnoha ohledech unikátní. Liší se od reálného světa, ale svým principem i od prostředí internetu jako celku. Důvody ke zkoumání světa Second life jsou zřejmé. Tento svět je novým fenoménem, do jehož prostředí vstupuje stále více uživatelů. Sami uživatelé mu přikládají existenční hodnotu a poukazují na mnoho oblastí, kterým může být Second life přínosem.

V rámci výzkumu komunikace se ukázalo několik aspektů, které nejsou pro virtuální prostředí typické. Protože hlavním cílem světa Second life je poskytnout lidem možnost druhého života, odráží se zde některé vlastnosti reálného světa. Důležitým zjištěním je fakt, že obyvatelé SL vnímají prostor. Přestože spolu komunikují virtuálně, mají zdánlivý pocit sdílení stejného prostoru, který podporuje vytvoření mapy světa SL nebo také možnost vlastnictví určité plochy v něm. Body, jako je rovnost příležitostí nebo stejný prostor k vyjádření, jsou často uváděny v popisu internetového prostředí. V SL ale tato tvrzení neplatí. Protože lidé obývají určitý prostor, v němž mohou něco vlastnit, vypracovat se a budovat si svoji pověst, postupem času se zde utváří jistá hierarchie. Tuto tezi také podporuje rozdělení pracovních i sociálních rolí, které tento svět „kopíruje“ ze světa reálného. Vnímání prostoru a pocit možnosti navrácení se také způsobuje určitou kontinuitu komunikace, která je navíc posílena velmi častou frekvencí.

Při zkoumání identity je vhodné rozlišovat dva způsoby prezentace. Velká část uživatelů SL se snaží, aby jejich avatar virtuálně zosobňoval jejich pravé já. V SL mají pocit, že mohou být více sami sebou, mohou se svobodně projevovat. Jestliže se někdo snaží prezentovat jako někdo jiný, nabízí se otázka, zda je možné tuto falešnou prezentaci vědomě udržovat několik hodin denně. I když však uživatel chce být sebou samým, nevyhne se určitým změnám, ke kterým virtuální prostředí vede. Nejčastějším jevem se ukázalo zlepšování vzhledu, větší otevřenost a komunikativnost. Oproti tomu SL je také prostředím, které umožňuje experimentování s identitou. Přestože jsou v SL také lidé, kteří používají více avatarů, tento jev není příliš častý. Přispívá k tomu i fakt, že pro potřeby „druhého života“ je dlouhodobě neudržitelný.

Jednou z hlavních motivací vstupu do světa SL je navazování vztahů. SL je svým principem vlastně založen na interakci s druhými. Výhodou tohoto prostředí je snadné navazování kontaktů, jakožto i jejich poměrně snadné ukončení. Samostatným tématem je kvalita virtuálního vztahu. Vztah v prostředí SL jistě má svoji hodnotu, nicméně ve většině případů je důsledkem virtuálního vztahu reálné setkání. Přestože toto setkání často končí zklamáním, ukázalo se, že vztah, který od začátku nemá potenciál vyústit ve vztah reálný, nemá smysl.

Zjištěné poznatky a uvedená tvrzení lze nadále rozvíjet. Protože se Second life stává platformou nejen pro jednotlivce, ale i pro společnosti či vzdělávací instituce, je prostředím, které si zasluhuje naši pozornost. Jednotlivá zjištění je tedy možné nadále prohlubovat. Další výzkum zabývající se komunikací může například zformulovat dopady multiplicity virtuální komunikace. Protože se lidé v SL dělají hezčími, v rámci studia identity by bylo zajímavé zjistit, jak v tomto světě vypadá ideál krásy. Rozvedení kvality virtuálních vztahů a jejich pokračování v realitě by bylo jistě přínosem. Naskytuje se zde také mnoho jiných oblastí výzkumů. Na základě uvedených poznatků je možné dále zkoumat možnosti využití SL ke vzdělání, k reklamě nebo k psychologickým terapiím.

Někteří dotazovaní poznamenali, že s dalším technologickým pokrokem může kvalita komunikace i vztahů v rámci tohoto prostředí nadále stoupat. Možná je jen otázkou času, kdy tento svět bude stejně hodnotný jako svět reálný.

9 Literatura

- Antaki, Ch., Barnes, R., Leudar, I. *Self-disclosure as a Situated Interactional Practice. The British Journal of Social Psychology*, 2005. Dostupné z ProQuest database.
- Aukstakalnis, S., Blatner, D.: *Reálně o virtuální realitě: Umění a věda virtuální reality*. Brno: Jota, 1994. ISBN 8085617412.
- Bačová, V.: *Společenská a kulturní podmiěnenost' osobnej identity*. In *Československá psychologie*. 1996.
- Barlow, J. P. *A Cyberspace Independence Declaration*. 1996. Dostupné z http://w2.eff.org/Misc/Publications/John_Perry_Barlow/barlow_0296.declaration.txt
- Berscheid, E. *Some Comments on Love's Anatomy* In Sternberg, R.J., Barnes, M.L. *The Psychology of Love*. New Haven: Yale University Press, 1988.
- Boellstroff, T. *Coming age of Second life*, 2010. Dostupné z books.google.cz
- Čermák, I., Navrátil, M. *Vliv virtuální reality na psychiku jedince*. In *Československá psychologie*. 1997.
- Čermák, I. *Kvalitativní výzkum v psychologii: problémy a výhledy*. In Čermák, I., Miovský, M. *Kvalitativní výzkum ve vědách o člověku na prahu třetího tisíciletí*. Boskovice: Albert. 2000. ISBN: 80-85834-96-0.
- Döring, N. *Studying Online-Love and Cyber-Romance*. In Batinic, B., Reips U. D., Bosnjak, M. *Online Social Sciences*. Seattle, Toronto, Switzerland, Germany: Hogrefe&Huber Publishers. 2009. Dostupné z http://www.nicola-doering.de/publications/cyberlove_doering_2002.pdf
- Drapela, V. J. *Přehled teorií osobností*. Praha: Portál, 2001. ISBN 8071786063.
- Faltýnek, L. *Psychologické aspekty komunikace na internet*. Diplomová práce, 2002.
- Fernback J., Thompson B. *Virtual Communities: Abort, Retry, Failure?* 1995. Dostupné z <http://www.well.com/~hhr/texts/VCCivil.html>
- Fetscherin, M.,Lattemann, Ch. *User acceptance of virtual worlds - An explorative study about Second life*. Dostupné z <http://www.fetscherin.com/UserAcceptanceVirtualWorlds.htm>
- Fuka, F. *Příliš reálná virtuální realita?* 2004. Dostupné z <http://www.lupa.cz/clanky/prilis-realna-virtualni-realita/>
- Gackenbach, J. ; Von Stackelberg, H. *Self Online: Personality and demographic implications*. In Gackenbach, J.: *Psychology and the internet:*

- Intrapersonal, interpersonal and transpersonal implications*. London: Academic Press, 2007. ISBN 10:0-12-369425-6.
- Hagerty, L. *The Spirit of the internet*. 2000. Dostupné z books.google.cz
 - Hendl, J. *Kvalitativní výzkum; základní metody a aplikace*. Praha: Portál, 2005. ISBN 80-7367-040-2.
 - Issabella, S. *Ethnography of Online Role-Playing Games: The Role of Virtual and Real Contest in the Construction of the Field*. 2007. Dostupné z <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/280/616>
 - Joinson, A. N. *Desinhibition and the internet*. In Gackenbach, J.: *Psychology and the internet: Intrapersonal, interpersonal and transpersonal implications*. London: Academic Press, 2007. ISBN 10:0-12-369425-6
 - *Journal of virtual Worlds*, Dostupné z <http://jvwresearch.org/page/home>
 - Kooper, R. *Treatment of Acrophobia by Using Virtual Reality Graded Exposure*. Department of Information Systems of the Delft University of Technology and the GVU at Georgia Institute of Technology, 1995. Dostupné z [sciencedirect.com](http://www.sciencedirect.com).
 - Kozinets, R. V. *The Field Behind the Screen: Using Netnography For Marketing Research in Online Communities*. 2002. Dostupné z <http://www.nyu.edu/classes/bkg/methods/netnography.pdf>
 - Lem, S. *Summa Technologiae*. Praha: Magnet-Press, 1995. ISBN 8085847477.
 - Levy, P. *Kyberkultura*. Praha: Karolinum, 2000. ISBN 80-246-0109-5.
 - Macek, P. *Adolescence; Psychologické a sociální charakteristiky dospívajících*. Praha: Portál, 1999. ISBN 80-7178-348-X.
 - Macek, P., Lacinová L. *Vztahy v dospívání*. Brno: Barrister & Principal, 2006. ISBN 8073640341.
 - Macek, J. „Heslář: Kyberprostor (Cyberspace)“. In *Revue pro média 05 (čtvrtletní tematická příloha Hosta)*. Brno: Host, 2003. Dostupné z <http://fss.muni.cz/rpm/Revue/Heslar/kyberprostor.htm>
 - Matějček, Z.; Langmeier, J. *Výpravy za člověkem*. Nakladatelství Odeon, Praha, 1981.
 - Mioviský, M. *Kvalitativní výzkum ve vědách o člověku na prahu třetího tisíciletí*. Boskovice: Albert. 2000. ISBN: 80-85834-96-0.
 - Murstein, B. I. *Stimulus – value – role: A theory of marital choice*. In *Journal of The Marriage and Family*. 2009. Dostupné z <http://www.nd.edu/~celison/Articles/0%20Values/Murstein/Murstein%201970%20-%20SVR%20Theory.pdf>

- Noon, D., Attema, J. *Second life, the Second life of virtual reality*. 2006. Dostupné z http://www.ecp.nl/sites/default/files/EPN_report_-The_Second_Life_of_Virtual_Reality_-_2006_October.pdf
- Ortez, A., Noble, P. *Residents profile, gambling & engagement*. 2007. Dostupné z <http://slsurvey.wordpress.com/survey-result>
- Petrušek, M. a kolektiv *Velký sociologický slovník*. Praha: Karolinum, 1996. ISBN 80-7184-164-1.
- Plaňava, I. *Jak (to) spolu mluvíme*. (Psychologie dorozumívání i nedorozumění mezi lidmi). Brno: Vydavatelství Masarykovy univerzity, 1996.
- Rheingold *The Virtual Community*. 1993. Dostupné z <http://www.rheingold.com/vc/book/intro.html>
- Rheingold <http://www.rheingold.com/vc/book/5>.
- Řeháč, J. *Sociální psychologie*. Brno: Paido, 1998. ISBN 80-85931-48-6.
- Stephenson, N. *Sníh*. Praha: Talpress, 2000. ISBN 80-7197-109-X.
- Sterling, B. *The Hacker Crackdown*. 1992. Dostupné z <http://www.mit.edu/hacker/introduction.html>
- Strauss, A., Corbinová, J. *Základy kvalitativního výzkumu: metody a techniky zakotvené teorie*. Boskovice: Albert, 1990. ISBN 80-85834-60-X
- Suler, J. *The Psychology of Cyberspace*. 2002. Dostupné z <http://users.rider.edu/~suler/psycyber/psycyber.html>
- Šmahel, D. *Psychologie a internet, děti dospělými, dospělí dětmi*. Praha: Triton, 2003. ISBN 80-7254-360-1.
- Turkle, S. *Life on the screen: identity in the age of the Internet*. New York: Simon&Schuster, 1995. ISBN 0684803534
- T-mobile s. r. o. – Osobní korespondence
- Virilio, P. *Informatická bomba*. Červený Kostelec: Pavel Mervart, 2004. ISBN 80-86818-04-7.
- Vybíral, Z. *Psychologie komunikace*. Praha: Portal, 2005. ISBN 80-7178-998-4.
- Výrost, J., Slaměník, I. *Sociální psychologie*. Praha: Grada, 2008. ISBN 9788024714288.
- Wallace, P. *The psychology of the internet*. Cambridge: Cambridge university press, 1999. ISBN 0-521-79709-8.
- Willi, J. *Psychologie lásky: osobní rozvoj cestou partnerského vztahu*. Praha: Portál, 2006. ISBN 8071789828.

- Yalom, I.D., Leszcz M. *Teorie a praxe skupinové psychoterapie*. Praha: Portál, 2007.
ISBN 978-80-7367-304-8.

10 Přílohy

10.1 Schéma rozhovoru

Úvodní otázky:

- Jak by si podle svých slov definoval virtuální svět SL? Co to vlastně je? Bereš to jako něco, co neexistuje?
- Kdy jsi do světa vstoupil/a? Proč? Kolik hodin týdně tam průměrně strávíš? Změnilo se něco v reálném životě od té doby, co jsi poprvé vstoupil/a do SL?
- Jsi v rámci SL součástí nějaké komunity? Jak bys ji ohraničil/a? Jak ji vnímáš?
- Když jsi on-line, co v tomto světě běžně (nejčastěji) děláš? Co děláš nejraději a proč?
- Hlavní odlišností je asi fyzická nepřítomnost. Považuješ za výhodu, že ostatní nevidíš, nevíš, kdo jsou a oni nevědí, kdo jsi ty?

Komunikace:

- Jakému typu komunikace dáváš přednost? Jaké jsou podle tebe výhody/nevýhody virtuální komunikace?
- Myslíš si, že komunikace on-line je stejně kvalitní jako komunikace tváří v tvář? Proč? Vadí ti absence neverbální stránky komunikace? Nahradí ji emotikony? Jdou do psaného textu dostat emoce?
- Cítíš se při komunikaci více otevřený? Stalo se ti, že jsi o sobě řekl/a věci, které bys v reálném životě nepřiznal/a? Proč?
- Je pro tebe vyjadřování celkově snazší? Proč?
- Když začneš komunikovat s lidmi v SL, je to jenom ahoj, jak se máš? Nebo je to cílená a hlubší komunikace?
- Je komunikace v SL provázána i s dalšími internetovými médii (icq, email, chat, facebook)? Pokud facebook, není to už příliš svázané s realitou?

Identita:

- Jaká/ý jsi ve virtuálním světě? Jsi někým jiným, hraješ si vědomě na něco jiného? Měníš svou identitu? Proč? Jak často?
- Domníváš se, že ostatní jsou takový, jak se prezentují nebo si vymýšlejí? Jsi více nedůvěřivý jak v realitě?
- Jací lidé vzhledem k jejich vlastnostem podle tebe obývají svět SL?
- Vadilo by ti, kdyby se tvoji blízcí dozvěděli o všem, co děláš a říkáš v SL?
- Máš v rámci SL nějakou roli? Je zde někdo důležitější či vlivnější nebo všichni obyvatelé jsou na stejné úrovni?

Vztahy:

- Navázal/a jsi s někým v tomto virtuálním prostředí nějaký vztah? Jak by si tyto vztahy popsala? Jaké jsou jejich plusy a mínusy? Jaké jsou rozdíly vzhledem ke vztahům tváří v tvář? Přenesla jsi někdy tyto vztahy do reálného života (skrze icq, chat, skype, sms, až po reálné schůzky v hospodě, srazy)? Proč ano? Proč ne? Viděl/a jsi někdy své virtuální přátele reálně? Proč ano? Proč ne?
- A naopak, přenesl/a jsi nějaké své reálně ukotvené vztahy do světa SL?
- Označil/a bys nějaký vztah navázaný v SL za přátelství? Svěřuješ se takovému příteli i s věcmi z reálného života?
- Můžou virtuální vztahy nahradit běžné sociální vztahy? Proč ano? Proč ne?
- Cítil/a jsi někdy pocit zamilovanosti k člověku, kterého jsi znal pouze virtuálně? Přenesl se tento vztah do reálu? Jak se změnil?

10.2 Ukázka rozhovoru

- **Takže myslíš, že je to tam nějak rozděleny, někdo důležitější a vlivnější?**

Sto procentně. Důležití jsou podle mě ti, co tam něco vlastní nebo třeba... Zase je lehčí tam třeba sehnat...já nevím můžou tam mít ferrari, můžou tam mít prostě supervilu. Takže ti, co do toho věnují trochu reálných peněz...

- **Ale zase je to o těch reálných prostředích...**

Přesně tak, pokud to mají jenom z toho SL ty peníze, tak si myslím, že tam něčeho jakoby dosáhli, že jo...ale pokud si to prostě jenom přetáhnou z reality, tak to je o ničem...co to je za prestiž potom? ☺ Jako to umí každěj...

- **No a teď ty vztahy☺ Navázala jsi někdy v tom virtuálním prostředí vztah? Jak bys ho popsala?...Jako teďka mluvím jak o přátelství, tak o partnerství. Považuješ nějakého člověka tam fakt jako za přítele?**

Určitě, tak jeden jakoby řekla bych ten nejlepší asi kámoš, tak ten je vlastně z Prahy, taky jsem ho poznala přes ten SL. Tam jako jsme se kamarádili nebo znali tak dva tři roky, než jsme se vlastně potkali potom na srazu. Jako určitě ho považuju za kamaráda, protože ho znám už ají osobně. Takže jakoby v ničem mi v podstatě nelhal... prostě byl takovej jak se prezentoval. Tak si myslím, že to má být a ne si prostě vymyšlet úplně nějakou jinačí osobnost.

- **Aha, takže když ti někdo třeba v SL řekne, že tě chce vidět v reálu, nebráníš se tomu, přetahuješ to takhle?**

Tak záleží třeba jak dlouho ho znám a jestli třeba o něm vím už něco mimo prostě jakoby, že vím, jak vypadá, prostě aspoň abych měla představu, kdo teda přijde nebo tak...

- **Pak už se tedy dá mluvit o tom, že bys ho považovala normálně za kamaráda.**

Pokud ho fakt poznám osobně, tak jo. Pokud zjistím, že teda mluvil pravdu, fakt jako, že nelhal prostě hlavně, to je důležitý. A nedělal ze sebe úplně něco jinýho.

- **No a stalo se ti někdy naopak třeba, že s nějakýma kamarádkama se pak kamarádíš i tam?**

Asi ne, že bych tam někoho třeba přetáhla nebo to...takhle ...nikoho ze svého okolí asi neznám...to spíš od tama do reality...