

## **ABSTRAKT**

MOCHŇACKÁ, Barbora: Jazykovo-semiotické parametre fungovania chatovej komunikácie. [Dizertačná práca]. Prešovská univerzita. Filozofická fakulta. Katedra všeobecnej jazykovedy, fonetiky a masmediálnych štúdií. Školiteľ: Doc. PhDr. Juraj Rusnák, CSc. Stupeň odbornej kvalifikácie: philosophiae doctor. Prešov: FF PU, 2009. 126 s.

Dizertačná práca si kladie za cieľ opísať chatovú komunikáciu v jej komplexnosti z hľadiska procesu komunikácie, jej zložiek, podať jazykovú i semiotickú deskripciu počítačom sprostredkovaného diskurzu, či už z hľadiska identity participantov, typov správ a príspevkov, alebo z hľadiska jazykových, vizuálnych a auditívnych znakov prítomných v texte. Súčasťou práce je aj analýza dvoch spôsobov komunikácie odvíjajúcich sa od typu používaného média, ktoré sú pomenované ako synchronický a asynchronický mód. Ich kvality sú preverené na korpuse elektronických textov získaných zo synchronických chatov (webchat, ICQ, Skype, IRC) a asynchronických fór (Birdz, Prešovské internetové správy). Výsledkom výskumu je potvrdenie existujúcich módov, ktorých ukazovateľom je najmä vek participanta. Výsledky komparácie sú podporené aj internetovým dotazníkom, ktorý bol rozoslaný participantom z dialógov zo zozbieraného chatového korpusu.

**Kľúčové slová:** asynchronický mód, Computer-Mediated communication (CMC), diskusné fórum, chat, online žargón, replika, synchronický mód, výpoveď.

## **ABSTRACT**

MOCHŇACKÁ, Barbora: Language-semiotical parametres of chat communication. [Dissertation thesis]. University of Prešov in Prešov. Philosophical faculty. Department of general linguistics, phonetics and media studies. Supervisor: Doc. PhDr. Juraj Rusnák, CSc. Scientific qualification degree: philosophiae doctor. Prešov: FF PU, 2009. 126 p.

The dissertation thesis is focusing on description of chat communication in its complexity from the viewpoint of communication process and its elements, language and semiotic description of CMD (computer-mediated discourse) from the viewpoint of participant's identity, types of messages or language aspects, visual and auditive signs present in the text. The thesis deals also with analysis of two ways of communication depending on type of used medium, which are identified as synchronous and asynchronous mode. Qualities of both modes are examined on corpus of electronic texts gained from synchronous chats (webchat, ICQ, Skype, IRC) and asynchronous discussion groups (Birdz, Prešovské internetové správy). Research results approve existence of both modes, which use mainly depends on participants age group. Comparation is confirmed by web questionnaire passed forward to participants from gained corpus of chat dialogues.

**Key words:** asynchronous mode, chat, Computer-Mediated communication (CMC), discussion group, online jargon, synchronous mode, utterance, turn.

## PREDHOVOR

Dôvod, prečo sme si vybrali túto tému, je jednoduchý. Už v našej diplomovej práci sme sa venovali rovnakej problematike, no z čisto jazykového hľadiska: v tom čase na Slovensku zaostávajúcemu výskumu elektronického „jazyka“ a jeho jednotlivých rovín. Teraz sa však naša pozornosť sa obrátila zo statického pohľadu na dynamické pozorovanie chatu, reflexiu zmien, ktoré nastali od našich posledných analýz. Naším cieľom bolo podať úplnejší opis procesu komunikácie, vsadiť ho do konkrétneho diskurzu a navrstviť na tradičnú, lingvistickú koncepciu i pragmalingvistické pohľady a semiotické súvislosti. Metodologicky nám pritom pomohla práca a systematický výskum počítačom sprostredkovanej komunikácie (Computer-Mediated Communication) Susan C. Herringovej, ktorej koncept analýzy počítačom sprostredkovaného diskurzu je vhodnou metódou na spracovanie lingvistických, ale aj sociálnych javov. Naš výskum podporíme aj internetovým dotazníkom s menším prieskumom, ktorý bude súčasťou práce a ktorý má potvrdiť hypotézy sledujúce hlavný zámer: zachytiť súčasný stav synchronického a asynchronického chatu, jeho pohyby, transformácie v konkrétnych typoch komunikačných programov. Výsledkom je charakteristika základnej jednotky synchronického chatu a jednotiek dvoch konkrétnych asynchronických chatov – diskusných fór, ktoré poukazujú na posuny v chápaní a funkčnosti týchto spôsobov komunikácie podmienených najmä vekom a s ním súvisiacou počítačovou „gramotnosťou“.

Za podporu, podnetné rady, ale i dostatočnú voľnosť v písaní chceme poďakovať nášmu školiteľovi, doc. PhDr. Jurajovi Rusnákovi, CSc. Bez jeho spolupráce a živého záujmu by predkladaná dizertačná práca nebola vznikla.

Barbora Mochňacká

## OBSAH

<b>ÚVOD.....</b>	<b>9</b>
<b>1 KOMUNIKAČNÉ CHARAKTERISTIKY CHATU.....</b>	<b>12</b>
1. 1 Vysielat' a prijímať. „Communicare“.....	12
1. 2 „Communicare“ v prostredí internetu.....	13
1. 2. 1 Porovnanie na osi verejnosť – súkromnosť.....	15
1. 2. 2 Porovnanie na osi dialogickosť – monologickosť.....	16
1. 3 Dve cesty – jeden kontext.....	18
1. 4 Kto – komu – čo – v akých podmienkach (komunikačná schéma chatu).....	19
1. 5 V akých podmienkach? (Komunikačný kód a podmienky kódovania).....	22
1. 5. 1 Netiketa.....	22
1. 5. 2 Opozícia formálnosť/neformálnosť alebo oficiálnosť/neoficiálnosť.....	25
1. 5. 3 Opozícia online/offline komunikácia.....	26
1. 5. 4 Technologické možnosti a parametre softvéru.....	27
1. 5. 5 Znalosť internetového žargónu.....	27
1. 5. 6 Znalosť komunikačného kódu.....	28
1. 6 „Internetová parole“.....	29
<b>2 ONLINE IDENTITA – HRA A MYSTIFIKÁCIA.....</b>	<b>31</b>
2. 1 Nick a jeho forma.....	33
2. 2 Forma nicku v akcii.....	34
2. 2. 1 Rovina správy.....	35
2. 2. 2 Rovina efektu.....	37
<b>3 „2B OR NOT 2B“ – ZNAK V CHATE A JEHO MOTIVOVANOSŤ.....</b>	<b>43</b>
3. 1 Jazykový pohľad – online žargón, e-mailová adresa, nick, postava, profil, hypertextový odkaz, príkaz.....	44
3. 2 Vizuálny pohľad – fotografie, videá, emotikony a animácie.....	49
3. 3 Auditívny pohľad – súčasť vizuálnych znakov.....	52
<b>4 APLIKÁCIA METODOLÓGIE A POROVNANIE KOMUNÍT.....</b>	<b>54</b>
4. 1 Výber metodológie.....	54
4. 2 Stanovenie výskumných otázok – porovnanie synchronického a asynchronického módu.....	55
4. 3 Výber počítačom sprostredkovaných dát.....	60

4. 3. 1 „Na každom názore záleží!“ (Julius Birdzus, modré monštrum - Birdz.sk).....	61
4. 3. 2 „Zlepšite dopravnú situáciu v Prešove!“ (portál Prešovských internetových správ).....	63
<b>5 ANALÝZA – KOMPARÁCIA KRITÉRIÍ.....</b>	<b>69</b>
5. 1 Prvé kódovanie.....	69
5. 1. 1 Podoba repliky.....	70
5. 1. 2 Frekvencia striedania replík.....	72
5. 1. 3 Typologické vlastnosti.....	76
5. 2 Výsledky prvého kódovania – určenie základnej jednotky synchronického módu.....	78
5. 3 Druhé a tretie kódovanie.....	80
5. 4 Výsledky druhého a tretieho kódovania – komparácia jednotiek asynchronického módu.....	85
5. 5 Internetový dotazník.....	86
5. 5. 1 Vyhodnotenie dotazníka - BIRDZ.sk.....	88
5. 5. 2 Vyhodnotenie dotazníka – Prešovské internetové správy.....	91
<b>6 KRÁTKE ZHRNUTIE A REFLEXIA VÝSLEDKOV.....</b>	<b>95</b>
<b>ZÁVER.....</b>	<b>98</b>
<b>RESUMÉ.....</b>	<b>100</b>
<b>ZDROJE.....</b>	<b>102</b>
<b>PRÍLOHY.....</b>	<b>112</b>

## ZOZNAM SCHÉM

Schéma č. 1	Grafické znázornenie internetových komunikačných situácií.....	17
Schéma č. 2	Komunikačná schéma chatu podľa Jakobsona (1991).....	19
Schéma č. 3	Webová obsahová analýza s rozšírenou paradigmou (Herring, 2008).....	54
Schéma č. 4	Grafické zobrazenie webchatovej interakcie v schéme podľa Herringovej (2001).....	74
Schéma č. 5	Veková štruktúra používateľov Birdz.sk.....	88
Schéma č. 6	Frekvencia používania vybraných internetových komunikačných situácií používateľmi Birdz.sk.....	89
Schéma č. 7	Vekové rozloženie používateľov PIS.sk.....	91
Schéma č. 8	Frekvencia používania vybraných internetových komunikačných situácií používateľmi PIS.sk.....	92

## ZOZNAM UKÁŽOK

Ukážka č. 1	Hypertextový odkaz v programe IRC.....	46
Ukážka č. 2	Hypertextový odkaz so znakom „Re“ v diskusnom fóre.....	46
Ukážka č. 3	Animované emotikony a ich príkazy.....	46
Ukážka č. 4	Konverzácia v MUD-e Lusternia (www.lusternia.com).....	49
Ukážka č. 5	Základné „klasické“ emotikony.....	50
Ukážka č. 6	„Rovné“ emotikony (súčasť ASCII art-u).....	50
Ukážka č. 7	ASCII art – ťava.....	50
Ukážka č. 8	Animované (grafické) emotikony a ich názvy.....	51
Ukážka č. 9	Animácia „Kisses“ v programe ICQ.....	52
Ukážka č. 10	Replika v synchronickom chate.....	58
Ukážka č. 11	Titulná strana portálu Birdz.sk z decembra 2008.....	62
Ukážka č. 12	Titulná strana portálu Prešovských internetových správ.....	64
Ukážka č. 13	Úvodná replika témy „Recesia klope na dvere“ v Prešovských internetových správach.....	82
Ukážka č. 14	Úvodná replika témy „Čo si o nej myslíte?“ v Birdz-e.....	83

## ZOZNAM TABULIEK

Tabuľka č. 1	Stručné porovnanie na osi verejnosť – súkromnosť.....	16
Tabuľka č. 2	Stručné porovnanie na osi dialogickosť – monologickosť.....	16
Tabuľka č. 3	Všeobecné porovnanie synchronického a asynchronického módu.....	57
Tabuľka č. 4	Porovnanie komunit Birdz a PIS.....	68
Tabuľka č. 5	Komparácia jednotlivých typov komunikačných programov vzhľadom na stanovené kritériá kódovania.....	79
Tabuľka č. 6	Komparácia centrálnej jednotky synchronického módu a jednotiek asynchronického módu.....	85
Tabuľka č. 7	Porovnanie priemerného počtu typologických vlastností v jednom rozhovore medzi fórami BIRDZ a PIS.....	86

## ZOZNAM PRÍLOH

Príloha č. 1	Ukážka kompletnej diskusie v Prešovských internetových správach.....	113
Príloha č. 2	Ukážka kódovania kompletnej diskusie podľa stanovených kritérií...	114
Príloha č. 3	Birdz.sk (výsledky dotazníka).....	115
Príloha č. 4	Prešovské internetové správy (výsledky dotazníka).....	120
Príloha č. 5	CD s elektronickou verziou práce.....	125

## ÚVOD

“ ...Pak na pravé straně najdeš chat. Myslím, že je téměř zbytečné psát, k čemu slouží...”<sup>1</sup>

Hoci rada znie úplne jasne, v slovenskej lingvistickej obci, v porovnaní s výskumami vo svete (Baron, 1984; Reid, 1991; Bechar-Israeli, 1995; Herring, 1999; Paolillo, 1999; Crystal 2005) alebo už len v Českej republike (Čmejrková, 1997; Rucki, 2004; Jandová, 2005; Hoffmannová, 2006), je ešte málo informácií o zaujímavej jazykovej a komunikačno-pragmatickej stránke e-komunikácie, ak nerátame štylistické hodnotenia a analýzy týkajúce sa elektronických textov ako celku (pozri Findra, 1997; Wachtarczyková, 1998; Patráš, 2004, 2006). V dnešnej dobe sa dorozumievanie medzi ľuďmi vo všeobecnosti začína aplikovať v rozmanitých formách – žiadať servisné centrum o radu, kontaktovať médiá, inštitúcie či univerzity je možné nielen telefonicky, e-mailom, ale aj cez diskusné fóra alebo programy ICQ, Skype a pod. V ére internetovej komunikácie hrá najdôležitejšiu úlohu možnosť výberu z množstva informácií, no aj spôsob ich prenosu ku konečnému percipientovi. Známa Gardinerova definícia sociálnej komunikácie, v ktorej význam vypovedaného znamená to, čo hovoriaci chce, aby z jeho výpovede príjemca pochopil (Gardiner, 1946, in Janoušek, 1968, s. 44), tu platí ešte viac, čoho dôsledkom je vzájomné prepájanie obrazovej, textovej i auditívnej zložky. V kooperácii s chatu vlastnou interaktivitou a vzrastajúcou popularitou sa z neho pomaly stáva *broadcast code*<sup>2</sup> (širokospektrálny kód, určený povahou publika; Fiske, 1990, s. 73 – 74). Aj keď výmena správ prostredníctvom stanoveného kódu, znakového systému (Reifová a kol., 2004, s. 98), má príznak fatického kontaktu, prázdnej fľaše vyplavenej z mora neobsahujúcej zdanlivo žiadnu správu. To však nevylučuje, že fľaša môže niesť odkaz v podobe sociálnej interakcie. Samotná správa totiž netvorí celkový význam – podieľajú sa na ňom i kontext, použitý

---

<sup>1</sup> Citát z *Listu patróna* RPG hry *Dračí doupě* nováčikovi ([www.dracidoupe.cz](http://www.dracidoupe.cz)).

<sup>2</sup> Ten predpokladá: 1) čím väčšiu *jednoduchosť* – v chate je charakterizovaná ekonomickosťou, sklonom k skratkovitosti a jednoduchšou syntaxou, optimalizáciou absenciou interpunkcie; 2) z existencie chatového žargónu vyplýva v takejto komunikačnej situácii aj nutnosť určitého „*vzdelania*“; 3) vznik Webu 2.0 potvrdil, že internet smeruje k akcentovaniu sociálnych sietí a k *podporovaniu komunitného charakteru*; 4) ako ďalší zo znakov broadcast kódu je počítačom sprostredkovaná komunikácia, kam patrí aj chat, jazykom produktov, ktorých pôvod má *inštitucionálny charakter*, prezentovaný niekedy i nadnárodnými spoločnosťami.



kód a médium. Ak nevieme, ako sémanticky interpretovať niektoré zo základných znakov semiotického poľa akejkoľvek internetovej komunikačnej situácie, správu môžeme aj zle „prečítať“, prehliadnuť, čím sa komunikačný akt značne ochudobní, ba dokonca dezinterpretuje.

Našu prácu sme v súvislosti s uvedenými skutočnosťami rozdelili na šesť kapitol a každá sa venuje inej problematike. Prvá, teoretická kapitola „Komunikačné charakteristiky chatu“ začína náčrtom procesu komunikácie na internete, rozdelením internetových komunikačných situácií a bližšou deskripciou chatovej komunikácie z hľadiska základných termínov, komunikačnej schémy, kódu a podmienok kódovania, ktoré vychádzajú zo znalosti špecifických javov: netikety, opozície formálnosť – neformálnosť komunikácie, opozície online – offline komunikácie, znalosti technologických možností a parametrov softvéru, internetového žargónu a znalosti samotného kódu.

V druhej kapitole s názvom „Online identita – hra a mystifikácia“ sa venujeme semiotickej povahe komunikanta v chate, najprv jeho formálnej črte – *nicku* (prezývke), ktorej výsledkom je typológia nickov. Okrem nej tu má svoje zastúpenie i typológia komunikantov s vysvetlením pojmov ako *lurker*, *spammer* alebo *troller*. *Pozicioning*, tretia subtéma druhej kapitoly, vysvetľuje prezentáciu identity vychádzajúcu z tradičnej a diskurzívnej psychológie: vnímania reality ako stereotypu a konštruovania seba a iných podľa teórie pozicioningu od autorov Daviesa a Harrého (1990), ktorá umožňuje pochopiť meniaci sa koncept subjektu v závislosti od práve uskutočňujúcej sa konverzácie.

Kapitola tretia, „2B or not 2B – Znak v chate a jeho motivovanosť“, podáva výklad o jazykovej podstate znakov zastúpených v chatovom texte. Tri pohľady – vizuálny, jazykový a auditívny – približujú základné prvky prítomné na internete, ako *emotívne ikony*, *animácie*, *online žargón*, *e-mailová adresa*, *nick*, *jazykové príkazy*, *hypertextové odkazy* a ďalšie.

Metodologická, štvrtá kapitola rozoberá rôzne prístupy ku skúmaniu chatu, z ktorých ako najvhodnejší sa ukazuje *analýza počítačom sprostredkovaného diskurzu* (*Computer-Mediated Discourse Analysis*; Herring 2004, 2008), ktorá funguje ako podtyp *kvantitatívnej obsahovej analýzy* v širšom zmysle. Túto analýzu aplikujeme na problematiku dichotómie synchronickosť – asynchronickosť, pričom predtým explikujeme chápanie oboch módov komunikácie. Stanovenie kritérií, ktorým podrobíme korpus zozbieraných rozhovorov zo synchronických a asynchronických

chatov, vychádza zo základných vlastností spomenutých pri jednotlivých komunikačných módoch.

V piatej kapitole prebehnú tri kódovania – prvé je zamerané na určenie centrálnej jednotky synchronického chatu z 3700 výpovedí, druhé a tretie kódovanie konkretizuje vlastnosti jednotky asynchronického módu na diskusnom fóre Birdz (z približne 870 výpovedí) a jednotky asynchronického módu na fóre Prešovských internetových správ (z 560 výpovedí). Súčasne preveríme niekoľko podstatných faktorov aj internetovým dotazníkom, ktorý bol umiestnený v novozaloženej téme na oboch fórach a rozoslaný viacerým diskutérom aj prostredníctvom hypertextového odkazu.

Nakoniec, v záverečnej kapitole, zosumarizujeme výsledky analýzy a dotazníka, určíme závery plynúce z tejto komparácie a stanovíme mieru potvrdenia alebo vyvrátenia hypotéz nastolených v metodologickej kapitole.

# 1 KOMUNIKAČNÉ CHARAKTERISTIKY CHATU

## 1. 1. Vysielat' a prijímat'. „Communicare“

Latinské *communicare*, dnes už synonymum termínu komunikácia, je predmetom skúmania viacerých vedných disciplín. Preto jestvuje aj mnoho definícií a pohľadov na prenos informácie, no ako podotýka Vybíral (2005, s. 25), slovo *communicare* pôvodne predstavovalo „činiť něco spoločným, spoločne něco sdílet“. Takto rozšírené vnímanie sémantiky pomenovania nám v podmienkach elektronickej komunikácie poskytuje argumenty hovoriace v prospech výmeny informácií v pravom zmysle, ale aj v prospech výmeny informačne nenasýtených komunikátov, prijatia spomínanej „prázdnej fľaše“ – správy potvrdzujúcej fungovanie kanála (Rusnák, 2002, s. 17). Elektronická komunikácia sa tak stáva jednak nástrojom aktívneho vyhľadávania informácií, parafrázou „pátracej akcie“ v internetových prehliadačoch charakterizovanou slovami „pregooglovať sa“, „vygoogliť si“, „browsovať“, jednak prostriedkom emocionálneho nasýtenia a kontaktu v podobe grafickej paralely *face-to-face* dialógu, rozhovoru tvárou v tvár. Napriek písomnej podobe v sebe „e-komunikácia“ nesie mnoho prvkov ústnosti a hovorovosti, prostredníctvom písaného sa prejavujú prvky hovoreného. A preto sa kód bežného elektronickeho dorozumievania sa, na rozdiel od programovacích jazykov a HTML kódu, využíva prakticky každý deň na komunikovanie rôznych udalostí, od prejavov fatického kontaktu v chatoch až po deklaratívne akty – zmluvy, objednávky a faktúry v e-mailoch. Ako v prípade iných typov komunikácie, aj tu existuje niekoľko podkategórií, ktoré sa líšia hlavne podľa smeru prebiehajúcej komunikácie a podľa počtu komunikujúcich osôb. Každá podkategória využíva iné technologické prostriedky a má odlišné určenie:

- 1) **jednosmerná komunikácia** – od jedného recipienta k neurčenému (neobmedzenému) počtu percipientov, napríklad prostredníctvom World Wide Web-u;<sup>3</sup>
- 2) **individuálna komunikácia** – obojsmerná komunikácia medzi účastníkmi v e-mailových správach a jednoduchých chatových programoch, kde medzi sebou komunikujú 2 osoby;

---

<sup>3</sup> Máme na mysli Web 1.0, klasickú statickú podobu webových stránok, ktoré nie je možné meniť používateľom.

- 3) **hromadná komunikácia** – vzájomná komunikácia medzi väčším počtom účastníkov podobná rozhovoru v skupine – napr. diskusné fóra, webové chaty alebo protokol IRC, kde medzi sebou diskutujú desiatky až stovky komunikantov.

Okrem tohto základného delenia možno hovoriť aj o delení na online/offline komunikáciu alebo na synchronickú/asynchronickú komunikáciu, pri ktorých je dôraz na aspekt priestoru a času: online alebo synchronická komunikácia môže prebiehať iba ak sú obe komunikačné strany „pripojené“ na internet v tom istom čase (napr. v chatoch, online hrách), pričom offline alebo asynchronická komunikácia si nevyžaduje prítomnosť druhej strany, ako napr. v e-mailoch alebo diskusných fórach. Na zreteli však treba mať fakt *sprostredkovanosti* pomocou média, počítača, z čoho vzniklo aj vo svete zaužívané označenie *Computer-Mediated Communication (CMC)*. *CMC* ako počítačom sprostredkovaná komunikácia je strešným termínom pokrývajúcim prenos akejkoľvek správy cez počítač. Synonymné výrazy „reč internetu“ (*netspeak*), „kyberreč“ (*cyberspeak*) sa spolu so slovenskými ekvivalentmi „e-jazyk“ a „e-komunikácia“ stretávajú v ešte širšom chápaní ako *Computer-Mediated Discourse (CMD)*, počítačom sprostredkovaný diskurz. To znamená, že do *CMC* patrí nielen jazyk chatov (aj v rôznych mutáciách vo virtuálnych svetoch a rolových hrách), ale aj jazyk diskusných fór a e-mailových výmen. Sprostredkovaná komunikácia v kyberpriestore prebieha rôznymi spôsobmi a v rôznych podmienkach – internetových komunikačných situáciách, ktoré opíšeme v nasledujúcej podkapitole.

## 1. 2 „Communicare“ v prostredí internetu

V elektronickom prostredí sa komunikácia, kódovanie a dekódovanie správy uskutočňuje prostredníctvom konvencionalizovaných postupov, závisiacich od typu internetovej komunikačnej situácie. V každej z nich dochádza k vzniku unikátnych komunikačných podmienok. Ráz povahových vlastností média – obmedzujúcich a zároveň umožňujúcich dosahovať nadštandardné efekty – ovplyvňujú proces tvorby a prijímania obsahu správy, v ktorej sa odráža sociálna realita (Herring, 2001, s. 622 – 623) a komunikačné schopnosti používateľov.

Pri analyzovaní chatu je potrebné ho najprv „ukotviť“ medzi ostatné internetové situácie, pri ktorých dochádza ku komunikácii (t. j. k aktu, v ktorom dochádza k prenosu akejkoľvek informácie), preto budeme vychádzať z rozdelenia *internetových*

(komunikačných) *situácií*<sup>4</sup> podľa Crystala (2006, s. 6 – 19). Jeho ponímanie rozšírime o počítačové hry hrané online, asynchronickú verziu virtuálnych svetov založenú na princípoch *RPG* hry (z angl. *role-playing game*; rolová hra) a o novú internetovú komunikačnú situáciu (multisituáciu domény), ktorá vznikla na platforme webu druhej generácie (Web 2.0<sup>5</sup>) a ktorá spojením viacerých situácií ponúka kompletný servis služieb – informácie každého druhu (správy, počasie), vyhľadávacie služby na WWW stránkach alebo vo videoseveroch, chat, blog a e-mail, čím vytvára internetovú komunikačnú situáciu „šitú na mieru“ používateľ’a – individualizuje a zosobňuje internetový priestor. Postupnými zmenami, pribúdaním nových situácií a ich kombináciou rastie sila internetu ako sociálneho média – s vlastnosťami ako *participácia*, *otvorenosť* (voči participácii a spätnej väzbe), *konverzácia* (nie iba jednokanálové „vysielanie“), *komunita a prepojenosť* (na ostatné stránky a ľudí).<sup>6</sup>

Celková schéma internetových komunikačných situácií vyzerať nasledovne:

1. *World Wide Web (WWW)* – celosvetová sieť pozostávajúca z prepojených grafických stránok na internete
2. *Blog* (skr. z *weblog*) – „webový denník“ alebo článok umiestňovaný autorom na WWW stránku
3. *E-mail* – elektronická pošta fungujúca v rámci WWW stránky alebo cez samostatného poštového „klienta“ (*Microsoft Outlook, Thunderbird*)
4. *Chat* – elektronický „rozhovor“ prostredníctvom WWW alebo určitého programu:
  - a) synchronický (protokol *Internet Relay Chat – IRC*, chaty na webových stránkach – *webchaty*)
  - b) asynchronický (*diskusné fóra, newsgroups, Usenet, Listserv*)
5. *Instant messaging (IM)* – program na súkromný chat medzi 2 osobami (*ICQ, Skype, Messenger*)

---

<sup>4</sup> Termín „internetová situácia“ považujeme za najpríznačnejšie pomenovanie rôznych prostredí internetu, v ktorých komunikácia prebieha, aby však pôsobilo menej príznakovo, pripájame k nemu prívlastok „komunikačná“.

<sup>5</sup> Web 2.0 oproti Webu 1.0 má tú výhodu, že obsah stránok možno meniť používateľom, predstaviteľmi sú napr. multisituácie domény.

<sup>6</sup> [Http://www.icrossing.co.uk/fileadmin/uploads/eBooks/What\\_is\\_Social\\_Media\\_iCrossing\\_ebook.pdf](http://www.icrossing.co.uk/fileadmin/uploads/eBooks/What_is_Social_Media_iCrossing_ebook.pdf).

6. *Virtuálne svety:*

- a) online počítačové hry (grafické)
- b) *MUD-y* (skr. z *Multi-User Dungeon*<sup>7</sup>; textovo založená hra, niekedy odohrávajúca sa aj v 3D prostredí – *Second Life, Lusternia, Travian, Atlantis*)
  - prebiehajúce synchronicky (napr. prostredníctvom *talkerov* – instant messaging vo virtuálnom prostredí)
  - prebiehajúce asynchronicky (zväčša *RPG* hry)

7. *Multisitučné domény*<sup>8</sup> (MsD; *iGoogle, MySpace, AOL, Facebook, Pokec*)

Grafické znázornenie týchto situácií na základe ich funkčnosti preveríme komparáciou na osi verejnosť – súkromnosť, dialogickosť – monologickosť, ktoré majú v komunikácii cez internet dištinktívnu úlohu.

### 1. 2. 1 Porovnanie na osi verejnosť – súkromnosť

Východiskom, na základe ktorého upresníme definíciu na osi verejnosť – súkromnosť, budú zložky komunikačného aktu: *prostredie* a *príjemca*. Tu sú kritériami dvojice:

- a) *prístupnosť/nepriístupnosť* – kto môže vstúpiť do komunikačného aktu. Verejne, bez akejkoľvek registrácie, sa dá vstúpiť iba na niektoré chaty (ako „host“), blogy a do malej časti PC hier. Zvyšok internetových komunikačných situácií je len pre zaregistrovaných používateľov;
- b) *súkromnosť/verejnosť komunikácie* – správa/informácia je viditeľná pre každého používateľa vo väčšine situácií okrem instant messaging-u a chatového „šepkania“ (súkromné správy, ktoré sa zobrazia iba vybranej osobe) alebo „rýchlej pošty“ (spôsob komunikácie ako v e-mailoch, ale ide o kratšie správy);

---

<sup>7</sup> *Multi-User Dungeon* možno preložiť ako „žalár pre mnoho používateľov“, pričom pomenovanie tohto internetového prostredia „žalár“ (*dungeon*) pochádza z najznámejšej a stále hranej rolovej fantasy hry z roku 1970: „Dungeons and Dragons“ („Žaláre a draky“) (Crystal, 2006, s. 178).

<sup>8</sup> Väčšina z multisitučných domén funguje pod názvom „sociálne siete“ (*social networks*). Tie prostredníctvom profilov prepájajú používateľov s ich priateľmi, umožňujú im spolu komunikovať. Podkategóriou MsD sú aj „obsahové komunity“ (*content communities*), ktoré spájajú používateľov podľa čiastkového obsahu (fotky, videá, hudba...), ako napr. videosever *Youtube* ([http://www.icrossing.co.uk/fileadmin/uploads/eBooks/What\\_is\\_Social\\_Media\\_iCrossing\\_ebook.pdf](http://www.icrossing.co.uk/fileadmin/uploads/eBooks/What_is_Social_Media_iCrossing_ebook.pdf)).

- c) *individualita/anonymita* – v tomto rozpätí sa narába s množstvom informácií o komunikantovi. Pri zdôrazňovaní individuality sa komunikanti navzájom osobne poznajú, sú priatelia, známi. K dispozícii sú sociologické údaje – meno, vek, bydlisko, príp. fotografia (často v instantmessagingových programoch a e-maile). Protikladom sú ostatné situácie, kde prevláda anonymita, zväčša je známa iba prezývka alebo technické údaje – miesto pripojenia, používaný server a kanál a pod.

Tabuľka č. 1 – Stručné porovnanie na osi verejnosť – súkromnosť (zátvorky naznačujú možnosť výnimky – špecifikum situácie)

<b>Kritériá</b>	<b>IM</b>	<b>Chat</b>	<b>Disk. fórum</b>	<b>E-mail</b>	<b>Blog</b>	<b>MUD</b>	<b>RPG hry</b>	<b>PC hry</b>
<b>neprístupnosť</b>	x	(x)	x	x		x	x	(x)
<b>verejnosť</b>		(x)	x	(x)	x	x	(x)	(x)
<b>anonymita</b>		x	x	(x)	x	x	x	x

### 1. 2. 2 Porovnanie na osi dialogickosť – monologickosť

Pri tejto dvojici budeme vychádzať z pozície textu, spôsobu tvorby komunikátu. Opozícia ústnosť – písomnosť je irelevantná, a tak prevažujúci príznak môže mať povahu:

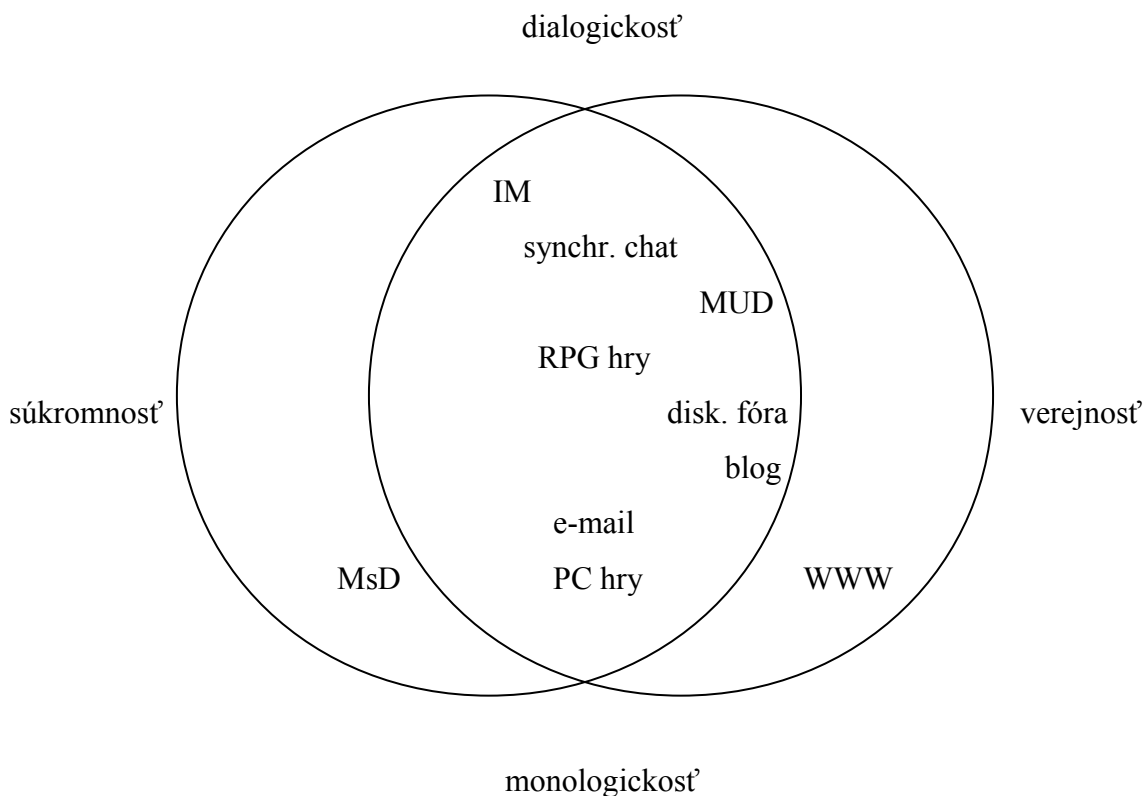
- a) *asynchronickosti/synchronickosti* – komunikanti sa rozprávajú simultánne, relatívne v tom istom čase (expedient i percipient je prítomný v synchronických chatoch, IM a MUD-och), alebo komunikujú asynchronickým spôsobom (v RPG hrách, IM programoch a pri posielaní rýchlej pošty);
- b) *pripravenosti/nepripravenosti správy* – aj keď je internetová komunikácia charakteristická spontánnosťou, v určitých situáciách ide o viac-menej pripravený prejav. Najväčšou bezprostrednosťou sa vyznačujú IM, chaty a MUD-y, čo súvisí s ich vlastnosťou dialogickosti.

Tabuľka č. 2 – Stručné porovnanie na osi dialogickosť – monologickosť (zátvorky naznačujú možnosť výnimky – špecifikum situácie)

Kritériá	IM	Chat	Disk. fórum	E- mail	Blog	MUD	RPG hry	PC hry
asynchronickosť	(x)	(x)	x	x	x		x	
pripravenosť			x	x	x		x	x

Opísané rozdelenie internetových komunikačných situácií (s. 14 – 15) a komparácia na osi verejnosť – súkromnosť a dialogickosť – monologickosť má v grafickom znázornení v schéme č. 1 naznačiť možnosť prieniku medzi multisituačnými doménami a WWW stránkami ako „nosičmi“ ostatných situácií, súčasne tu funguje primárne aj potencionálne (pozícia uprostred prieniku) smerovanie k súkromnému alebo verejnému, dialogickému alebo monologickému.

Schéma č. 1 – Grafické znázornenie internetových komunikačných situácií





K drobným špecifikám situácií patrí napr. to, že len v málo počítačových hrách sa dá komunikovať medzi hráčmi textovo (napr. v logických, športových hrách), niekedy sú dokonca výpovede generované systémom, alebo si môže hráč vybrať z obmedzenej ponuky výpovedí. Väčšina hier sa zakladá na monológovi počítača, ktorý rozpráva príbeh alebo vytvára pomyselný dialóg medzi ním a hráčom (bojovníkom, obchodníkom, stratégom...), zatiaľ čo hráč odpovedá iba činmi, konkrétnou akciou.

K ďalším odchýlkam možno zaradiť zaujímavé kríženie situácií, „žánrov“, ktoré v súčasnosti nastáva napr. aj v žurnalistike. Aj sociálne médiá využívajú kombinácie viacerých internetových komunikačných situácií: v blogoch (a na WWW stránkach) sa smie reagovať na všetko a temer pri každom príspevku, článku alebo videu už existuje paralela prediskutovania názorov na problematiku s ostatnými účastníkmi vo forme komentára. Podobne systém *micro-bloggingu* spája blog s IM a sociálnou sieťou, typickými predstaviteľmi sú služby *Twitter* alebo *Jaiku*.

### 1.3 Dve cesty – jeden kontext

Funkčná diferenciacia chatu ako súčasť CMC komunikácie spočíva v dvoch rôznych chápaniach. Prvé, spojené s vnímaním bežného používateľa, za chat považuje iba jeho synchronickú podobu, čo podporuje aj forma samotného slova – *chat* [čet] – rozprávanie sa – čím poukazuje na podstatu situácie. „Technológia konverzačných hypertextových prístupov“ (z angl. *Conversational Hypertext Access Technology*; Gregová – Rusnák – Sabol, 2004, s. 48) označuje druh interaktívnej komunikácie, ktorá používateľom umožňuje navzájom sa kontaktovať a viesť „reálny rozhovor“ buď z pripojenia na internet doma, alebo z internetových kaviarní. Prostredníctvom programov ako ICQ, Skype, Messenger, IRC alebo cez webový chat *chatisťi* (účastníci chatu) textovo komunikujú takpovediac „instantne“, okamžite a simultánne, a spomedzi všetkých situácií ide o komunikáciu najpodobnejšiu tej reálnej, tvárou v tvár.

Druhé ponímanie, ktoré budeme akceptovať aj v tejto práci, vychádza z uvedenej klasifikácie internetových komunikačných situácií (s. 14 – 15), kde je chat spoločným pojmom pre obe verzie rozhovorov – synchronické aj asynchronické. V asynchronickom chate alebo diskusnom fóre nastáva určité spomalenie rozhovoru medzi chatistami, ktoré sa ráta na minúty, hodiny alebo dni. Zreteľná medzera medzi otázkou a odpoveďou je jediným znakom odlišujúcim diskusné fóra od pravého, synchronického chatu. Jemný posun možno zaznamenať aj v množstve používaných

akronymov a slov súvisiacich s chatovou komunikáciou a počítačovými technológiami, ktorých je o čosi menej ako v dynamickejšom chate.<sup>9</sup>

Všetky chatové dialógy a diskusie sa odohrávajú na určitom mieste, ktorým je *chat room* [čet ru:m], iluzórna *miestnosť*, alebo konkrétne *fórum* či tzv. *kanál* chatového programu. Nováčikovia, nazývaní aj *newbies* [nju:bi:z], po získaní dostatočných kompetencií môžu dosiahnuť úroveň *geek-a* [gi:ka] alebo *nerd-a*<sup>10</sup> [nə:rda]. Hoci toto pomenovanie malo spočiatku negatívne a hanlivé konotácie, v súčasnosti označuje profesionálneho používateľa internetu.

Či už patríte k „newbies“ alebo ku „geekom“, neoddeliteľnou súčasťou vašej osobnosti v „textovom“ spoločenstve je *nick* [nik] (z angl. *nickname*; prezývka), dôležitý prvok nielen chatu, ale v súčasnosti aj celkovej existencie v internetovom prostredí, kde obmenou nicku v širších súvislostiach je *screenname* (doslova „meno na obrazovke“), metafora vašej fiktívnej „nálepky – menovky“, pod ktorou na internete vystupujete. V tejto virtuálnej identite participanta sa pretínajú centrálné princípy, fungujúce na pozadí všetkých internetových komunikačných situácií – *anonymita*, zabezpečená prezývkou, ktorá môže a nemusí odrážať skutočné fakty, je spojená s určitou *individualitou*, ktorú reprezentuje fakt, že si chatista si volí prezývku sám, málokedy si ju nechá automaticky prideliť (o typológii nickov pozri bližšie kapitolu 2 Online identita – hra a mystifikácia).

#### 1. 4 Kto – komu – čo – v akých podmienkach (komunikačná schéma chatu)

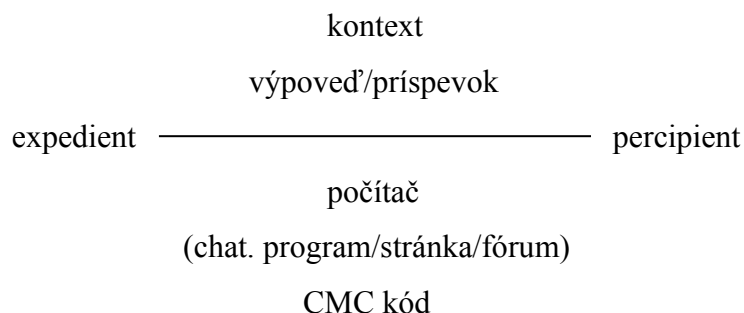
Komunikačnú schému chatu možno aplikovať na Jakobsonov model (1991, s. 40), v ktorom prenos správy v určitom druhu kódu (v reálnom alebo postponovanom čase) medzi expedientom/expedientmi a percipientom/percipientmi (ktorých roly sa neustále vymieňajú) prebieha cez kontakt – komunikačný kanál – ktorý predstavuje počítač a ten istý chatový program alebo diskusné fórum (schéma č. 2):

---

<sup>9</sup> Herringová (2001) rozdeľuje všetky situácie primárne na mód synchronický (IRC, webchat) a asynchronický (e-mail, disk. fóra).

<sup>10</sup> Na rodový aspekt tohto pomenovania upozorňujú Cviková a Juráňová (2003, s. 254), ktoré ako reakciu na gendrovú diskrimináciu, vychádzajúc z iniciatívy amerických feministiek, uvádzajú protipóly – termíny *grrl*, *geekgirl*. Webové stránky zamerané a dizajnované iba pre ženské online publikum zahŕňajú blogy, e-ziny, hry, rôzne produkty ([www.grrl.com](http://www.grrl.com), [www.applegrrl.com](http://www.applegrrl.com), [www.gadgetgrrl.com](http://www.gadgetgrrl.com), [www.jettgrrl.com](http://www.jettgrrl.com), [www.grrlgamer.com](http://www.grrlgamer.com),... ).

Schéma č. 2 – Komunikačná schéma chatu podľa Jakobsona (1991)



V predchádzajúcich kapitolách sme sa venovali charakteristike komunikačného kanála, preto komentár tejto schémy doplníme o definíciu kódu, šumu a kontextu. Kategóriu expedienta a percipienta a typy ich správ rozoberieme v samostatnej kapitole (2 Online identita – hra a mystifikácia).

*Kód* chatu pozostáva z dvoch úrovní: nižšiu predstavuje technická (počítačová) gramotnosť – všetci komunikanti musia mať aspoň základné znalosti o ovládaní a príkazoch, pomocou ktorých sa budú dorozumievať, počínajúc schopnosťou pripojiť sa, napísať a odoslať správu až k nastavbe instantmessagingových programov: hraniu hier, odosielaniu súborov, uskutočneniu videokonferencie a pod. Vyššia vrstva je tvorená „vnútorným“ kódovaním, k čomu patrí znalosť symbolov a žargónu, no aj pochopenie a osvojenie si procesu konverzácie – kombinovať znaky tak, aby mali želaný efekt, schopnosť preklenúť typické prekrývanie sa replík v rozhovore (tzv. *overlapping*), schopnosť vyjadriť emócie,<sup>11</sup> nehovoriac o špecifických komunikačných javoch, ktoré predstavujú napr. *hoaxy*, *trolly*, *spamy* atď. Chernyová (Cherny, 1999, in Herring, 2001, s. 614) delí počítačovú interakciu v užšom zmysle na jednosmernú (*one-way transmission*) a dvojsmernú (*two-way transmission*), rozdiel je len v tom, že pri druhom spôsobe komunikovania adresát vidí, že odosielateľ správu práve píše. V programe ICQ alebo *Google Talk* to indikuje nadpis „X is typing“ („Používateľ X píše“), v Skype písuca ceruzka. Vedomie, že sa na našu otázku odpovedá, posilňuje prvok spätnej väzby (*feedback*), ktorý je dôležitým prostriedkom usmerňovania výpovedí komunikantov – zvyšuje sa šanca, že percipient počká na odpoveď, „neskočí“ píšucemu do reči, nenaruší ani koherenciu, ani konexiu jeho výpovede.

<sup>11</sup> Ako príklad na neznalosť „vnútorného“ kódu možno uviesť študenta, ktorý prečítal spojenie „ok :-“ ako „ok dvojbodka pomlčka zátvorka“.

Pri prenose správy alebo príspevku môže dôjsť ku *komunikačnému šumu* takisto ako v bežnom rozhovore. Vo webchatoch alebo IRC je bežným javom: konverzácia tu pripomína prekrikovanie sa účastníkov hlučnej párty a niekedy je obtiažne sledovať niť rozhovoru, ktorá sa môže stratiť v záplave výpovedí zobrazovaných podľa poradia prijatia do systému. Technické narušenia rozhovorov nastávajú pri preťažení siete alebo v dôsledku výpadku serveru. V programe IRC sa spustí lavína odpájajúcich sa chatistov v tej istej chvíli, v instantmessagingových programoch sa objaví „záznamník“ s možnosťou zanechania odkazu, v diskusných fórach sa príspevok jednoducho neodošle. *Sémanticky podmienený ruch*, daný neznalosťou symbolov, sa vyskytuje najmä u nováčikov. Spôsobuje mierne nedorozumenia, pretože ide len o textovú výmenu slov bez možnosti kontroly neverbálnych signálov. *Psychologické príčiny šumu*, tendencie k selektívnosti na strane percipienta, predstavujú typy chatistov ako *lurker* alebo *idler* – ktorí sa síce chatu zúčastňujú (t. j. sú prihlásení, online), ale práve nemajú čas alebo nechcú byť rušení, prípadne sledujú konverzáciu akoby „z diaľky“ a nezapájajú sa do nej. Iným prípadom je zámerne vyvolaný šum na strane expedienta cez *troll* správy (tzv. *trolling*), ktoré sú určené na spôsobenie rozruchu, rozčúlenia (pozri bližšie kap. 2 Online identita – hra a mystifikácia).

Počítačom sprostredkovaný diskurz ako *kontext*, rámeč, na ktorý sa rozhovor komunikantov vzťahuje, sleduje v synchronických chatoch principiálne len dva ciele: buď podať krátku, stručnú informáciu, alebo stráviť čas fatickou, spoločenskou konverzáciou (pozri Hoffmannová – Müllerová, 1994), ktorá sa odvíja od momentálnej situácie (aktuálny TV-program, jedlo, technické problémy s médiom), nálady komunikantov a ich zámerov. Na kanáloch IRC sú tendencie určiť leitmotív diskusií prostredníctvom tzv. *topicu* alebo nadpisu. Ten sa objavuje pri vstupe na kanál a po celý čas je umiestnený v hornom modrom pruhu chatového okna. Je však len akousi konverzačnou „oporou“, na ktorú sa možno obrátiť v prípade vyčerpania témy alebo pri nadväzovaní komunikácie. Vo webchatoch sa tematická organizácia zakladá na názvoch miestností, no v máloktovej z nich korešponduje debata so zvoleným názvom, hoci každý novoprišelec túto možnosť automaticky očakáva, a to aj pri bizarných názvoch, napr. ako v ukážkach z najväčšieho portálu Pokec.sk:


Miestnosť „Asi som červík“

(17:41:02 [shugarbabe3](#)) Kto z vas je tu cervik

Miestnosť „Agent Kuriatko“

(17:30:14 freeski21) all: hello kurenceeeeeeeee do kecneeeeeeee??

Diskusné fóra majú na rozdiel od chatu vopred stanovenú tému a porušenie maximy relevantnosti (*offtopic* – vybočenie z témy) sa nevníma pozitívne:

# 21 **Holyknight**  Utorok 24. júna 2008 18:58 Ďalšie diskusie od Holyknight »  
ok dost bolo offtopicov [hore] [dole] 310053

Typický je rýchly zánik vyčerpaných tém, nezávisiaci od počtu príspevkov, a rýchly vznik nových, na ktoré sa okamžite presunie záujem diskusiechtivých aktérov. No i tak je rýchlosť striedania tém nižšia ako v synchronických chatoch.

### 1. 5 V akých podmienkach? (Komunikačný kód a podmienky kódovania)

Samostatnú pozornosť si zaslúži jazykový systém CMC komunikácie, ktorý sa pri semióze znakových segmentov rozpletá do kombinácie viacerých znakových systémov – verbálne znaky sú prepojené vizuálnymi alebo audio-vizuálnymi zložkami (zvukové animácie v IM programoch, reklamné bannery). Na kódovanie, t. j. usporadúvanie týchto zložiek, má vplyv viacero objektívnych činiteľov: z pragmatického hľadiska ide o podmienku dodržiavania *netikety*, rešpektovanie binárnej opozície *formálnosť/neformálnosť* (alebo *oficiálnosť/neoficiálnosť*) a opozície *online/offline komunikácia*, branie zreteľa na *technologické možnosti a parametre softvéru, znalosť „online žargónu“*<sup>12</sup> a *kódu* danej internetovej komunikačnej situácie.

---

<sup>12</sup> V našej práci používame označenie „online žargón“ v súvislosti so vžitou americkou terminológiou (Cherny, 1999, in Herring, 2004), hoci v rámci slovenskej klasifikácie (pozri Odaloš, 1999; Slančová, 1996) ide skôr o sociolekt, súbor internetových profesionalizmov a slangizmov.

### 1. 5. 1 Netiketa

Podľa Meyerowitza (2006, s. 47) elektronické médiá

„... nám zmenou ohraničení sociální situáci nepřinášejí pouze rychlejší a průhlednější přístup k událostem a chování. Vyvolávají úplně nové situace a nové typy chování...“

No v prostredí, ktoré sa zdalo byť zo začiatku plné zmätku a neistoty, sa vyvinuli neoficiálne pravidlá, sústava noriem správania sa, ktoré začali usmerňovať elektronickú interakciu. Terminologicky výstižný názov *netiketa* (netová etiketa) vznikol prevzatím a upravením pôvodného anglického spojenia slov *net* a *etiquette*. Na jej dodržiavanie si už zvykli ako „admini“ (administrátori), správcovia kanálov a moderátori diskusií, tak i samotní chatisti.

Medzi niekoľko najvšeobecnejších zásad môžeme zahrnúť:

- a) zákaz odosielania urážajúcich a neslušných správ, nadávok a vulgarizmov, t. j. zákaz *flamingu* (*flame* – vzplanutie, oheň), najčastejšieho v „priamom prenose“ na IRC kanáloch a webchatoch:

<ocnikdfa> no co vy hovna

(...)

\* ocnikdfa was kicked by spank (ahoj hovieňko)

<TWEETYNKA> bprasil chuj jeden

\* TWEETYNKA was kicked by Ice^Queen (Nenadavaj!)

Chatistu, ktorý poruší netiketu, akúsi maximu zdvorilosti, stihne trest – od vyhodenia z miestnosti alebo kanála operátorom (*kick*), a to aj s odôvodnením, až po odobratie nicku a zakázanie prístupu (*ban*). V diskusných fórach býva príspevok označený ako nevhodný alebo jednoducho vymazaný.

- b) zákaz *floodingu* (*flood* – potopa) alebo *tapetovania*, čo priliehavo definuje „zaplavenie“ miestnosti/kanála textom či emotikonmi. Neprispôsobiví chatisti často narúšajú plynulý priebeh rozhovorov tapetovaním, čím zneprehľadňujú čítanie textu ostatným účastníkom, tak ako v ukážke zo stránky [www.fun-online.sk](http://www.fun-online.sk):

19:49 Cifo >ZOB dobre Ti to chlape.  
19:49 Cifo >Dobre Ti abce? ZJOB  
19:48 linetka2 >lebo chodim cez net a to len fakt malo a teraz som u kamosky  
19:48 Vstúpil L.S  
**19:47 Cristiano7** >Lin,ale ryxlo si zduxla,ani nestihol odpisat  
19:46 Heraklit odišiel..



- c) zákaz reklamy a hromadného roznosu akéhokoľvek textu či odkazov (*spamming*), zverejňovania cudzích osobných údajov. Priamo vo webchatovej diskusii však mnohokrát nájdeme odkazy na www stránky sľubujúce stiahnutie hudby zdarma alebo ponuku práce. „Spamming“ je nápadný aj po formálnej stránke, pretože v dlhšej výpovedi často dominuje formálnosť, oficiálnosť; pokiaľ ide o diskusné fóra, moderátor alebo administrátor má funkciu „gatekeepera“, čiže vymedzuje hranice informácií, ktoré ešte môžu byť prezentované (Reifová, I. et al., 2004, s. 70 – 71).
- d) ak sa smú používať farby (nie v programe IRC), odporúča sa vybrať si tmavšiu farbu písma, pre každého chatistu dobre viditeľnú – v asynchronických chatoch je vopred nastavená.

Okrem všeobecných zásad možno nájsť i individuálne požiadavky – v IRC programe na kanáli *Praha* sa napr. priamo na vstup viaže „prianie“ jedného zo správcov:

[19.30] You have joined #praha

[19.30] The topic is “budeme mit nove irc mimi :) to uz budou irc sourozeni | calc vek“ (set by zuziq!  
~Miranda@84.220.broadband5.iol.cz)

[19.30] Notice from Achab (IRCnet): PLEASE, use czech, slovak or english language. If you don't want to, part please.<sup>13</sup>

<sup>13</sup> „Poznámka od Achaba (IRCnet): Používajte český, slovenský alebo anglický jazyk, PROSÍM. Ak tak neurobíte, musíte sa s nami rozlúčiť“ (vlastný preklad).

V porovnaní s týmito požiadavkami chatovej komunity (často latentne prítomnými a očakávanými aj v e-maile a diskusných skupinách) v zmysle „nerob druhým to, čo nechceš, aby oni robili tebe“, majú očividne najkomplikovanejšie pravidlá spojené so zložitou hierarchiou a konverzačnou obradnosťou synchronické virtuálne svety – MUD-y. Nádejný *MUDder* (Crystal, 2005, s. 181) musí najprv prejsť skúškou, symbolickým krstom, a zaviazať sa pod dohľadom „majstra hry“ alebo „čarodejníka“ (*wizard-a*), že bude dodržiavať „Posvätné listy“ (príklad z MUD-u *Lusternia*; [www.lusternia.com](http://www.lusternia.com)) alebo iné zákony, aby mohol vstúpiť do tzv. *cechov*, ktoré mu umožnia plnohodnotnú virtuálnu „existenciu“ medzi ostatnými.

### 1. 5. 2 Opozícia formálnosť/neformálnosť alebo oficiálnosť/neoficiálnosť

Vlastnosti súvisiace s objektívnym činiteľom – prostredím, v ktorom sa uskutočňuje komunikačný akt – majú oporu aj vo vzťahu medzi chatistami. Nie je prekážkou to, že sa navzájom nepoznajú, preto sa v prehovoroch výraznejšie prejavuje ich osobnosť a idiolekt, vykanie pôsobí silne príznakovo. V súkromnej, ale aj vo verejnej komunikácii<sup>14</sup> je jasne vidieť to, o čom hovorí Hoffmanová – Müllerová (1994, s. 58) pri charakterizovaní súkromných a verejných dialógov:

„Oficiálnosť komunikácie je (...) spíše spojená s projednávaním nějakého závažného tématu, které přesahuje soukromou sféru, je společensky důležité...“

Oficiálnosť by teda mala prevládať najmä v diskusných fórach – na porovnanie môžeme uviesť ukážku bežného neformálneho rozhovoru z verejného kanála *Prešov* v programe IRC a rozhovoru z diskusného fóra *Prešovských internetových správ* ([www.pis.sk](http://www.pis.sk)), kde sa vymieňajú názory aj na verejné, „spoločensky dôležité“ problémy, no silno pôsobiaci faktor prostredia (a média) výrazne ovplyvňuje štylizáciu prejavu a použitie jazykových prostriedkov, a tak nielen pri preberaní súkromných, ale aj spoločenských tém možno hovoriť o neformálnosti, neoficiálnosti:

---

<sup>14</sup> Za súkromnú komunikáciu považujeme rozhovor iba medzi dvoma účastníkmi, napr. v IRC – *query*, vo webchatoch *šepkanie* alebo dialógy IM programov; verejná komunikácia prebieha na webchatoch, kanáloch a fórach a sledovať ju môžu aj ostatní komunikanti.



## Komunikácia na kanáli Prešov v programe IRC

[15:35] **strasidlo**~: vikinna ta vitaj a zarad sa no

[15:35] **Tess**: ta diky no

[15:35] **mysiaq**: \_Lucik nicee nicee by som zdrhal na wc :)

[15:35] **vikinna**: ano


## Komunikácia na fóre Prešovských internetových správ s témou „Primátor dostane vyšší plat“

<b>Primator dostane vyssi plati</b>	<a href="#">Reaguj</a> <a href="#">Pošli</a>
adriano   2.5.2008 (18:51)	<a href="#">správu</a>
Blahozelam Pali... good job	
<b>Re: Primator dostane vyssi plati</b>	<a href="#">Reaguj</a> <a href="#">Pošli</a>
beRger   2.5.2008 (19:45)	<a href="#">správu</a>



Gratulujeme Pali, za dobru pracu vela zasluzenych peniazkov !



<b>je mi z vás smiešno</b>	<a href="#">Reaguj</a> <a href="#">Pošli</a>
monte   3.5.2008 (17:12)	<a href="#">správu</a>
	
kritizujete primátora za zvýšenie platu. Ale že to prikazujú zákony SR, s ktorými má P. H. pramálo spoločné, to je vám fuk. Ta to tak, s gadžami.	
Obzrite sa aj dalej, ako je výhľad z vášho okna. Či už ide o zákony týkajúce sa samospráv, alebo zákonov o hospodárrení a potom až kritizujte.	

Oficiálnosť v pravom zmysle slova sa využíva veľmi zriedkavo, a to v spojení s vlastnosťou verejnosti. Na verejných chatoch alebo fórach sa nachádza v podobe inzercie, verejných oznamov ale aj ako spomínaný *spamming*, použitý je (zväčša) spisovný jazyk:

(10:39:27 **adam85**) PG kridlo APCO Bagheera II M(do 105 kg). DHV2. Super kridlo v super stave! Cena dohodou! Info a kontakt cez RP

### 1. 5. 3 Opozícia online/offline komunikácia

Určenie opozície online – offline komunikácie (za prítomnosti alebo v neprítomnosti percipienta) je v zhode s členením na asynchronický a synchronický mód. Pre nás je zaujímavá offline komunikácia, neraz využívaná paradoxne práve v IM programoch alebo vo webchatoch cez rýchlu poštu. Percipientovi sa v momente prihlásenia sa do chatového programu objaví krátky odkaz, ktorého pragmatická príčina a efekt sú porovnateľné s telefonickým odkazovačom: expedient chce, aby sa príjemca čo najskôr, aj keď len sprostredkovane, dozvedel nejakú informáciu, a tak niekedy aj namiesto e-mailu volí možnosť odovzdať mu ju v osobnejšom, neformálnejšom prostredí (čo podporuje aj vizuálna stránka IM programov).

#### **1. 5. 4 Technologické možnosti a parametre softvéru**

Otázka ohľadu na technické pozadie média a komunikačného programu má opodstatnenie v tom, že nepriamo súvisí so znalosťou komunikačného kódu. Ak napíše nováčik správu s diakritikou alebo správu farebným písmom v chate alebo diskusnom fóre, ktoré ich nepovoľujú, ostane bezradne „stáť pred vchodom“, vyhodенý pre nedodržiavanie netikety, v lepšom prípade bude jeho príspevok nečitateľný. Napriek napredujúcej technike sa niektoré chaty (a chatisti) stále pridržiavajú pôvodnej podoby a nastavení. Dôkazom je chatový program IRC, ktorý má už 20 rokov, a predsa sa na ňom od čias jeho vzniku nič nezmenilo.<sup>15</sup> Ďalšími podmienkami, ktoré ovplyvňujú technickú funkčnosť komunikácie, sú vstup s registráciou alebo bez registrácie, rýchlosť servera (rýchlosť obnovenia obrazovky), maximálny počet znakov v jednej správe, maximálna dĺžka „vísenia“ (t. j. možnosti byť v chatovej miestnosti bez odoslania akejkoľvek správy) a pod.

#### **1. 5. 5 Znalosť internetového žargónu**

Lexikálna zásoba počítačom sprostredkovanej komunikácie je najmäťúcejším prvkom pre každého „host’a“. Okrem počítačovej zručnosti musí obsiahnuť aj inventár prvkov, ktoré vytvárajú štruktúru komunikačného kódu. Je pravda, že najpodstatnejšiu časť lexiky chatu tvoria anglické slová, no vznikajú už aj slovenské/české ekvivalenty a zdanlivé okazionalizmy sa menia na právoplatné označenia (*nz/nmz* – niet zač/nemáš

---

<sup>15</sup> Možno preto je program IRC tzv. „bezpečnostnou dierou“ internetu, zneužívanou najmä hackermi, ktorí tu „tvoria“ nové vírusy (Daly – Wice, 1999, s. 165).

zač, *jj* – *jo jo*, *písmenkovať* – *chatovať*). Nie je zriedkavým javom ani to, že si slovenskí používatelia anglicizmov zvyknú aj na adaptáciu anglických slov nielen do slovenského zvukového, ale aj gramatického a slovotvorného subsystému, čo urýchľuje dorozumievanie najmä v pracovných rozhovoroch prebiehajúcich v podnikoch, kde sa na vnútornú komunikáciu využívajú rôzne druhy IM programov (slovesá typu *byť on/off* – *offnúť sa*; *log in/off* – *logoffnúť sa*; *work* – *workovať*; *past* – *pástnuť*; *e-mail* – *e-mailnúť*, *mejlnúť*; *save* – *sejvnúť*, *zasejvovať*; substantívum *conference call* – *konfkól* a mnoho iných).

### 1. 5. 6 Znalosť komunikačného kódu

Každá internetová komunikačná situácia má diferencované a samostatné „kódy“. Zložité rozhovory a akcie pomocou jazykových príkazov vo virtuálnych MUD-och sú iné, ako je písanie e-mailu, rovnako sa v synchronickom chate budú objavovať iné jazykové prostriedky ako v blogu. Ak sa dnes pozriete na niektoré mediálne produkty, zbadáte prvky znakového systému internetu, ktorý pomaly preniká do štruktúry hovoreného jazyka – emotikony, ktoré sa snažia preklenúť hranicu odstupu, využívajú neformálnosť elektronického jazyka, skratkovitosť, využívanie bodky na oddelenie slov (reklamná kampaň Dove s kozmetikou *pro.age*), nepoužívanie interpunkcie či veľkých písmen, kombinácie s rôznymi znakmi klávesnice (logo elektronickej verzie časopisu *Pravd@*) alebo číslami, (relácia o hudbe s názvom *SK8* - [skeič], televízny seriál o číslach *NUMB3RS*), kde sa využíva ich vizuálna podobnosť alebo anglická výslovnosť. Tieto prvky boli ovplyvnené komunikačno-pragmatickými zvyklosťami a skúsenosťami prvých „internautov“,<sup>16</sup> postupne sa vyvíjali a dnes sa začínajú meniť na pravidlá.<sup>17</sup> Znalosť kódovania v chate predpokladá predovšetkým ovládanie žargónu, terminológie, ale aj technickej stránky komunikácie. V súčasnosti sa „vnútorné“ kódovanie – pravidlá používania znakov, ktoré sme spomínali (kap. 1. 4 Komunikačná schéma) – už ustálilo, hoci Patráš (2006, s. 44) uvažuje o návrate k „textovej prapodstate“ a o ukončení hrovej éry. Napriek tomu je vidieť neustálu „hrovosť“ a invenčnosť v jazyku ako akúsi pravidelnosť: vo vyjadrovaní emócií,

<sup>16</sup> Termín *internaut* použil vo svojej práci Patráš (2006, s. 44).

<sup>17</sup> Už aj v známej sci-fi ságe *Hviezdne vojny* existovala postava, v ktorej mene sa prejavili náznaky kódu, je to známy *R2D2* alebo *R2* [a:rtu:] – kombinácia anglickej výslovnosti písmen a čísel vytvára meno robota; obdobne sa tento princíp využíva v internetových akronymoch typu *R U OK?* (si v poriadku?) alebo *GR8* (výborné).

suprasegmentálnych javov (kvantita, emfáza, dôraz), nepoužívaní veľkých písmen, diakritiky atď.

## 1.6 „Internetová parole“

Určiť konečnú definíciu chatu na základe opísaných vlastností, ktoré determinujú jeho rámcové rysy, je v podstate nemožné – ide o svojsky písanú podobu saussurovskej „parole“: rečovú aktualizáciu prenesenú do grafickej podoby so špecifickými deformáciami a inováciami implikovanými povahou konkrétneho média a jeho používateľov. Prostredníctvom písaného sa prejavujú niektoré vlastnosti hovoreného.<sup>18</sup> Okrem základných štýlotvorných činiteľov (*forma* podmienená *funkciou* textu, *autor* a *adresát*; Findra, 2004, s. 174), ktoré sú podriadené rýchlosti a zručnosti písania na klávesnici, druhu komunikačnej situácie a technickým parametrom softvérov, sú prítomné aj subjektívne faktory: intelektuálna vyspelosť, temperament, osobné záujmy, schopnosti, momentálne nálady a sociálny status autora a adresáta (Mistrík, 1988, s. 208 – 213), cez ktoré do komunikácie vstupuje idiolekt a sociolekt.<sup>19</sup> Určitým druhom slangu vo všeobecnosti disponujú všetci chatisti, pretože čiastočne používajú termíny súvisiace s počítačovými technológiami, internetom a chatom. Aj tu sa dá vydeliť niekoľko podskupín: od jedincov, ktorí sa orientujú iba v základných pojmoch až po tých, ktorí sú expertmi v počítačových technológiách a v ich reči sa vyskytujú už aj profesionalizmy.

Chatový jazyk je zmesou hovorovej reči prepletenej s online žargónom<sup>20</sup> (slangizmami, profesionalizmami, akronymami). Čisto spisovným jazykom,

<sup>18</sup> Kořenský (2006, s. 9) hovorí o „posílení pozice psaného jazyka“, no zároveň dodáva, že dochádza k zmäčkovaniu hranice medzi písanosťou a hovorenosťou.

<sup>19</sup> Možno povedať, že čím je komunikačná situácia synchronickejšia – dynamickejšia, tým viac sa prejavuje osobnosť autora a pribúdajú aj nespisovné prvky. Postupným prechodom od e-mailu cez diskusné fóra až k chatu sa skraca čas medzi otázkou a odpoveďou, následne aj dĺžka repliky – tá je v prípade chatov rozdrobená na viacero samostatných sémantických výpovedí a najviac sa na nej prejavujú prvky hovoreného jazyka: spontánnosť, časté používanie zámen, expresívna a uvoľnená syntax atď.

<sup>20</sup> I keď Patráš o počítačovom slangu tvrdí, že ho „nemožno pre jeho prchavosť ani zachytiť v solídnejšom slovníku“ (2006, s. 44), existuje chatová „encyklopédia“, databáza ([www.netlingo.com](http://www.netlingo.com)), ktorá zachytáva, dokonca podrobne klasifikuje, rôzne poddruhy CMC „jazyka“ – online žargón, chatové akronymy a emotikony, ale aj profesionalizmy z oblasti online obchodných termínov, online marketingu, internetovej technológie a pod. Na Slovensku sme podobný pokus zaznamenali až začiatkom roka 2009, keď sa na internete objavili reklamné bannery s titulkami „omg, nexaaaapes?“, „LOL“ a pod., ktoré odkazovali na online chatový slovník ([www.osweta.sk](http://www.osweta.sk)), ktorý transkribuje akékoľvek slovenské slovo do tzv. „chatowchiny“. Táto však vychádza zo slangu využívaného na stránke Popec.sk a spočíva v automatickej zámene vybraných konsonantov (v – w, k – q atď.) a v striedaní veľkých písmen s malými – nemožno teda hovoriť o dôkladnom a úplnom lexikografickom spracovaní.

ktorý tu pôsobí príznakovo, sa vyjadruje minimum používateľov jazyka, no dôvodom nie je možnosť „ukrytia sa“ za prezývku. Hovorový štýl, ktorého neutrálnu vrstvu tvoria prostriedky spisovného jazyka, je bohato dopĺňaný prostriedkami ostatných variet (Findra, 2004, s. 204 – 205). Prikláňame sa k tvrdeniu Hoffmannovej (2006), ktorá vraví o CMC ako o súčasťi „vekového štýlu“. Ako dokazuje ďalej (ibid., s. 163),

„... v súčasnej elektronickej komunikácii [je] obojím [štýl elektronickej textov a spontánneho rečového správania; pozn. B. M.] propojeno tak nedílné a nerozlučné, že k rozlíšeniu oboch týchto poloh vôbec nemáme analytické nástroje.“

Hovorový štýl je teda nenahraditeľnou súčasťou procesu selekcie a kompozície elektronickej chatových dialógov. A keďže sú tieto texty ukotvené v čase a priestore, v prípade IM programov a diskusných fór aj uložené v archívoch, je chat cenným a vhodným materiálom predovšetkým pre smery vyrastajúce zo štruktúrnej lingvistiky, no aj pre lingvistiku príbuzné odbory, ktoré uvedieme do širších súvislostí v nasledujúcich kapitolách.

## **2 Online identita – hra a mystifikácia**

To, akú funkciu plní pomenovanie ako jazykové označenie a zároveň aj potvrdenie existencie bytosti, veci alebo javu, humorne a tak trochu hyperbolizovane vysvetľuje scéna zo známeho britského televízneho seriálu *Červený trpaslík*, v ktorej sa jeden z hlavných hrdinov, android Kryton, sťažuje na hromadu špinavej bielizne priateľovi – človeku:

„Frank je z toho úplne mimo!“

„Frank?“

„Naše pračka. Jde mu to líp, když má vlastní identitu.“<sup>21</sup>

Identita v tomto zmysle postihuje iba meno – to, čo by sme v oblasti CMC mohli označiť ako *nick*. Nevystihuje však plnú podstatu termínu – zo psychologického hľadiska ide o potrebu každej bytosti byť začlenený do spoločnosti ako autentický a autonómny jedinec, vedomý si svojich vlastností, kvalít, poznatkov a spôsobov zmýšľania. Táto „etiketa“ obsahujúca znaky osobnosti, vybudovaná na báze prvotných názorov a postojov osvojených v detstve,<sup>22</sup> sa zväčša mení pod vplyvom stretu s novými skúsenosťami, prehodnocovaním úsudkov, ich selekciou a odmietnutím alebo akceptáciou.

Formálny „nosič“ identity virtuálnej bytosti, či už v textovej podobe (*nick* – *screename*) alebo grafickej (*avatar*), môže potenciálne prezrádzať jej osobnostné črty cez spôsob, akým komunikuje. V súvislosti s tým sa vynára otázka, do akej miery je človek ukrývajúci sa za formou totožný s tým, ktorý sa prejavuje cez štýl reči a ktorým v skutočnosti je. Ako komentuje tento jav známy kreslený vtíp, „On the Internet, nobody knows you're a dog“<sup>23</sup> („Na internete nikto nevie, že si pes“; vlastný preklad). Teda ani napr. zmena genderu (*gender-switching*) prostredníctvom nicku a/alebo fotografie nie je ničím výnimočným, hoci sa zriedka spája so správaním typickým pre opačné pohlavie. Lingvistické príznaky prejavujúce sa najmä v miere zdvorilosti gendrovú príslušnosť zväčša prezradia.<sup>24</sup> Skeptici vravia o častom zneužívaní anonymity na internete, dokumentuje to aj štúdia Stonovej (Stone, 1991, in Kendrick,

<sup>21</sup> Červený trpaslík. Veľká Británia 1988, rež. Ed Bye.

<sup>22</sup> Řičan (2007, s. 162) upozorňuje na vnútorné konflikty, ktoré môžu vyvrcholiť v tzv. kríze identity – Šmahel na porovnanie poukazuje na možnú disociáciu osobnosti – tým, že naše rôzne virtuálne „osobnosti“ figurujú na webstránkach zameraných na rôzne oblasti života, dochádza k podobnému stavu, „...kdy se v rámci psychy jednoho člověka vyskytuje několik více méně odlišných dílčích osobností, které však tento člověk není schopen integrovat.“ (Šmahel, 2003, s. 48)

<sup>23</sup> Steiner, 1993, s. 61.

<sup>24</sup> Pozri bližšie Burianová, 2000 alebo Herring, 2005.

1996, s. 155) o príbehu psychiatra v stredných rokoch, ktorý na internete vystupoval pod menom Júlia. Júlia prezentovala samu seba ako staršiu osamelú a chromú ženu, a tým si počas troch rokov v internetovej komunite získala značnú dôveru žien poskytovaním rád, ktoré „... zmenili ich život“ (ibid., s. 83; vlastný preklad). Až tak, že sa jej zverovali aj s intímnymi problémami, kým nedošlo k odhaleniu: precitnutie ženského publika sa rovnalo pocitu znásilnenia.

Napriek zmienenému riziku sa v mladšej i staršej generácii nájdu aj takí, ktorí berú sebaaprezentáciu na internete vážne. Taktiež už neplatí to, čo sa kedysi tvrdilo o „kockáčoch“ – Penn v knihe *Microtrends* odhaľuje skutočnosť, že dnes už geekovia a nerdovia v pravom zmysle slova neexistujú – technologicky zdatní ľudia sú extrovertní a zvyknutí spoločensky konverzovať – ako za „sklom“, tak aj v reálnom živote. Preto sa začína hovoriť o tzv. „sociálnych kockáčoch“ (*social geeks*; Penn, 2007, in Šifra, 2008). Nasvedčuje tomu i výsledok štúdie Bryantovej, Sanders-Jacksonovej a Smallwoodovej (2006), v ktorej boli zozbierané dáta od žiakov amerických základných škôl vo veku 11 – 13 rokov. Dotazníky boli smerované na zistenie úrovne komunikovania prostredníctvom rôznych typov médií, napr. IM programov, SMS správ a ovládania iných technológií (počítač, internet, e-mail, televízia, telefón atď.). V otázke zameranej na určenie miery sociálnej izolácie sa ukázalo, že 90% participantov má veľa priateľov a len 10% sa priznalo k tomu, že nemá žiadnych priateľov. Prirodzene, hoci ide o americkú štúdiu, podobný posun, a hlavne v tejto vekovej kategórii, by sa pravdepodobne prejavil aj u nás.

Akokoľvek, našu charakteristiku participantov komunikačného aktu zameriame najprv na vonkajšiu stránku – štruktúru a povahu nickov – v smere od jedinečného k všeobecnému, od konkrétnych príkladov ku generalizovaným výsledkom a k typológii vytvorenej na základe formálnych a sémantických vlastností. Hoci nemožno identifikovať hovoriaceho úplne presne a do detailov, pokúsime sa ďalej aspoň načrtnúť možné lingvistické aspekty a znaky jazykového charakteru, ktoré sú indexom k individuálnym črtám alebo črtám skupiny. Predovšetkým nám pôjde o pohľad na ne z perspektívy tradičnej a diskurzívnej psychológie: vnímania reality ako stereotypu a konštruovania seba a iných podľa teórie pozicioningu od autorov Daviesa a Harrého (1990), ktorá umožňuje pochopiť meniaci sa koncept subjektu v závislosti od práve uskutočňujúcej sa konverzácie.

## **2. 1 Nick a jeho forma**

Rozdielov medzi skutočným menom a nickom je niekoľko, najpodstatnejším znakom nicku je, 1) že máme na výber, volíme si ho sami; 2) zatiaľ čo meno máme len jedno, nickov môže byť viacero a môžeme ich meniť akokoľvek často chceme. Navzdory tomu sú obe bránou k vnútornému odrazu osoby, ktorá ho nosí. Nick ako brána v komunikácii cez internet môže nadobudnúť explicitnú podobu – Bechar-Israeli (1995, s. 6) spomína rozšírenú predstavu ľudí o zviazanosti mena človeka s jeho charakterom. To možno vysvetľuje, prečo v jeho typológii nickov dominujú na prvom mieste v skúmanej vzorke mená súvisiace s vlastnou osobou. Jeho schéma, v ktorej z prvotných štrnástich typov vymedzil 6 najviac frekventovaných, ráta s týmito archetypmi:

- mená súvisiace vlastnou osobou,
- mená súvisiace s médiom, technológiou a ich vlastnosťami,
- názvy flóry, fauny a objektov,
- hra so slovami a zvukmi,
- reálne mená,
- mená súvisiace s postavami v literatúre, filmoch, rozprávkach a so slávnymi osobnosťami,
- mená súvisiace so sexom a provokáciou.

Nadväzujúc na predchádzajúci výskum v diplomovej práci (Mochňacká, 2006) uvádzame na porovnanie už upravenú typológiu, kde sme roztriedili nicky do dvoch väčších skupín s podkategóriami, ktoré si ľudia vyberajú v závislosti od orientácie k objektívnej realite:

1. *orientovanosť navonok* – priblíženie sa fikcii a mystifikácii, stotožnenie sa, príslušnosť alebo kladný postoj k istej oblasti (hudobnej, filmovej, štýlu života, idolom atď.) a vkladanie intertextových odkazov vyžadujúcich si istú kultúrnu sebareflexiu (Barker, 2004, s. 79). V takom prípade si komunikant zvolí originálny nick alebo prevezme a upraví už existujúci – vrátane variácie alebo prekladu do cudzieho jazyka (najčastejšie do angličtiny):



- slávne, bájne, nadprirodzené osobnosti, postavy z filmov, kníh, hudobných skupín, piesní (*HeFalsToS, Ramzess, DRAACULA, bprasil, Elvisb, Achab, Clouseau, Zaklinackoni, Severanka, KoRn, ozzinko*);
  - povolania (*hasic66, Herecka, Klaun, mafian, policajtk4*)
  - mestá a štáty (*Slovinsko, america, Bratislava, phoenix, Sibiria*)
  - zvieratá (*dracica03, tiger23, zabka, zizala, ququlienqa, klokan, slon, vlcik*)
  - predmety živej i neživej prírody, priemyselné produkty (*cytroom, Lentilkus, Kofola, sunquick, emental, DeLiSsA, Mesjaciq, slniecqo, bublinka, reactor82, kwetinka*)
  - zvukomalebne slová a hra s jazykom (*wrrr, Bezruka100nozka, OK2BGay*)
2. *orientovanosť dovnútra* – priblíženie sa realite, splynutie s davom alebo snaha “nevytíčať” smeruje k voľbe neutrálnej prezývky (ktorá však nevyklučuje istú dávku originality a tiež obmeny alebo variácie v angličtine a iných jazykoch), pričom význam niektorých prezývok možno pochopiť len na základe bližšieho kontextu:
- vlastné meno, prípadne jeho spojenie s číslicou najčastejšie vyjadrujúcou vek, rok narodenia; meno vo forme e-mailovej adresy; kombinácia predchádzajúcich možností (*stevo, Stanka, MiSooo, Gregory\_p, Vladik22, Julia78, Lacika\_Kotlar*)
  - nicky podľa vlastnosti, ktorú jedinec sám sebe prisudzuje, alebo mu ju prisudzujú iní (*zlatucqy, trdlo, krasavec14PO, PistaBoss, blondak, aniel, Srandista\_, Smejo, Palicak*)
  - slovo bez sémantického významu, ktoré je “naťukané” náhodne. Menej často ide o nick, ktorý je pridelený automaticky (napr. *Host1452, ocnikdfa, O12345678901234*)

## 2. 2 Forma nicku v akcii

Čisto textovo založené prostredie nám ponúka príležitosť nielen na jazykovo-štruktúrnú deskripciu formy pomenovania človeka, ale aj na pozorovanie jazykového (písomného) správania sa, „rečovej akcie“ v abstraktnej diskusnej „kaviarni“, na ktorú sa pri elektronickej konverzácii musíme nevyhnutne spoliehať. Týmto smerom možno uvažovať v dvoch rovinách – ide o správanie uchopiteľné a pozorovateľné podľa:

- a) typu a množstva odoslaných správ;
- b) podľa efektu (v podobe medziľudských vzťahov), ktorý nimi vyvoláme.

### 2. 2. 1 Rovina správy

Ak sa zameriame na prvú alternatívu, rysuje sa aj typologický náčrt (ne)komunikantov, ktorí prekračujú rámec bežných participantov (*geeka, nerda, newbieho, grrrl*), podľa ich správania a typov textov. K takým patrí napr. *lurker* a *idler* – dvojica internetových „špehov“, ktorí mlčky sledujú komunikáciu ostatných ľudí. Kým prvého k tomuto správaniu motivuje sociálna fóbia a strach z neznámeho prostredia, výskumné účely<sup>25</sup> alebo dokonca voyerizmus (Crystal, 2005, s. 57), druhý je typom osoby, ktorý sa, neúspešne, snaží popri práci na počítači ostať v kontakte s ostatnými a doslova „visí“ (angl. „visiet“ – *to idle*) v kyberpriestore.

Vcelku zábavným, no výstižným spôsobom hodnotí na svojej webovej stránke ďalších účastníkov programátor s nickom *Stoyan*. Rozdiel medzi *lamerom* alebo *llamou*<sup>26</sup> vysvetľuje na pozadí porovnania s inými kategóriami internetových používateľov – *hackerom* a *loserom*:

„Většina uživatelů PC by se dala zařadit do tří kategorií: Hacker, Lamer, Loser (volně přeložené Makač, Trapoš a Ubožák). Ne každý ví, do které kategorie patří (kromě hackerů) a tak vznikají různé paradoxy, např:

- 1) Každý si o sobě myslí, že je Hacker.
- 2) Lamer si myslí, že \*JEN ON\* je Hacker.
- 3) Loser si myslí, že Hacker je Lamer.

(...)

Jak se tito mužici chovají v reálném životě a jaké jsou jejich zvyky a návyky, je vidět v následujících situacích:

Jaké má heslo k počítači:

Lamer: Těžké, např. 8#st07\_fc39 a každý týden ho zapomene..

---

<sup>25</sup> Vtedy ide o *kyberológa (cyberologist)*, ktorý stojí nad všetkými typmi účastníkov chatu, pretože študuje správanie a praktiky ľudí na internete z dôvodu pochopenia interakcie ľudí pomocou nových komunikačných médií;

<http://www.diclib.com/cgi-bin/d1.cgi?l=en&base=amslang&page=showid&id=2266>.

<sup>26</sup> *Llama* je iné pomenovanie pre *newbieho* – *lamer/llama* je nováčikom nielen vo svete chatu ale internetu všeobecne.

Hacker: Lehké, např. Zuzana, je mu jedno jestli ho někdo hackne.

Loser: Lehké, např. Zuzana, odkud by někdo věděl, že jeho žena se jmenuje Zuzana?<sup>27</sup>

Okrem týchto opozitných pólov komunikačných „partnerov“ možno vo svete e-dialógu stretnúť komunikantov priamo narúšajúcich všeobecné normy a hodnoty – netiketu. *Spamer, flooder, flamer, snert a troller* sa prejavujú osobitými typmi správ. *Troll* má za úlohu pobaviť autora a zainteresovaných nezmyselným alebo provokačným obsahom, zameraným na vyvolanie rozruchu a senzácie, tvári sa však ako celkom nevinne znejúca správa – takým bol aj najznámejší prípad z diskusie o 1000 pomenovaniach pre sneh v eskimáčtine.<sup>28</sup> V domácich podmienkach možno ľahko nájsť podobné príklady ako v ukážke z webchatu Pokey.sk:

Troll v miestnosti „Ježiš Ťa Miluje“

(12:45:14 Hiei616) **amore7**: ale je tu jeden hacik nieje jezis nahodou par storoci mrtvy?

*Flooder*, ak tak môžeme nazvať osobu, ktorá produkuje „floody“ (potopy), zaplaví, metaforicky povedané, akúkoľvek chatovú miestnosť opakujúcim sa textom alebo emotikonmi (pozri kap. 1. 5. 1 Netiketa). Väčšinou ide o úmysel prekaziť komunikáciu, no niekedy sa tak stane aj pod prívalom emócií. *Spamer* je nechceným účastníkom – pôvodne e-mailly hromadne rozosielené nič netušiacim príjemcom si našli cestu do chatových miestností a diskusných fór: reklamné oznamy pútajú pozornosť príznakovým oficiálnym vyznením a rušia plynulý tok textu.

Ďalšie typy chatistov, *snert a flamer*, hrajú v CMC rolu akýchsi „enfant terrible“. *Flamer* (z angl. *flame* – vzplanutie), najčastejšie muž-tínedžer, neustále vyvoláva *flamewars*, slovné prestrelky, odosielať hrubé a urážajúce správy prostredníctvom e-mailu alebo ich uverejnením v diskusných skupinách a chatoch. Výklad akronymu *snert* (*Snotty Nosed Egotistical Rotten Teenager* – domýšľavo sebecký a rozmazaný tínedžer; vlastný preklad) sa dosť líši; niektorí tvrdia, že je to tínedžer mužského

<sup>27</sup> [Http://stoyan.cz/clanky/hacker-lama-loser/](http://stoyan.cz/clanky/hacker-lama-loser/).

<sup>28</sup> Nepravdivosť tohto mýtu sa snažil dokázať napr. Pullum v knihe *The great Eskimo vocabulary hoax* (1991, s. 159 – 171). Variantom *trollu* je *hoax*, obdobne pozornosť pútajúca a nezmyselná správa, ktorej cieľom je šírenie „posolstva“ ďalším používateľom, ako napr. *hoax*, ktorý si medzi sebou preposielali i neznámi používatelia z portálu Facebook: „Zakladateľ Facebooku Mark Zuckerberg píše, že vraj Facebook sa stal veľmi populárny medzi ľuďmi a ľudia sa stazuju ze je pomaly. Dovodom je vela novych clenov a tiež vela neaktivnych clenov. Tato sprava bude obiehat aby sa zistilo ci ste aktivny alebo nie. Ak ano, poslite tuto spravu aspon 15 ludom za pomoci Copy + Paste. Ti, ktorí to neposlu dalej behom 2 tyzdnov, budu bez vahania vymazani aby sa vytvorilo viaczej miesta. Poslite to vsetkym priatelom aby ste mu ukazali, ze ste aktivni a nebudete zmazani“

pohlavia, ktorý je protivný, uráža alebo iným spôsobom trápi ostatných používateľov.<sup>29</sup> Iní ho definujú ako nevítanú osobu v online počítačovej hre.<sup>30</sup> Táto gendrová „diskriminácia“ zrejme súvisí so štýlom komunikácie na internete: kým ženy tendujú k posudzovaniu a ospravedlňovaniu svojich výrokov, prejavujú podporu, viac ďakujú, oceňujú a vo všeobecnosti majú „vyrovnaný“ postoj k ostatným účastníkom rozhovoru, muži tvrdo presadzujú svoje názory, používajú hrubý jazyk (vrátane urážok a nadávok) a vo všeobecnosti manifestujú nepriateľskú orientáciu na účastníkov rozhovoru, sú menej zdvorilí (Herring, 2005, s. 207 – 208).

Okrem rozdelenia komunikantov podľa typu správ možno použiť aj rozdelenie podľa preferovanej internetovej komunikačnej situácie na „textové typy“ – *chatisťov*, tých, ktorí komunikujú prevažne cez webkameru (*live-cam'ers*), hráčov online interaktívnych hier (*gamers*) atď. (Suler, 2002).

## 2. 2. 2 Rovina efektu

To, ako nick a osobnosť, ktorá sa za ním skrýva, usmerňuje rozhovor verbálne a neverbálne,<sup>31</sup> do akých interpersonálnych vzťahov (často premenlivých) pritom vstupuje a ako možno tieto vzťahy vyjadriť prostredníctvom jazyka, sa dá priblížiť aj teóriou *pozicioningu*, ktorou jej autori Davies a Harré v práci *Positioning: The discursive production selves* (1990) otvorili rovinu interpretácie prehovoru ako realizácie viacerých rečových aktov. Nejde pritom o ich determinovanosť – vyvíjajú sa a menia v priebehu konverzácie. Podstatná je aj reciprocita takéhoto aktu – vymedzením svojej pozície sa dotýkam pozície iných.

Harré – Gillett (2001, s. 60) pri teórii pozicioningu upozorňujú na prekonanie tradičnej dichotómie *rola – pravidlo* a namiesto nej dávajú do pozornosti novšiu, pružnejšiu koncepciu *pozície hovoriaceho a naratívnych konvencií* ako akýchsi gramatických noriem jazyka, „ktoré sú imanentne obsiahnuté v konverzačných postupoch“ (ibid., s. 60). Pozícia, na rozdiel od roly, známej zo sociálnej psychológie, je chápaná ako „dynamickejšia alternatíva statického pojmu roly“ (Davies – Harré, 1990, in Boxer, 2003, s. 50; vlastný preklad), umožňuje neustále re-/pozicionovanie subjektu, ktoré je vždy diskurzívnym konštruktom (Bočák, 2008, s. 239). Pozicioning môže mať dvojakú podobu: buď sa osoba pozicionuje sama, vlastným prehovorom (*reflexívny*

<sup>29</sup> [Http://www.netlingo.com/word/snert.php](http://www.netlingo.com/word/snert.php).

<sup>30</sup> [Http://www.urbandictionary.com/define.php?term=snert](http://www.urbandictionary.com/define.php?term=snert).

<sup>31</sup> Tu máme na mysli pomocou akcií, emotikonov atď.

*pozicioning*), alebo je pozicionovaná inou osobou (*interakčný pozicioning*). V závislosti od interakcie jednotlivých módov positioningu zasa existuje positioning *prvého, druhého a tretieho rádu* (Boxer, 2003, s. 53). Ak sa v určitom rozhovore označím za priateľa nejakej osoby alebo za priateľa označím danú osobu/osoby (*pozicioning 1. rádu*), môže sa tento fakt stať témou príbuzného rozhovoru a táto pozícia môže byť utvrdená alebo popretá (*pozicioning 2. rádu*). Ak sa tá istá konverzácia dostane k inej osobe, ktorá si ju vypočuje zreprodukované ako naráciu, môžeme hovoriť o positioningu *3. rádu*.

Uplatnenie teórie na konkrétnom chatovom rozhovore, pretože ide o rozbor dialógu, sa dá funkčne prepojiť s konverzačnou analýzou, „fonológiou komunikácie“, ako ju nazýva etnometodológ a sociolingvista Nekvapil (1999, s. 80). Navyše, chat si nevyžaduje špeciálnu transkripciu – sám o sebe má podobu konverzácie tvárou v tvár v písanej podobe s transformovanými suprasegmentálnymi prvkami:

#### Rozhovor z IRC

[17:38] Leffie has joined

[17:39] **Leffie:** nazd~o!

[17:39] **\_Lucik:** Leffie :\*\*\*\*

[17:39] **Leffie:** \_lutzka moja milovana :\*\*\*\*\*

[17:39] **Leffie:** ;]

[17:40] **\_Lucik:** ooo.. uz som milovana :) cim som si to zasluzila ?

[17:40] **Leffie:** tha

[17:40] **Leffie:** to vobec nie je o tom , kto si co zasluzi;]

[17:41] **Leffie:** inak ako sa dari?

[17:41] **\_Lucik:** fajne :) taka nedelna pohoda :) a tebe? uz zdravsi ?

[17:41] **Leffie:** no

[17:42] **Leffie:** uz mi je lepsejsie ako fceera

[17:42] **Leffie:** ale furt to nie je to prave orechove;]

Z ukážky je vidieť, že každý z oboch participantov zaujíma inú diskurzívnu pozíciu: hovoriaci s nickom *Leffie* vstupuje do konverzácie párovou sekvenciou – všeobecným pozdravom, ktorým zisťuje možnosť komunikácie. Zareaguje naň druhý hovoriaci *\_Lucik* a medzi nimi prebieha fáza identifikácie – spoznávania (Schegloff, 1986, in Wooffitt, 2005). *\_Lucik* odpovedá *Leffiemu* a cez oslovenie a emotikony vyjadrujúce bozky sa verbálne aj neverbálne situuje do pozície blízkeho priateľa hovoriaceho – *Leffie* túto pozíciu prijíma a nepatrne modifikuje jej význam („\_lutzka moja milovana

:\*\*\*\*\*“). To *\_Lucik* vníma ako zmenu, (interakčné) pozicionovanie nej samej niekým iným, a ohradzuje sa voči tomuto označeniu („ooo.. uz som milovana :)“ cim som si to zasluzila ?“). Po vysvetlení a uzavretí (alebo skôr „zahovorení“) témy začína *Leffie* novú párovú sekvenciu, predáva slovo *\_Lucikovi* otázkou. V odpovedi na ňu *\_Lucik* vyjadruje momentálne duševné rozpoloženie, pozicionuje sa do postavenia osoby, ktorá pôsobí vyrovnane a zároveň stavia *Leffieho* (pozicioning 2. rádu – odkaz na už preberanú tému) do polohy, v ktorej môže alebo nemusí negovať výpovede týkajúce sa jeho zdravia: „a tebe? uz zdravsi ?“. *Leffie* potvrdzuje poslednú informáciu, a teda aj správnosť pozicionovania *\_Lucikom*. Z hľadiska preferencie, teda očakávanosti, ale nerozvíja tému predpokladaným spôsobom – na podobnú otázku by sme očakávali odpoveď „áno“, v krajnom prípade „nie“ – výpovede „uz mi je lepešie ako fčera (...) ale furt to nie je to prave orechove;]“ sú ambivalentné, príznakové, dĺžkou a štruktúrou naznačujú, že ide o nepreferovanú odpoveď – čo je však možno typické pre slovenský naturel. Určitá dávka konverzačného pesimizmu, o ktorom píše Rusnák (2002, s. 12), a verbálneho vyhýbania sa predstavuje v našich podmienkach konvenčnejší, a možno i žiadanejší prvok než priama reakcia.

Do istej pozície nezasadzuje iba sám prehovor – text komunikanta – ale aj to, komu a ako adresujeme repliku, má vplyv na vnímanie vlastnej osobnosti a osobnosti toho, s kým sa rozprávame. V predošlej časti práce bolo naznačené, že nicky môžu napovedať niečo o ich nositeľoch a o tom, ako chcú byť vnímaní. Napriek snahe v konverzácii niekedy dochádza k obchádzaniu zvolených nickov a jeden participant nahrádza nick druhého reálnym menom, i keď v ukážke sa tak deje len s miernou obmenou nicku (*\_Lucik* → *lutzka*).

V súvislosti s umiestňovaním sa do určitých pozícií prostredníctvom rečových aktov nemožno nespomenúť možnosť vnímania a posudzovania reality ako stereotypu, ktoré by sme pri „prenose“ informácií počas pozicionovania mohli nazvať určitým „šumom“. Vybíral uvádza, že ide o kategóriu kognitívno-emočnú, ktorá nám v spoločenskej interakcii umožňuje rýchlejšie sa rozhodovať. Atkinsonová a kol. (Atkinson, 1995, in Vybíral, 2005, s. 78) hovorí o úsudkoch postavených na generalizácii vlastností jednotlivých individualít i celých spoločností. Petranová a Plencner (2008, s. 69) pripájajú k tejto generalizácii aj „preferované hodnotenie“ zjednodušeného obrazu. Takéto zovšeobecnenie, generalizácia, môže prebehnúť aj na úrovni jazyka, napr. niektoré nicky, ako uvádza Bechar-Israeli (1995), sú tiež skratkou pre sociálne stereotypy. Nick *Princes1981* má zrejme napovedať, že sa rozprávame s osobou

s vizážou či správaním dievčatka, ale, čo sa stáva najmä v prostredí internetu, môže ísť o vedomé narušenie tohto stereotypu využitím ironického pólu pomenovania a my máme do činenia s jej úplným opakom, prípadne mužom.


Prítomnosť stereotypov na úrovni jazyka sa dá najlepšie vidieť v diskusných fórach, ktoré sú primárne určené na „kvázi“ riešenie problémov, diskusiu o okolitých javoch atď. Vo fóre Birdz.sk (www.birdz.sk) ide presne o takýto typ diskusií, ktoré navyše vykazujú zvýšenú mieru irónie – na typickú črtu upozorňuje aj štúdia Hoffmanovej,<sup>32</sup> v ktorej o mladých ľuďoch tvrdí,

„... že balancujú na hraně mezi spontánností a stylizací, mezi bezprostředností na jedné straně a ironizací, shazováním partnerů i sebe sama na straně druhé. Permanentní přítomnost ironizujícího, „nevážného“ zabarvení či podtónu je téměř obligatorní součástí příslušného „věkového stylu“; bez schopnosti neustálého špičkování a ironického podbarvování svých promluv by účastníci ve své komunitě vůbec neobstáli.“

K najpreberanejším a najkontroverznejším témam, na ktoré sme počas získavania korpusu narazili a ktoré preukazovali rovnako silné a protikladné postoje, patrili diskusie o narkomanoch, o štýle EMO či otázky mladších „birdzákov“, ako zaujať opačné pohlavie.

Zvolená téma a fakt, že bola preberaná už niekoľkokrát, vyprovokovali reakcie, ktoré disponujú značnou dávkou stereotypného vnímania:

Výsek z diskusie s témou „Čo si myslíte o emo? Ale vážne“

# 3 **Spekacik**  Streda 18. júna 2008 22:57 Ďalšie diskusie od Spekacik »  
kukni v starsich diskusiach!!! Uz to tu bolo rozoberane 5863x [hore] [dole] 303929

(...)

# 44 **Sweetgiirl**  Piatok 20. júna 2008 09:59 Ďalšie diskusie od Sweetgiirl »

Deti, kt. sa pokúšajú byť emo, sú psychicky nestabilní, nevyrovnaní, nerozvážny ľudia, kt. ešte nemajú ustálené názory a ťažko sa v živote rozhodujú.

A EMO? Je to štýl, s kt. sa absolútne nestotožňujem, je mi maximálne na smiech..

---

<sup>32</sup> [Http://ucjtk.ff.cuni.cz/publikace/14-06/hoffmannova.htm](http://ucjtk.ff.cuni.cz/publikace/14-06/hoffmannova.htm).

najtrápnejšie na tom je to, že EMO tu bolo už dávno. Nikto ňom nevedel, že vôbec existuje a zrazu BUM!

Módna vlna..Rovnako ako s punkom, hip-hopom, či neviem čím..


Nemám viac čo dodať.. [hore] [dole] 305375

Pozicionovanie každého komunikanta v príspevku je jednoznačné: *Spekacik* reaguje svojským spôsobom, ignoruje otázku imperatívnou vetnou konštrukciou, dávajúc na vedomie neochotu diskutovať o téme. *Sweetgirl* zasa pomocou obširnejšieho príspevku vyjadruje pohrdanie a antipatiu, radí sa k „druhej strane“, k tým, ktorí už „nie sú deťmi“, ktorí majú svoj „vlastný štýl“ a ktorí nepodliehajú akýmkoľvek módnym boomom. Obdobné opozície boli permanentne prítomné a variovali len tematicky – „my“ (čistí) verzus „vy/oni“ (závislí), „my“ (dospelí) verzus „vy/oni“ (deti).

Dá sa povedať, že práve stereotypná predstava „byť ironický a obstať v komunite“ sprevádzajúca „vekový štýl“ mladých sa premieta aj do hodnotenia javov. Na základe tejto fungujúcej predstavy ostatní diskutéri (najčastejšie pravidelní prispievatelia, ktorí už majú vybudovanú akúsi „dobrú povest“<sup>33</sup>) odsudzujú nielen príspevky, ale i zakladateľov len pre tému, ktorá sa pre nich stáva znakom – skratkou sociálneho stereotypu. Zaujímavé je, že zlá gramatika, inak tiež často kritizovaná, sa „prepáči“ a akceptuje, ak téma príspevku spĺňa parametre originalnosti a zaujímavosti.

Spomenuté skutočnosti o ironickosti a stereotypoch teda platia hlavne v prostredí internetu, ktoré je pre mladých príležitosťou odlíšiť sa, byť originálny a iný. Keďže sa na Birdzi stretávajú ľudia rôznych, niekedy až opozitných sociálnych skupín, líšiacich sa štýlom hudby, života, vierovyznaním (alebo už len gendrom a vekom), môžu tak urobiť verejne prostredníctvom svojich profilov alebo názorov. Nie je ničím zvláštnym, že poniektorí neberú vážne ani seriózne mienené otázky, čím len dávajú najavo, že sú tu<sup>34</sup> a sú „nad vecou“:

Diskusia s názvom „RIZE“

# 1 **Jaijelynne**  (zakladateľ tejto diskusie) Ďalšie diskusie od jaijelynne »

Pozná niekto túto japonskú rockovú skupinu????

Chcela by som urobiť taký mini prieskum, že asi koľko fanúšikov na SR má táto skupina.

<sup>33</sup> Ešte na konci roka 2008 sa odzrkadľovala v explicitnom hodnotení používateľov – v „statuse Birdzu“, napr.: *Kvietok Birdzu*, *Veľká hviezda Birdzu*, *Ozajstný zázrak* atď.

<sup>34</sup> Tento fakt možno chápať ako prejav a posilnenie fatickej funkcie, funkcie kontaktu, tak ako ju opisuje Jakobson (1991, s. 43).



Pretože ja túto skupinu fakt žeriem 🤔🤔

10. júna 2008 o 18:32 téma: 14613

# 2 **Imrobn** 📧 Ďalšie diskusie od imrobn »

čo to je to rize čiže neviem a ani ju nežeriem bože a š čím si ju davaš akú prílohu na tanieri máš k tomu a chutí ti to

NIE LEN ŽARTUJEM SORY 😞

10. júna 2008 o 18:36 späť hore294644

Online identita človeka je len nehmatateľným obrazom jeho psyché a fyzickej podoby v elektronickej realizácii. Prezentuje ho do takej miery, do akej jej to dovoľí – či napovieme niečo nickom, štýlom a obsahom prejavu alebo budeme „mlčať“, je na nás. Ako však podotýka Suler (2002), nie vždy ide o vedomú voľbu a ľudia sa líšia v stupni uvedomovania si kontroly nad ich identitou. Zvolenie si nicku alebo avatara, pridanie sa k online skupine môže signalizovať ako plnú moc nad svojou existenciou v kyberpriestore, tak aj neschopnosť hlbšieho pochopenia symbolického významu alebo motívov skrytých v tomto rozhodnutí.

### **3 „2B OR NOT 2B“ – ZNAK V CHATE A JEHO MOTIVOVANOSŤ**

Keďže sme sa v predchádzajúcej kapitole venovali semiotike skrytej v sociálnej prezentácii reality a identity, zameriame sa teraz na chatové texty a ich lingvisticko-semiotické aspekty. Východiskom bude Peircova klasifikácia (ikony – indexy – symboly),<sup>35</sup> na základe ktorej rozoberieme hlavné binárne opozície prítomné v chate: vizuálnosť verzus auditívnosť, obraz verzus slovo, ikonicko-symbolickosť (motivovanosť) verzus arbitrárnosť (nemotivovanosť).<sup>36</sup> Tieto problémy naznačujú aj charakter chatového textu ako znakového systému. Foret (2008, s. 80) zdôrazňuje neľahkosť zhodnotenia textov ako čisto verbálnych alebo ikonických, keď cituje Daneša (Daneš, 1999, in Foret, 2008, s. 80): „...sémioticky smiešaná je sama prirodzená ľudská reč...“ Ona „prirodzená ľudská reč“ v písanej – chatovej podobe predstavuje zmiešané verbálno-ikonické texty, *obrazotext* (Foret, ibid. s. 80), adekvátne pomenovanie formy veľkej časti chatových rozhovorov. Jazykové a grafické prostriedky však niekedy dopĺňajú i auditívne znaky, a tak máme do činenia s oveľa komplexnejším typom komunikátu. Použijúc metaforu Moriartyovej (2005, s. 238), proces semiózy spočíva v „ošúpaní cibule“ – dekonštruujeme rôzne znakové systémy a vrstvy kódov, vrstvu po vrstve, až kým sa nedostaneme k podstate znaku.

Pretože samotný kód chatového „obrazotextu“, element, ktorý usmerňuje komunikáciu a v ktorom podľa Františka Miku „...znak ako súčasť kódu “ešte nekomunikuje”...“ (1989, s. 37), sa v každej situácii internetu inak „číta“, vybrali sme tie s univerzálnejším charakterom, vyskytujúce sa vo viacerých internetových komunikačných situáciách (blog, WWW, e-mail, chat, MUD...), ktoré dokazujú rozmanitosť a invenčnosť elektronickej komunikácie.

V nadväznosti na spomínané binárne opozície nám pôjde o tri pohľady na znaky tvoriace paradigmu chatu: vizuálny pohľad (emotikony, animácie), jazykový pohľad (online žargón, príkazy, hypertextové odkazy) a auditívny pohľad.

### **3. 1 Jazykový pohľad – online žargón, e-mailová adresa, nick, postava, profil, hypertextový odkaz, príkaz**

<sup>35</sup> Pozri Jiráček, J. – Köpplová, B., 2003, s. 135 – 136.

<sup>36</sup> Pozri Sabol, 2004, s. 30 – 36.

K najpríznačnejším verbálnym znakom – symbolom CMC textu zaraďujeme prvky *online žargónu*, ktoré predstavujú súbor profesionalizmov a slangizmov vyvinutých na rýchlu a dynamickú komunikáciu prostredníctvom počítača. Objavujú sa najmä v prejavoch používateľov chatov, no postupne sa šíria aj do komunikácie prostredníctvom mobilných telefónov a do slangu mladých ľudí. Zahŕňajú skratky, akronymy a slová súvisiace s počítačovou komunikáciou a internetom (slangizmy, profesionalizmy), ktoré sú často anglického pôvodu (*idle* – *idlovať*: „visieť“ na internete; *picture* – *pic*: obrázok), hoci vznikajú už aj domáce varianty (*chatovať* – *písmenkovať*). Ich forma a frekvencovanosť je analógiou snahy používateľov o jazykovú ekonomiu a exkluzivitu v sociálnych formách národného jazyka. Pri akronymoch je zaujímavý spôsob ich tvorby – veľakrát ide o abreviačnú univerbizáciu:

<i>nz</i>	niet zač
<i>dsdf</i>	daj si dve facky
<i>btw</i>	by the way (mimochodom)
<i>gn</i>	good night (dobrú noc)
<i>wb</i>	welcome back (vitaj späť)
<i>imho</i>	in my humble opinion (podľa môjho skromného názoru),

čiže o symboly, ktoré sú motivované a niekedy prepojené aj na anglickú výslovnosť: v čínštine sa akronym „88“ po vyslovení v angličtine [eĭdeĭt] mení na čínsky pozdrav pri rozlúčke. Využívaním anglickej výslovnosti sa vyznačujú aj akronymy, kde sa kombinujú čísla spolu s písmenami. Niekedy ide aj o podobnosť písmena s niektorou grafémou, napr.:

0 – O	<i>n00b</i> – „noob“ (nováčik na internete)	
1 – one/I	<i>EVRE1</i> – „everyone“ (každý)	<i>Niko</i>
2 – to	<i>F2F</i> – „face to face“ (tvárou v tvár)	
3 – free/E	<i>B3</i> – „be free“ (buď voľný)	<i>NUMB3RS</i>
4 – for/A	<i>4 U</i> – „for you“ (pre teba)	<i>J4nina</i>
5 – päť	<i>s5</i> – „späť“	

Niektoré zo skratiek<sup>37</sup> sú však vysoko konvencionalizovanými znakmi (*9 – rodič sa pozerá; 143 – ľúbim ťa*) a je ťažké odhadnúť ich motiváciu.

Z hľadiska peircovskej triadickej koncepcie sa trojica *e-mailová adresa – nick – postava* (postava virtuálnych svetov a hier, prípadne jej audio-vizuálna verzia *avatar*) podobá indexom v zmysle odkazu na skutočne jestvujúcu osobu, avšak s rôznou úrovňou vlastnej prezentácie, ktorú si používatelia internetu vyberajú v závislosti od postoja k objektívnej realite (pozri rozdelenie nickov na s. 33 – 34). Viaceré nicky a e-mailly podávajú dôkaz o zmysle pre humor prejavujúcom sa v hre so slovom a zvukom, napr. *snívaj@d'alej.chápeš?, you.know.who@, ha@ha.ha, OK2Bgay, 5-qa, krak3niq, RUMcajz*. Spomenutá trojica indexov sa stretáva v osobitnej „nadkategórii“, ktorou je (väčšinou) vyplnený *profil* používateľa. Profil sa vyskytuje v multisituálnych doménach ako Facebook, MySpace, Popec.sk a obsahuje nielen uvedené indexy, ale taktiež aj ikonické znaky (fotografie a videá) či symbolické znaky – niektoré emotikony, samotný text obsahujúci slová a slovné spojenia. Predstavuje tak komplexný „multiznak“ – obraz zastupujúci človeka skrývajúceho sa za nickom alebo postavou.

Podobným „multiznakom“ je aj *hypertext*, „...nelinéarne (nesekvenčné) usporiadanie textu“,<sup>38</sup> ktorého fundamentálna súčasť, *hypertextový odkaz (link)*, prepája všetky internetové komunikačné situácie. Je ďalším indexovým znakom, ktorý sa v primárnej podobe nachádza najmä na webových stránkach, sekundárne je ním aj titulok diskusie v asynchronických chatoch, názov predmetu v e-maile a e-mailová adresa. Kliknutím na podčiarknutý alebo zvýraznený text sa dostaneme na ďalšiu stránku, obsah článku, diskusného fóra alebo správy.<sup>39</sup>

Ukážka č. 1 – Hypertextový odkaz v programe IRC (na obrázku ako zvýraznený a podčiarknutý text)



<sup>37</sup> Komplexný zoznam akronymov je dostupný na stránke <http://www.netlingo.com/acronyms.php>.

<sup>38</sup> <http://www.fimph.uniba.sk/~filif/fvh/hypertext.html>.

<sup>39</sup> Obmedzený hypertextový odkaz je *banner*, obrázok, vizuálny prvok s textom umiestnený na statickom mieste (najčastejšie na vrchu stránky alebo pohyblivý sa po obrazovke), ktorý nás prepája so stránkou ponúkajúcou určitý produkt alebo informácie. Narozdiel od obvyčajného hypertextového odkazu je nápadnejší po grafickej stránke, no index CTR („click-through rate“ – počet kliknutí na banner; vlastný preklad) poukazuje na to, že viac než 50% používateľov internetu mu nevenuje žiadnu pozornosť aj napriek animovaným zložkám (<http://www.netlingo.com/word/ctr.php>).

V diskusných fórach je často súčasťou znak „Re“ (*reply*), znamenajúci, že ide o odpoveď; v e-mailoch je to aj znak „Fwd“ (*forwarded* – poslaný ďalej). Potom počet znakov „Re“ alebo „Fwd“ ikonicko-symbolickým spôsobom naznačuje, o koľkú odpoveď v rámci jednej asynchronickej diskusie alebo e-mailovej korešpondencie ide, resp. koľkokrát bola správa posielaná iným ľuďom:

Ukážka č. 2 – Hypertextový odkaz so znakom „Re“ v diskusnom fóre

NAPOSLEDY PRIDANÉ TÉMY:	NAPOSLEDY PRIDANÉ KOMENTÁRE:
 04.09.2006 - 09:00    (3758)    (10) <a href="#">R PU » Rôzne</a>	 <a href="#">Re: Re: Re: Re: Re: Re: Re: (danielitta)</a>  <a href="#">Re: prosba (Koka)</a>

V ukážke komunikácie cez program IRC predchádzalo zobrazeniu hypertextového odkazu použitie *jazykového príkazu*, konkrétne príkazu počítačovému programu – robotovi – ktorý sa začínal termínom „calc“. Označujúce je v prípade príkazov vysoko arbitrárne, väčšinou navrhnuté administrátormi portálov alebo tvorcami programov. Symbolický znak, na základe ktorého vykoná program istú akciu, má v každej komunikačnej situácii (aj v jej podtype) vlastné varianty, ktoré sú také rôznorodé ako situácie samotné. Medzi jednoduchšie patria nekombinované jazykové príkazy, napr. na zobrazenie animovaných emotikonov v akomkoľvek druhu chatu, napr.:

Ukážka č. 3 – Animované emotikony a ich príkazy<sup>40</sup>

					
:~)	:-(	:plac:	:jazik:	:super:	:bebe:

V komunikácii cez chatový program IRC sú kombinované aj nekombinované príkazy, začínajúce lomkou, napr.:

`/join channel #menokanala`

pripojíme sa na vybraný kanál;

`/who #menokanala`

podáva informácie o chatistoch na

<sup>40</sup> Emotikony sú stiahnuté z portálu [www.fun-online.sk](http://www.fun-online.sk); <http://www.fun-online.sk/smajlici.html>.

	príslušnom kanáli. Znak @ pred menom znamená, že ide o správcu kanála, znak * znamená, že ide o operátora IRC servera;
/list	príkaz vypíše zoznam kanálov na serveri;
/me	zobrazuje správu „o nás“, teda o účastníkovi. Napríklad ak napíšeme do okienka na písanie správy /me sa ma dobre, zobrazí sa správa v tvare <i>vasaprezyvka sa ma dobre</i> “
/whois prezyvka	zobrazí informácie o danom používateľovi;
/nick	zmeníme prezývku;
/quit	ukončíme spojenie.

K zložitejším príkazom, pri ktorých dochádza aj k ich kombinácii, a tým k vzniku prísnej, záväznej syntaxe, zaradíme napr. HTML jazyk (*Hypertext Markup Language*), ktorým sa tvorí alebo upravuje text WWW stránok a virtuálnych svetov, a to použitím *tagov* – znakov v lomených zátvorkách, na ktoré sa navrstvujú ich atribúty:

<html> text </html>	párový „tag“ signalizujúci začiatok html dokumentu
<b> text </b>	párový „tag“ zvýrazňujúci písmo
text  	nepárový „tag“ označujúci nový riadok
<font color="blue"> text </font>	párový „tag“ naznačujúci operáciu s písmom ( <i>font</i> ), konkrétne určenie farby ( <i>color</i> ) atribútom ( <i>blue</i> )

Rovnako aj v textovo založených virtuálnych svetoch jestvujú „jazyky“ obsahujúce množstvo príkazov, väčšinou v angličtine, ktoré je treba poznať, ak chcete vytvoriť zmysluplnú vetu či „prinútiť“ vašu postavu k činnosti (ukážka č. 4). Typické konštrukcie sú:<sup>41</sup>

<sup>41</sup> Príkazy v angličtine sú z virtuálneho sveta (MUD-u) Lusternia.com, príkazy v slovenčine z virtuálneho

<i>look</i>	poobzeráte sa po miestnosti, v ktorej sa nachádzate;
<i>N</i>	pohnete sa smerom na sever;
<i>tell/say &lt;hrac&gt; &lt;text&gt;</i>	pošlete textovú správu určenému hráčovi;
<i>tell/say &lt;hrac&gt; &lt;text&gt; :)</i>	k textovej správe sa pripojí aj konkrétna modálnosť, napr. príkaz <i>tell David you are funny :)</i> sa zobrazí ako <i>Barbora tells David, „you are funny“ smiling</i> (Barbora vraví Davidovi usmievajúc sa: „si zábavný“);
<i>.kto nazovmiestnosti</i>	zobrazia sa všetci používatelia v danej miestnosti;
<i>.pozri [&lt;predmet&gt;]</i>	opis miestnosti, kto je v nej, koľko správ je na nástenke, pomocou parametra „predmet“ sa dajú zistiť informácie o predmetoch.



Ukážka č. 4 – Konverzia z typu MUD-ov sa zvyknú označovať aj „objektovo-orientované“ pretože predmetmi alebo osobami v miestnosti (Lusternia, Age of Ascension)

Dá sa povedať, že všetky príkazy, ktoré sme doteraz uviedli, sú konvencionálne. Do istej miery sa však dá rozpoznať súvislosť a motivovanosť na základe odkódovania univerbizovaného slova. Napriek tomu, že formálna úprava a syntax je dohodnutá, „tag“ `<b>` je skratkou slova *bold* (tučné písmo), príkaz v IRC `/nick` naznačuje určitú operáciu s prezývkou, skratka na zobrazenie emotikonu leva je `:lev:`.

### 3. 2 Vizualný pohľad – fotografie, videá, emotikony a animácie

*Emotikony* (emotívne ikony) sa ako jedny z prvých grafických prvkov pokúsili „emocionalizovať“ čisto textovú komunikáciu v chate, preto sa vyskytujú takmer vo všetkých internetových komunikačných situáciách neformálnej, súkromnej povahy. Prvotne sú postavené na ikonicko-symbolickom princípe, čo je vidieť v ukážkach č. 5 a 6. Predstavujú hrubý náčrt ľudskej tváre či dokonca zvierat:

Ukážka č. 5 – Základné „klasické“ emotikony

<code>:-) alebo :o) :)</code>	úsmev
<code>:-( alebo :o( :(</code>	smútok
<code>:-D alebo :oD :D</code>	smiech

Ukážka č. 6 – „Rovné“ emotikony (súčasť ASCII art-u)

<code>}   {</code>	motýľ
<code>&lt;&gt;</code>	ryba
<code>(^_^) alebo (^.^)</code>	japonský



:p alebo :oP :P vyplazený jazyk

emotikon

znázorňujúci

mužskú/

ženskú

osobu

Vysoko ikonický ráz majú tzv. „rovné“ emotikony (ukážka č. 6), ktoré netreba dekódovať, teda „čítať“ tak, že ich otočíme o deväťdesiat stupňov: niektoré majú takú rozvinutú mieru ikonickosti, že sa zaraďujú medzi druh umenia. Patrí sem ASCII art,<sup>42</sup> ktorý využíva kódovací systém pozostávajúci zo znakov abecedy, číslíc a iných symbolov klávesnice:

Ukážka č. 7 – ASCII art – ťava<sup>43</sup>

```
      .           :%%%. . .%%%. .
      \%%%\ \    \%%%\ \    \%%%\ \
/a  ^  ' %      %%% % : , %  %%" \
'  . .  / ' %   .-%:  %- '  %
~ ~ " " % : . \  % '      . \
%% % \  %%      .%: . \
%%: . \ - ' \  .%% . %: :\
% (% , % . . " \ ,  %% '  %% )
% ) %% ) %% ' ) % % . . . - '  " / (
% a : f % % \ % / \ \ % " % % \ / \ )
% (% ' % / - . \  ' \ | - . ' .
\ ' | % \ ( ) \ | \ ( )
| | / ( ) /
( ) 0 | o
\ / \ o /
o \ / - |
, - / \ , - /
```

Naopak, iné emotikony, napriek tomu, že sú v podstate ikonickým zobrazením reality, nesú v sebe i arbitrárne, konvenčné vrstvy interpretácie (ukážka č. 8 príklad „olympiáda“ a „lev“), pričom môžu byť čiastočne aj odkazmi na istú osobu, známu alebo neznámu (príklad „rambo“ a „scarlett“), stav alebo činnosť – tak ako emotikon s názvom „horucka“, v ktorom je červený teplomer indexom, príznakom choroby:

Ukážka č. 8 – Animované (grafické) emotikony a ich názvy<sup>44</sup>

<sup>42</sup> Z angl. *American Standard Code for Information Interchange*; americký štandardný kód na výmenu informácií; ASCII sa skladá zo 128 kódov, ktoré môžu byť reprezentované prostredníctvom sedemmiestneho binárneho čísla (<http://www.netlingo.com/word/ascii.php>).

<sup>43</sup> [Http://www.ascii-art.de/ascii/my/small2.shtml](http://www.ascii-art.de/ascii/my/small2.shtml).

<sup>44</sup> Emotikony sú stiahnuté z portálu [www.fun-online.sk](http://www.fun-online.sk); <http://www.fun-online.sk/smajlici.html>.



:horucka:



:rambo:



:olympiada:



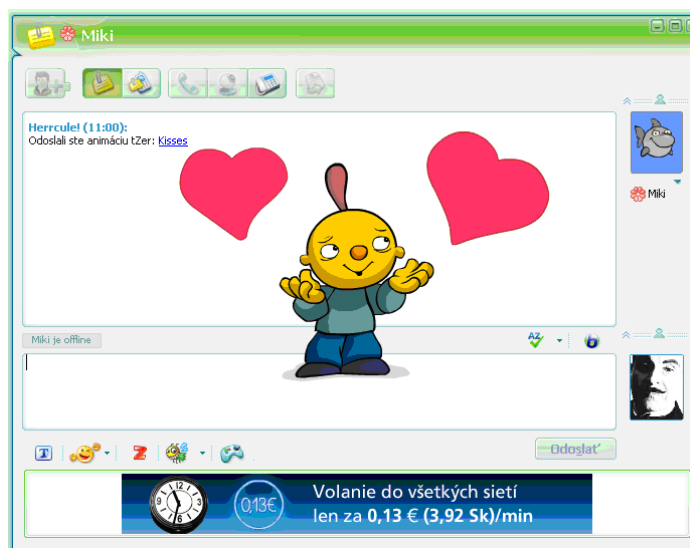
:lev:



:scarlett:

O pragmatickom efekte emotikonov svedčí fakt, že ich odosielateľ implementuje do výpovede najčastejšie v mieste, kde má byť interpunkcia, čím môže naznačiť modalitu výpovede, utvrdiť príjemcu o zmysle povedaného – ironickom alebo úprimnom. Takáto kompenzácia chýbajúceho nonverbálneho komponentu (mimiky, gestiky, intonácie) emočne potvrdzuje alebo vyvracia jej obsah, s čím súvisí uplatňovanie metakomunikačnej funkcie (pozri Vybíral, 2005, s. 271). *Animácie*, ktoré sa zobrazia na celej ploche dialógového okna (napr. v programe ICQ alebo Messenger; ukážka č. 9) majú podobný účinok ako emotikony, sú však omnoho väčšie a predstavujú dvojdimenzionálnu ucelenú sekvenciu sociálnej akcie, ktorá je viac-menej vsadená do istého kontextu. Niekedy sú spojené aj so zvukom, preto ich význam možno determinovať presnejšie:

Ukážka č. 9 – Animácia „Kisses“ v programe ICQ



Ako ikonicky „najčistejšie“, bez konotačných nánosov, by sa dali označiť *fotografie* a ich dynamické náprotivky – *videá*, ktoré sú často súčasťou „multiznakov“ – profilov používateľov v multisituálnych doménach. Fotografie a videá Foret (2008, s. 40) právom zaraďuje medzi „vizuálne texty“, pretože ani tu sa nemožno vyhnúť tradičnej schéme „autor – text – príjemca“ a sledovaniu vkódovaných prvkov reality, čo podporuje i Lotmanovo<sup>45</sup> chápanie jazyka.

### 3. 3 Auditívny pohľad – súčasť vizuálnych znakov

Dôvod, prečo sme zvukové znaky vyčlenili samostatne od jazykových a vizuálnych, je ten, že sa zväčša vyskytujú ako sprievodná črta<sup>46</sup> niektorých vizuálnych znakov, najčastejšie emotikonov, avatarov, animácií, bannerov. V tomto prípade plnia úlohu ikonickú; obsah emotívnej ikony alebo avatara je posilnený *zvukovou zložkou* – napríklad v ukážke č. 9 z programu ICQ animáciu postavičky rozdávejúcej bozky a srdiečka sprevádza reálny zvuk bozkov. Podobnú funkciu majú i ozvučené emotikony vo webchatoch (www.pokec.sk). Smejúce sa, plačúce, strieľajúce „smajlíky“,<sup>47</sup> animácie alebo rozprávajúce tváre avatarov len rozširujú „ponuku“ výrazových prostriedkov emocionálneho odrazu mysle odosielateľa. Situácia, keď má zvuk podobnú funkciu ako tamtamy v afrických kmeňoch, nastáva v IM programoch, sčasti aj v e-mailoch, kde nás rôzne prednastavené alebo nami zvolené *zvukové signály* upozorňujú na to, že sme dostali nový e-mail, textovú správu, súbor, alebo že niekto je práve online. Zvuky indexového charakteru, odkazujúce na tieto akcie, sa rôznia. Počas prijímania pošty môže znieť naša obľúbená hudba (pošt. klient Thunderbird), pri zapínaní alebo vypínaní instantmessagingového programu ICQ, pri prijímaní správ a súborov je rozsah voliteľný: od jednoduchého zaklopania až po mékanie kôz, francúzskeho čašníka či raperský text („yo, check it out, you're online!“). V Skype to môžu byť aj zvuky

<sup>45</sup> Pozri Lotman, 1990.

<sup>46</sup> Ak nerátame ústnu komunikáciu pri telefonovaní v IM programoch alebo hudbu, ktorá automaticky začne hrať pri navštívení konkrétneho portálu a internetových rádii.

<sup>47</sup> Pôvodný anglický názov emotikonov je *smiley* (z angl. *smile*).

z vlastnej databázy. Tieto programy si svoju popularitu zvyšujú neustálym rozširovaním alternatívnych spôsobov, ktorými používateľ môže prejsť svoju osobnosť, záujmy a pocity.

Dominantnú pozíciu má zvuk najmä v ústnom komunikovaní prostredníctvom prídavných zariadení (mikrofón, slúchadlá), podobne aj pri spustení internetového rádia, kde je však vzťah *percipient* → *expedient* oslabený. V rozhovoroch cez webkameru, vo videách a bannerových reklamách súčinnosť vizuálnej a zvukovej zložky napomáha percepcii, dotvára obraz komplexného komunikátu. No i keď vravíme o dominancii, resp. o súčinnosti zvuku a obrazu, treba si uvedomiť fakt, že sprostredkovateľom naďalej zostáva obrazovka počítača.

Tieto tri pohľady na chatové znaky a ich (ne)motivovanosť uzatvárajú kapitolu o semiotickej povahe chatu, ako aj o povahe jeho autora v počítačom sprostredkovanom diskurze, kde sa okrem novej formy „jazyka“ nachádza priestor i pre postmodernosť, nekonvenčný charakter myslenia a umenia.

V nasledujúcej metodologickej časti práce sa zameriame na výber vhodnej analytickej metódy pre nami zvolenú problematiku, vysvetlíme dôvody, ktoré nás viedli ku skúmaniu a podrobnejšie predstavíme metodologický postup.

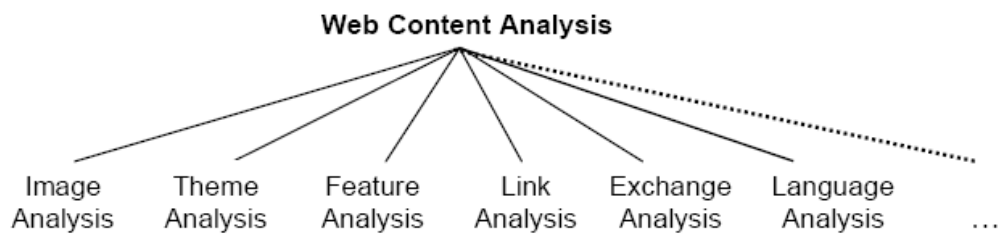
## 4 APLIKÁCIA METODOLÓGIE A POROVNANIE KOMUNÍT

### 4.1 Výber metodológie

Významná priekopníčka vo výskume počítačom sprostredkovanej komunikácie z pohľadu lingvistiky, sociológie, diskurzu a gendru, Susan C. Herringová, vo svojej najnovšej práci *Web content analysis: Expanding the paradigm* (2008) uvádza príklady na netradičné prístupy ku skúmaniu obsahu internetu. Výsledkom jej uvažovania je homogénna, i keď nateraz zjednodušená schéma „dáždnika“ *WebCA* (*Web Content*

*Analysis*; obsahová analýza webu), ktorý pokrýva každú podkategóriu internetového obsahu (schéma č. 3; analýza obrazu, témy, funkcie, hypertextových odkazov, výmen, jazyka), využívajúc postupy diskurzívnej analýzy nahliadajúcej na určenú podkategóriu ako na súčasť obsahovej analýzy, čím odkazuje k rozšírenej metodologickej paradigme (*expanded paradigm*).

Schéma č. 3 – Webová obsahová analýza s rozšírenou paradigmou (Herring, 2008)



Kľúčovou ale stále ostáva *analýza počítačom sprostredkovaného diskurzu* (*Computer-Mediated Discourse Analysis – CMDA*; Herring 2004, 2008) s piatimi paradigmami: textovou analýzou, konverzačnou analýzou, pragmatikou, interakčnou sociolingvistikou a kritickou diskurzívnou analýzou. CMDA funguje ako podtyp *kvantitatívnej obsahovej analýzy* v širšom zmysle, zameranej na aplikáciu na štyri domény jazyka – štruktúru, význam, interakciu a sociálne správanie (2004, s. 17 – 18).<sup>48</sup> Jednotlivé paradigmy ako súčasť „vybavenia“ CMDA však nemusia byť chápané ako jediné možné prostriedky – vybranú problematiku možno pozorovať aj cez správanie prejavujúce sa v diskurze, čiže z hľadiska zjednotenia sociálnych a diskurzívnych praktík – spôsobov vyjadrovania sa o javoch istými osobami za istých podmienok a spôsobov, akými sa niečo robí v spoločnosti. Tie konštruujú konkrétny typ diskurzu (Bočák, 2008, s. 26). CMDA jednoducho predstavuje pohľad na online správanie z hľadiska jazyka a jeho použitia. Touto klasifikáciou tak Herringová vymedzila jestvujúce i potenciálne možnosti skúmania CMC. K základným krokom pri analýze tohto typu diskurzu patria parciálne úlohy:

1. vyslovte výskumnú otázku/-y zodpovedateľnú/-é z dostupných dát, avšak nie triviálneho charakteru;

<sup>48</sup> Sama Herringová uvádza, že v širšom zmysle akákoľvek analýza online správania, ktorá je založená na empirickom, textovom pozorovaní, je CMDA.

2. vyberte počítačom sprostredkované dáta;
3. stanovte funkčný kľúčový koncept/koncepty v zmysle diskurzívnych príznakov;
4. aplikujte metódy analýzy na vzorku vybraných dát;
5. interpretujte výsledky.

Tento postup bol použitý aj pri zisťovaní principiálnych znakov virtuálnej komunity (Herring, 2004) a javí sa vhodný aj v súvislosti s naším predmetom výskumu, ktorý bližšie načrtujeme v nasledujúcej podkapitole. Oporou nám bude aj konverzačná analýza, jedna z piatich paradigiem CMDA, ktorá umožňuje pochopiť štruktúru CMC dialógu v jej komplexnosti a odhaliť súvislosti skryté za „jazykovou vrstvou“ počítačovej interakcie.

#### **4. 2 Stanovenie výskumných otázok – porovnanie synchronického a asynchronického módu**

Pri analyzovaní elektronickej komunikácie sa vynárajú neoceniteľné výhody – ľahká dostupnosť, časová ukotvenosť, relatívna verejnosť komunikácie, a tým aj možnosť pozorovať interakciu v prirodzených podmienkach. Otvára sa tak viacero výskumných problémov, pričom každý z nich bol už rozpracovaný v samostatných štúdiách s využitím odlišnej metodológie: nickname a identita (Bechar-Israeli, 1995), hra a performancia (Danet – Wright – Tamari, 1997), komunikácia, komunita a sociálna štruktúra (Reid, 1995; Cherny, 2001; Park 2003), lingvistické aspekty komunikácie (Crystal, 2005), diskurzívna realita (Herring, 2004), rečové akty (Hancock – Natri – Pesian, 2006), textika (Herring, 2001), otázka zdvorilosti vo vzťahu k flamingu (Herring, 1994), intertextualita (Hoffmannová, 2006), vzťah genderu a jazyka (Herring, 1995) a pod. Ako Herringová vhodne poznamenáva (2004, s. 3) najmä lingvisti mimo Spojených štátov skúmajúci podobné javy v CMC nevedia sami o sebe navzájom. Mnoho štúdií je pritom dostupných, ako inak, práve v elektronickej podobe, časť z nich je uverejňovaná vo štvrt'ročne vychádzajúcom *Journal of Computer-Mediated Communication*.<sup>49</sup>

Keďže sa našou inšpiráciou a východiskom stáva analýza počítačom sprostredkovaného diskurzu, rozhodli sme sa ju aplikovať na konkrétny jav, ktorý sme zatiaľ v našom prehľade literatúry ako odborne spracovaný nezaregistrovali, a to jav

<sup>49</sup> „Žurnál počítačom sprostredkovanej komunikácie“; <http://jcmc.indiana.edu/index.html>.

spojený s klasifikáciou internetových komunikačných situácií (kap. 1. 2 „Communicare“ v prostredí internetu). Tu nás zaujala dichotómia synchronickosť – asynchronickosť a jej možná diferenciacia v dvojakom zmysle:

- a) podľa typu komunikačného média (synchronický/asynchronický chat);
- b) podľa spôsobu komunikácie s unikátnymi vlastnosťami vyvolanými médiami.

V uvedenej kapitole o klasifikácii situácií sme vytýčili základný rozdiel medzi synchronickým a asynchronickým chatom. Tento názov sa viaže na kanál, ktorým sa komunikuje – buď ide o práve prebiehajúci chat, alebo, v prípade diskusného fóra, o sériu zdanlivo monologických výpovedí. Ak uvažujeme o tom, že okrem kanála má tento prívlastok aj *spôsob* komunikácie, ktorý je ním ovplyvnený, môžeme hovoriť o *synchronickom* a *asynchronickom móde*. Ten sa prejavuje špeciálnymi vlastnosťami, ktoré sa viažu nielen na program alebo stránku, kde sa rozhovor uskutočňuje, ale tvorí akýsi postup konštruovania výpovedí v rámci určitej situácie.

Spôsob komunikácie v *synchronickom móde* ovplyvňujú tieto faktory: snaha o dynamickosť, ekonomickosť a zrýchlenie čítania textu na úroveň zvukového vnímania reči (znaky hovorenej reči). Rýchlosť striedania replík je vysoká, dĺžka výpovede skrátená (vo väčšine webchatov je limitovaná počtom 200 znakov, v ICQ 450 znakov), niekedy minimalizovaná na emotikony, použité prostriedky sa opakujú, výskyt akronymov a slov súvisiacich s chatovou komunikáciou a počítačovými technológiami je väčší, syntaktická štruktúra je rozbitá. Z hľadiska organizácie rozhovoru je časté prerušenie uprostred repliky, chýbajú pred-záverové sekvencie, opravné sekvencie sa realizujú počas písania alebo sú uskutočnené tým istým hovoriacim. Naznačenie empatie, ochoty počúvať a pripravenosti sa deje pomocou písaných „prikývnutí“ ako pri telefonovaní – „hmm“, „aha“, „fiha“, rôznymi emotikonmi a pod. Témy rozhovorov sú rôznorodé, neviažu sa na názov miestnosti (napriek tomu istá tendencia v podobe *topicov* v IRC existuje). Crystal (2005, s. 146) k týmto vlastnostiam pripája ďalší znak platiaci aj pri skutočnom stretnutí, a to pozdravy a rozlúčky, ktorých ignorácia sa v chate chápe ako prejav nerešpektovania minimálnej zdvorilosti.

V *asynchronickom móde* sa prejavuje opačná tendencia – na pomerne malej ploche je možné vďaka neobmedzenému času na tvorbu a úpravu správy kumulovať, zhustiť text, obohatiť ho o odpovede na predchádzajúce otázky, impulzy predchádzajúcich

prispievateľov a pridať vlastný názor. Striedanie hovoriacich sa deje bez určenia nasledujúceho „expedienta“ alebo otázkou mierenou na všetkých, prípadne na predchádzajúceho hovoriaceho. Rozsah repliky je väčší, lexikálne prostriedky varírujú, počet emotikonov a slov z „online“ žargónu je menší, rýchlosť striedania replík nižšia – čím je syntax komplexnejšia – podľa Jandovej (2005, s. 66) je asynchronický chat viac spätý s rysmi písaného jazyka, predovšetkým formálnou stránkou a výberom variety. Diskusia prebieha vždy na určitú tému anticipovanú nadpisom.

Uvedené vlastnosti oboch módov môžeme postaviť do binárnych protikladov:

Tabuľka č. 3 – Všeobecné porovnanie synchronického a asynchronického módu

<b>Mód</b>	<b>Synchronický</b>	<b>Asynchronický</b>
prítomnosť adresáta	áno	nie
viazanosť na tému	menšia	väčšia
forma repliky	fragmentárna	komplexná
počet znakov v replike	menší	väčší
rýchlosť striedania replík	vyššia	nižšia
miera pripravenosti	menšia	väčšia
miera slangizmov, profesionalizmov, akronymov a emotikonov	väčšia	menšia

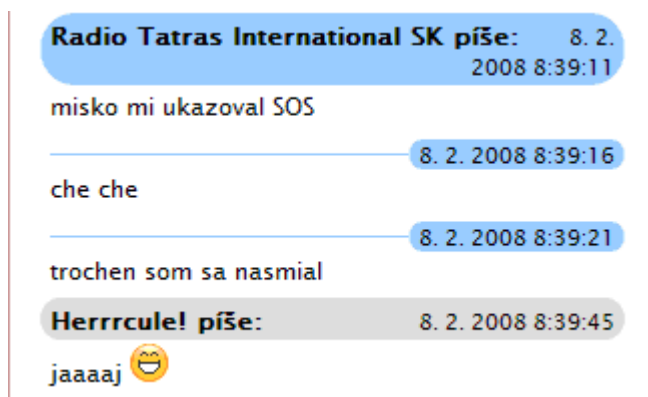
Z našej strany je potrebné vysvetliť aj použitie pojmu *repliky*, ktorá je základným prvkom dialógu a ktorá predstavuje „významový celek, v jehož průběhu nebyl jeden mluvčí vystřídán druhým“ (Nekvapil, 1999, s. 81). Replika je v prípade synchronických rozhovorov väčšinou rozdrobená na samostatné výpovede, kde každý nový riadok (výstup stlačením klávesy „enter“) predstavuje novú výpoveď tej istej repliky. Tento fakt korešponduje s Crystalovým zistením (2006, s. 252), v ktorom uvažuje o dvoch typoch výpovedí: 1) prvý typ je reprezentovaný viacerými výpoveďami, ktoré tvoria jednu ukončenú, myšlienkovu uzavretú výpoveď (*single-theme chunking* – monotematické členenie); 2) druhý typ, „multitematicky členený“ (*multi-theme chunking*), je sériou sémanticky separovaných výpovedí.

Ako samostatné výpovede pomerne často v synchronických konverzáciách stoja *emocionálne kvalifikátory* – citoslovčia, ktoré majú naznačiť nielen emocionálnu



zaangažovanosť, ale i postojovú modálnosť výpovede (heh, hihi, hehe, bleee, fuuuj, ...). Podobnú funkciu majú aj emotikony a animácie IM programov.

Ukážka č. 10 – Replika v synchronickom chate



Prečo pri CMC hovoríme o dialógu? Naznačuje to názov jedného z najpoužívanejších druhov CMC – chatu: rozhovor, poklebetenie si. Rovnako aj e-mail, diskusné fórum či komentáre k blogom predstavujú časť rozhovoru medzi expedientom/autorom a percipientom/čitateľom. Oporou nášho ponímania je aj tvrdenie Hoffmannovej (1993, s. 153) o listoch súkromného charakteru, ktoré sa vyznačujú tým, že

„...jejich stylistická a jazyková charakteristika je silne poznamenaná atributy textů mluvených (...) dopis je také replikou...“

z čoho vyplýva, že aj písaná korešpondencia, v našom prípade korešpondencia značne zrýchlená, je *dialógom*.<sup>50</sup>

Na základe empirického pozorovania sa začína ukazovať, že každá z oboch foriem chatu je ustálená nielen z formálnej stránky (t. j. disponuje synchronickým alebo asynchronickým módom viažucim sa na dané médium), ale aj z hľadiska jej používateľa. Podľa prieskumu slovenského internetu, uskutočneného spoločnosťou Mediaresearch Slovakia<sup>51</sup> vo februári 2008, je najväčšia skupina používateľov internetu vo veku 15 – 24 rokov. Ak sa vrátíme na úvod – opozícia asynchronicity

<sup>50</sup> Okrem toho Hoffmannová v knihe *Kapitoly o dialogu* (1993) zdôrazňuje, že aj pri dorozumievaní sa prostredníctvom počítača síce priamy kontakt, charakteristický znak dialógu, chýba, no ďalšie podmienky – aspoň dvaja participujúci komunikanti a ich striedanie sa v role hovoriaceho a počúvajúceho sú splnené.

<sup>51</sup> [Http://medialne.etrend.sk/internet/clanok.php?clanok=3074](http://medialne.etrend.sk/internet/clanok.php?clanok=3074).

a synchronicity, mód v opozícii k médiu, ponúka sa otázka, ktorú z dvoch komunikačných foriem súčasná T-generácia, pre ktorú je charakteristická obľuba nových komunikačných technológií (Batíková, 2001, in Rusnák, 2002, s. 35), uprednostňuje? Aké dôvody ju k tomu vedú? Suler (2001) uvádza, že našu identitu prezentujeme v reálnom živote napr. aj oblečením, ktoré nosíme, rečou tela, záujmami a pod. Na tieto veci môžeme nazerať, zhodujúc sa s Bergerom (2000), ako na určité kódy, pomocou ktorých komunikujeme. Podobne je to aj s voľbou komunikačného média na internete, kde môžeme rozlišovať „verbálne typy“, ktorým viac vyhovuje písaný diskurz, jeho lineárnosť a racionálnosť, a „vizuálne typy“, pre ktoré je svet avatarov a grafických MUD-ov lákavejším spôsobom, ako sa prejaviť. Niektoré osoby chcú „ukázať“, ale nie „prijímať“ používaním webkamier alebo vytváraním webových stránok. Osoby, ktoré chcú „prijímať“, ale „neukazovať“, tak môžu urobiť prostredníctvom „lurkingu“ alebo prezeraním webových stránok. Nakoniec, osoby, ktoré sa chcú naplno ponoriť do interaktívnych sociálnych prostredí, rovnako „ukazujú“ aj „prijímajú“. Preferencia synchronickej komunikácie odráža obľubu spontánnosti, neobmedzenosti formy, vtipného štýlu „online“, ostatných zaujíma viac myšlienkový, reflektívny a rozvážny štýl asynchronickej komunikácie (Suler, 2001).

Keďže sme sa pri zbieraní dát z webstránky určenej výsostne mladým stretli s pozoruhodným javom vnášania prvkov synchronického módu do diskusií na fórach,<sup>52</sup> prestupovanie týchto vlastností bude základom našich hypotéz. V závislosti od korpusu elektronickej komunikácie sme sformulovali výskumné otázky, ktoré budú zodpovedateľné z dostupných dát:

1. odhalenie zákonitostí výberu (a tým aj existencie) synchronického alebo asynchronického módu, pričom sa domnievame, že výber bude podmienený najmä vekom chatistu;
2. synchronický mód – teda spôsob spontánneho a emocionálnejšieho písania – bude používanější mladšou generáciou (15 – 24 rokov) práve kvôli spomínaným vlastnostiam; staršia generácia (od 24 rokov vyššie) bude uprednostňovať asynchronický chat a jeho pravý, asynchronický komunikačný mód;
3. zároveň sa domnievame, že spôsob komunikácie (mód) bude preferovaný bez ohľadu na vybrané médium, internetovú komunikačnú situáciu (fórum alebo synchronický chat).

---

<sup>52</sup> Tie sú charakteristické svojou „zónou na reflexiu“ (*zone for reflection*; Suler, 2001).

### 4.3 Výber počítačom sprostredkovaných dát

Na získavanie dát sme si vybrali dva portály poskytujúce možnosť asynchronického dialógu – diskusné fórum na stránke Birdz.sk (obdobie 10. 6. – 9. 7. 2008) a diskusné fórum Prešovských internetových správ – skr. PIS (obdobie 10. 4. – 9. 5. 2008). Porovnávané budú so synchronickými chatmi z webovej stránky Pokec.sk, IM programov a konferenčného systému IRC. Korpus synchronických rozhovorov zasa zahŕňa obdobie v rozmedzí rokov 2007 až 2009. Keďže budú porovnávané synchronické a asynchronické, teda aj archivované a vždy dostupné chaty, relevantnou je pre nás kľúčová otázka vytýčená na začiatku výskumu, ktorá bude slúžiť na kódovanie jednotiek chatu z dostupného korpusu. Táto koncepcia predstavuje tretí krok v CMDA analýze, ktorý bude podrobnejšie rozpracovaný v kapitole 5. 1 Prvé kódovanie.

Vzorky sme zhromažďovali skrytým pozorovaním a okrem tejto „neinvazívnej“ sondy sme využili na podporenie hypotézy krátky dotazník, ktorý je vhodný na získanie takých informácií, ktoré explicitne z textu nevyplývajú (napr. skutočný vek prispievateľov, ktorý môžu a nemusia mať uvedený v profile, taktiež údaje o preferovanej forme komunikácie atď.), čo prinesie vyvrátenie alebo potvrdenie našich domnienok, ale i hlbší prienik do skúmanej komunity. Detailnejší opis vybraných virtuálnych spoločenstiev v nasledujúcich kapitolách umožní nahliadnuť do diskurzívnych a sociálnych praktík ich členov.

#### 4.3.1 „Na každom názore záleží!“ (Julius Birdzus, modré monštrum - Birdz.sk)

Medzi najrýchlejšie rastúci prírastok v slovenskom svete chatu, ktorý má dokonca svoj odkaz v anglickej Wikipédii,<sup>53</sup> patrí možno budúci líder medzi slovenskými komunitnými portálmi – Birdz.sk (vznik v r. 2000, vlastník Perex, a. s.), ktorý je venovaný mladým od 11 do 30 rokov a ktorý predstavuje paralelu k najväčšiemu chatovému portálu Pokec.sk od spoločnosti Azet. Medzi používateľmi Birdzu sa vytvára určitá opozícia ku konkurenčnému Pokecu – v duchu hesla, ktoré sa objavilo v jednom z fór: „hate pokec, love birdz“. Príčiny averzie zrejme tkvejú nielen v dôsledku jeho dnes už masového charakteru. Len priemerné čísla odkazujúce na počet

---

<sup>53</sup> [Http://en.wikipedia.org/wiki/BIRDZ](http://en.wikipedia.org/wiki/BIRDZ).

práve prítomných<sup>54</sup> poukazujú na to, že jeho prívlastok „chat, kde je vždy najviac ľudí“, pod ktorým ho na vyhľadávacom serveri Google nájdete, mu právom patrí. Hoci je Pokec starším „bratom“ (vznik 28. novembra 1999), Birdz si vydobýja svoje postavenie medzi mladými rovnako dravo, jeho rozhodujúce vklady však spočívajú v tom, že narozdiel od Pokecu<sup>55</sup> omnoho viac akcentuje princípy sociálnej siete – podobne ako služby *MySpace* a *Facebook*. Posúvajúc prostredníctvom webu druhej generácie možnosti seberealizácie používateľov sprostredkúva interpersonálny kontakt cez profily (tzv. *webky*), obsahujúce zväčša aktuálny status, fotografiu reálnej osoby, originálny nick (*Susenejablko, Hajzelodkosti, Holyknight, Cy3aha, Spekacik*) a osobné informácie či ďalšie možnosti kontaktu. K prvkom *social networkingu*<sup>56</sup> možno zahrnúť aj vymieňanie si názorov v diskusiách a blogoch, prezeranie fotiek a videí medzi známymi alebo posielanie súkromných správ (*TS-iek*), v staršej verzii i zobrazovaním 3 rôznych „webiek“ so statusmi používateľov na titulke („My sme Birdz – 5 minút slávy na hlavnej stránke“) počas každých piatich minút. Po redizajne v júli 2008, ktorý skompaktnil Birdz po grafickej stránke a obohatil ho o hudobné rádiá, sa jeho tvár v decembri opäť mení a ešte intenzívnejšie sa snaží o pritiahnutie pozornosti mladých (ukážka č. 11).

Ukážka č. 11 – Titulná strana portálu Birdz.sk z decembra 2008



<sup>54</sup> Vydarený vyjadrenie Arčippa Ševčíka, marketingového manažéra Azet.sk, Pokec.sk cez den navštívi asi 500 000 ľudí, pričom denne ich v jednom momente chatuje okolo 100 000; <http://medialne.etrend.sk/internet/clanok.php?clanok=7735>.

<sup>55</sup> Pokec.sk sa od októbra 2007 premenoval na Facebook a vďaka nariadeným Facebookom a vďaka tomu sa stal najpopulárnejším portálom komunitného charakteru – napr. položkou zverejnených priateľov (Vozárová, 2007), alebo možnosťou označiť nevhodné príspevky (prvok z diskusných fór, ktorý napomáhal administratorom vo funkcii „gankcepeřa“). Posledné úpravy z februára a mája 2009 už číre kopírujú komerčializáciu a úplným redizajnom oblasti: štruktúry navigácie a grafiky (zmenou fontu loga, vytvorením „skin“ používateľa, možnosťou zmeniť „skin“ – farebný vzhľad profilu; pozri Vozárová, 2009a, 2009b).

<sup>56</sup> *Social network* – z angl. „sociálna sieť“.

Z dvoch komunikačných foriem chatu je tu zastúpené iba diskusné fórum, na ktorom sa denne objaví priemerne 40 tém, ktoré sú uložené v archíve podľa dátumu prvého príspevku. V niektorých sa prejavuje značná dávka originality a dynamiky (*Ako sa rodia Šmolkovia; Kameň nožnice papier; Čo bolo na kanadskej vlajke, že sa to muselo zakryť listom*), väčšina sa však viaže na „večné starosti“ dospievajúcich ľudí a zvykne sa objavovať v pravidelných intervaloch – problémy v škole, vzťah s rodičmi, s opačným pohlavím, vzťah k sebe samému a postoj k alkoholu a drogám sa v príspevkoch uzlia do stereotypných postojov: na jednej strane existuje určitá akceptácia, na druhej strane sa neustále vynárajú protikladné názory, ktoré prezentujú istý „nadhľad“ či uvedomenie si relativistickej povahy celej situácie.

Prepojenie veku a sémantiky tém korešponduje s výsledkami sociodemografického prieskumu združenia AIMmonitor,<sup>57</sup> v ktorých je najpočetnejšia skupina používateľov Birdz-u vo veku od 14 do 19 rokov (v našom dotazníku vyšiel priemerný vek 17 rokov; pozri kap. 5. 5. 1 Zhodnotenie dotazníka – Birdz.sk, s. 88). Suler (Suler, 2001, in Šmahel, 2003, s. 50) opisuje niekoľko príčin, ktoré vedú túto generáciu k aktivite vo virtuálnom prostredí: je to predovšetkým skúmanie vlastnej identity, k čomu patrí aj nadväzovanie nových, nezriedka i intímnych alebo sexuálnych vzťahov. Tým, že sa mladý človek pohybuje vo viac-menej anonymnom prostredí, prekonáva zábrany, ktoré ho obmedzujú v reálnom živote, a vďaka špecificky zameraným komunitám sa začleňuje do spoločenstva, v ktorom sa môže naplno prejaviť a byť ocenený. Okrem toho tu stretáva rôzne typy ľudí, jeho komunikačná kompetencia sa zlepšuje a aj prostredníctvom skúseností iných sa sociálne „učí“ (ibid., s. 52). Zdanlivá separácia od rodiny prispieva k pocitu nezávislosti, slobody a dospelosti, a tak v kyberpriestore vystupuje ako autonómna osobnosť, ktorá je zodpovedná za svoje slová a činy. Je jasné, že Birdz predstavuje presne tento typ komunity, v ktorej dochádza k stretu rôznych pohľadov a životných názorov práve kreujúcich sa individualít, ktoré tieto skúsenosti komunikujú cez obsah svojich správ.

---

<sup>57</sup> [Http://data.pravda.sk/sk/download/pdf/birdzsk\\_socdemo.pdf](http://data.pravda.sk/sk/download/pdf/birdzsk_socdemo.pdf).

#### 4. 3. 2 „Zlepšite dopravnú situáciu v Prešove!“ (portál Prešovských internetových správ)

Lokálne zameraný portál Prešovských internetových správ s prívlastkom „Najnavštevovanejší portál Prešovského kraja“, založeného spoločnosťou Vádium, s. r. o., na svojich stránkach poskytuje fórum predovšetkým pre občanov, na ktorom sa môžu vyjadrovať k rôznym otázkam týkajúcim sa svetového diania, ale aj mestskej samosprávy, čo obyvatelia mesta a používatelia v jednom využívajú asi najviac, keďže je fórum prepojené s mestským úradom (niekedy i naoko „skrytými“ diskutérmi) a výnimkou nie sú ani príspevky rôznych organizácií alebo firiem, ktoré chcú upozorniť na istú udalosť, prípadne reagovať na názory komentujúce ich činnosť.

Na rozdiel od Birdzu je fórum poňaté čisto pragmaticky – bez premrštených a pompéznych sloganov, s jednoduchou grafikou a základnými funkciami, ktoré umožňujú prezrieť si témy založené v aktuálny deň, to, kto ich založil a koľko je v nich už odpovedí (ukážka č. 12). V rovnakej podobe funguje už od roku 2006. Vzostup súčasných snáh slovenských portálov budovať svoj imidž na platforme komunitného charakteru tu taktiež nenájdeme – vzájomný kontakt diskutérov nie je technicky naznačený ani len profilom. Nick a fotografia spolu s možnosťou verejnej reakcie či poslania súkromnej správy sú jedinými informáciami objavujúcimi sa v záhlaví príspevku.

Ukážka č. 12 – Titulná strana portálu Prešovských internetových správ

The screenshot shows the homepage of the 'pis. Prešovské internetové správy' website. At the top, there is a banner for 'Egypt (Hurgada)' with a price of 'už od 6990,-' and a camel image. Below the banner is a navigation menu with links: Úvod, O meste, MsÚ Prešov, Mapa mesta, Ubytovanie, Inzercia, Katalóg firiem, Akcie v meste, Cenník. The main content area is divided into several sections:

- Fórum:** A table of forum posts with columns for title, number of replies, date, and author. The table contains 12 rows of posts.
- Katalóg firiem v Prešove:** A section for a business directory with a search bar and a 'Pridať firmu do katalógu' button.
- Príhlásenie:** A login section with fields for 'Prezývka' and 'Heslo', a 'prihlásiť' button, and a 'Registrácia' link.
- Dnešné články:** A section for today's articles with a list of links.
- Search and Navigation:** A search bar with a 'hľadať' button, and sections for 'MHD spoje' and 'Najbližšie odchody'.

Titulok	Repliky	Dátum	Užívateľ
Hľadám si prácu	12	dnes 10:32	robo.sykora
Fotografická akcia „Jeden deň v živote Prešova“	63	dnes 10:30	karcikana
Realita v telke ?	18	dnes 09:54	karcikana
Hanobiace články Andreja Petruša z Večerníka sa dočkali odpovede poradce opravára TV	250	dnes 09:48	StaryBorsuk
Medzinárodná komisia hodnotila kandidáta na titul EHMK 2013	11	dnes 09:14	Stanko
USA agresor, alebo svetový policajt?	2	dnes 08:58	steve
Nove sídlisko	118	dnes 07:52	Kika
Hudba - čo počúvate?	8	dnes 07:19	abotak
No, tak to skúsime oficiálnou cestou.	225	dnes 03:09	Lucare
Konečne sú koše.	12	včera 21:59	pikus
Plastové okná - kde objednať?	202	včera 21:36	abotak
Olympiáda - Beijing 2008	40	včera 21:25	Lucare
Autá: názory, fotografie, tuning, moding	201	včera 21:14	abotak
Prešovská univerzita - sociálna práca	141	včera 20:42	shusty
Hluk, meranie, poslanci.	48	včera 19:50	floppy
	10	včera 19:29	steve

V Kódexe diskutujúceho PIS-u,<sup>58</sup> ktorý možno chápať ako netiketu, je moderátormi jasne naznačený účel zakladania diskusií – čisto fatický kontakt odporúčajú udržiavať cez IM programy alebo Pokec.sk. Napriek tomu má diskusná skupina okolo PIS-u všetky znaky komunity, stmelovanej len produkovaným textom. Základné charakteristiky, ktorými sa virtuálna komunita vyznačuje, môžeme nájsť aj na fóre Birdzu, a to bez ohľadu na odlišný dizajn a technickú organizáciu:

- prítomnosť pravidelne prispievajúcich participantov so zdieľanou históriou (tá je obsiahnutá v archívnych príspevkoch), pričom títo participanti majú spoločný cieľ, vyznačujú sa podobnými jazykovými rutinami, skratkami, žargónom či dialektom;
- narušanie noriem a hodnôt skupiny, teda netikety, vedie ku kritike a konfliktom, na druhej strane rečové akty zamerané na pozitívnu zdvorilosť a verbálny humor podporujú vzájomnú solidaritu;
- sebauvedomenie si skupiny ako entity odlišnej od iných skupín sa spolu s participačnými vzormi premieta do rol, hierarchie a rituálov (Haythornthwaite et al., 2000; Jones, 1995a, 1995b; Reid, 1991, 1994, 1998; Riel, 2004; in Herring, 2004, s. 352).

Obe komunity produkujú odlišné typy diskurzu, v ktorých zdieľajú určitú sústavu podobných diskurzívnych a označujúcich praktík. Komunita z fóra Prešovských internetových správ má však oproti komunite Birdz-u odlišnú motiváciu k používaniu internetu. Tu môžeme uviesť Zasepov príklad výskumu uskutočneného Abelom v roku 1997 (Abel, 2002, in Holdoš, 2006, s. 307). Dôvody, ktoré spomína, sú zoradené zostupne:

1. útek od všedného života a udalostí do pohlcujúceho kybernetického priestoru;
2. zábava a fantázia – týka sa ľudí, ktorí neprijímajú sami seba, majú problém s vlastnou identitou;
3. spoločenská interakcia – dotýka sa ľudí, ktorí potrebujú utvrdiť svoju dôveru, stabilitu a upevniť vonkajšie kontakty;
4. vyhľadávanie informácií – uspokojenie z poznávania;

---

<sup>58</sup> [Http://www.pis.sk/portal/?c=12&id=4242](http://www.pis.sk/portal/?c=12&id=4242).

5. prehľadávanie internetových stránok s určitým cieľom – týka sa hlavne vedcov;
6. zábava – uspokojenie potreby pôžitku;
7. biznis a kontakty;
8. počítačové transakcie – zavádzanie a udržiavanie vlastnej www stránky.

Zjavný posun v príčinách využívania internetu a v hodnotení jeho výhod v súčasnosti pozorujeme aj v diskurze Prešovských internetových správ. Pre väčšinu diskutérov z komunity je kyberpriestor najmä prostriedkom na vyhľadávanie informácií s dôrazom na konkrétny cieľ, ktoré sa netýka už iba vedcov. Internet je prostredníctvom e-mailov aj komunikačným kanálom v obchodnej sfére. Popritom sa sleduje i potreba spoločenskej interakcie, ktorá je pre používateľov PIS-u, prevažne zamestnaných používateľov, až na druhom mieste.

Azda preto disponujú Prešovské internetové správy tematicky väčšou stabilitou ako Birdz, menším rozptylom a množstvom tém. Podľa korpusu získaného z mesačného pozorovania portálu vzniknú každý deň priemerne len 4 nové témy. K najdiskutovanejším príspevkom patria, ako inak, problémy vzťahujúce sa na konkrétne záležitosti dotýkajúce sa obyvateľov mesta, napr. *ŠPZtky nespratných vodičov*, *Televízia Prešov* alebo *Ako Condornet ignoruje klientov*. Príčinu možno hľadať v rozdielnom vekovom zložení participantov (z nášho dotazníka vyplýva, že priemerný vek chatistov je okolo 30 rokov – pozri kap. 5. 5. 2 Zhodnotenie dotazníka – Prešovské internetové správy, s. 91), v sociodemografickom pozadí a samotnom umiestnení fóra na informačnom portáli mesta.

Navzdory jasnému zámeru tvorcov fóra a jeho prispievateľov sa občas nájdu aj témy opúšťajúce preferovaný „model“ – niektoré sú vítané viac, niektoré menej, čo sa odráža v zapojení ostatných participantov do diskusie. Sú však nastolované postavami naznačujúcimi zmysel pre humor a iróniu (*Fester*, *StaryBorsuk*, *Ďuri z Keľemeša*, *Doktor Štrosmajer*), podporené aj príslušnou fotografiou. Niektoré už svojou formou implikujú prepínanie kódu medzi spisovným jazykom (alebo štandardom) a jedným z dialektov východoslovenského makroareálu. Funkcia dialektu je v príspevkoch tohto fóra familiarizujúcim prostriedkom, naznačuje snahu o zblíženie oboch komunikačných strán a možno povedať, že tí komunikanti, ktorí si nechávajú odkazy v nárečí, majú medzi sebou bližší vzťah ako tí, ktorí sa vyjadrujú čisto korektne a spisovne. Prepínanie kódu do spisovnej variety spolu s použitím diakritiky a interpunkcie je príznakom aktuálne vyššieho spoločenského statusu a využíva sa



najmä pri vysvetľovaní, argumentácii, persuázii, priamej citácii a pod. Rovnakú funkciu má prepínanie kódu aj v príspevkoch Birdzu, kde však ide o prepínanie do spisovného jazyka alebo štandardu z CMC „jazyka“, ktorý je charakteristický časťami deformáciami vokálov a konsonantov, skratkovitosťou, akronymami, väčším podielom emotikonov, ktoré majú za cieľ exotizovať text, ale i intertextualitou a ironizáciou. Lingvistické správanie odzrkadľuje sociálnu realitu participantov: vek, gender, vzdelanie, skúsenosti s internetom a komunikačný cieľ sa premietajú do obsahu a formy správ (Herring, 2004).

Ak porovnáme príspevky oboch fór, vybrané najmä pre ich reprezentatívnosť, nachádzame zrejmé rozdiely v spomenutých kategóriách. Najmä vek, vzdelanie a účel komunikácie formujú jazykový prejav:

#### Replika z Prešovských internetových správ

<b>Re: Re: ak by to skutočne malo ten</b>	<a href="#">Reaguj</a>	<a href="#">Pošli</a>
karzaj   25.4.2008 (21:23)	<a href="#">správu</a>	

Ak je to bublina v PO, tak je to bublina v rámci celej SR. V PO sú najlacnejšie byty zo všetkých krajských miest. Aj keď slovo najlacnejšie tu asi nie je namieste, lebo človeka pritom napadne, že sú "lacné" 😊. Podľa mňa byty sú momentálne len ďalšou položkou, v ktorej sa SR kopírujú ceny na západe. Máme už takmer rovnako vysoké ceny tovarov (energie, potraviny, autá...hocičo) tak teraz sa približujú aj byty. Teraz ich budú nasledovať služby. Aspoň ja si to myslím.

#### Replika z Birdz.sk

# 17 **Csillush** 📧 Štvrtok 26. júna 2008 12:12 Ďalšie diskusie od Csillush »

heeeeeeej prestane plcovat na hiphoperov....

nie kazdy je taky isty.... vacsina sudi podla deticiek ktorí sa hraju na G's.....

15. jj to sa hned fsimne 🍌🍌🍌🍌🍌 vysmejem ľudí co mi powedia ze maju original a stalo to newiem

kolko sto alebo tisic korun.... PROSTE JE TO FAKE 🍌🍌🍌🍌🍌

[hore] [dole] 311901

Prvý príspevok z Prešovských internetových správ poukazuje na dostatočný rozhľad v problematike, využitie spisovnej variety jazyka, diakritiky a interpunkcie, zdvorilostný štýl, a pritom kritický tón prehovoru, ktoré odzrkadľujú jeho expedienta. Na druhej strane ukážka písaná tínedžerom zameriava predmet rozhovoru na preberanie tabuizovaných tém, čo je spojené so štandardom až subštandardom, kolokvializmy a slangové slová sa prelínajú s deformáciami a skratkovitosťou (*G's, jj*),

väčší je aj podiel emotikonov, diakritika a interpunkcia (okrem páuz naznačených bodkami) chýba.

Vymenované vlastnosti predstavujú len koncízne zovšeobecnenie odlišných typov správ prítomných na oboch fórach. Hlavné rozdiely týkajúce sa tematického zamerania, cieľovej skupiny, technického zázemia, veku účastníkov a princípu organizácie fór sumarizuje tabuľka č. 4. Po iných stránkach sú Birdz aj PIS podobné väčšine portálov – vstup je podmienený registráciou, diskusné témy sú volené participantmi a nevhodné príspevky bývajú vymazávané na základe opatrení administrátorov alebo chatistami samotnými, čo dovoľuje už aj posledná novinka na synchronickom portáli Pocec.sk

Tabuľka č. 4 – Porovnanie komunití Birdz a PIS

<b>BIRDZ</b>	<b>PIS</b>
fórum orientované na rozvoj komunity	záujem sústredený na riešenie lokálnych problémov týkajúcich sa mesta Prešov, bez ďalších prvkov <i>social networkingu</i>
fórum pre tínedžerov – študentov na celom Slovensku	fórum pre obyvateľov mesta Prešov – pracujúcich

témy a príspevky zoradené chronologicky podľa dátumu a času založenia	možnosť zobrazenia tém podľa najnovších príspevkov vo fóre bez ohľadu na starší dátum vzniku témy alebo zobrazenia tém v chronologickom poradí
priemerný vek participantov – 17 rokov	priemerný vek participantov – 30 rokov
moderátori na úrovni participantov, <sup>59</sup> aktívne prispievajú do diskusií	moderátori „nad“ diskutérmi, prispievajú do diskusie ojedinele

## 5 ANALÝZA – KOMPARÁCIA KRITÉRIÍ

### 5.1 Prvé kódovanie

Ďalším krokom pri diskurzívnej analýze elektronickej komunikácie je stanovenie kľúčového konceptu. Otázka konkretizovaná v hypotéze o móde určovanom hlbším prienikom synchronického chatu do povedomia dnešnej mladej generácie si vyžaduje stanovenie kritérií, na základe ktorých budeme uvažovať o splnení povahy synchronického a asynchronického módu. Centrálnu jednotku, ktorou sa vyznačuje synchronický mód, najprv potvrdíme v prvom kódovaní na vzorke výpovedí zo

<sup>59</sup> Aj pri tom si však držia vyšší status – vážená pozícia administrátora spôsobuje, že ich názor je mienkotvorný.

synchronických typov CMC – rôznych instanmessagingových programov: Skype, ICQ, protokolu Internet Relay Chat a webchatu zo stránky [www.pokec.sk](http://www.pokec.sk), ktoré dohromady tvoria 48 rozhovorov a približne 3700 výpovedí. Chatový program Windows Messenger sme museli z dôvodu nezobrazovania času odoslania repliky z korpusu vylúčiť. Na základe metodologického smerovania sme vygenerovali štyri imanentné kvalitatívno-kvantitatívne znaky chatových výpovedí, viažuce sa na základné vlastnosti oboch porovnávaných módov, ktorých výskyt možno štatisticky spracovať a zaznamenať:

1. frekvencia striedania replík za 1 minútu (podľa času uvedeného vedľa repliky – počet replík za minútu, pričom do úvahy budú brané aj minúty bez replík);
2. dĺžka výpovede v 1 replike (počet znakov vrátane medzier);<sup>60</sup>
3. vybrané typologické vlastnosti v 1 rozhovore<sup>61</sup> – počet slov súvisiacich s chatovou komunikáciou a počítačovými technológiami, akronymov, emotikonov, slov s alternáciou niektorých konsonantov a vokálov v jednom rozhovore;
4. komplexnosť repliky (čiastkovanie repliky na jednotlivé výpovede).

Centrálnu jednotku, tvoriacu priemer vyčíslený z týchto vlastností, porovnáme s jednotkou stanovenou podobným postupom z korpusu asynchronického Birdz.sk a Prešovských internetových správ.

Otázky a problémy, ktoré vyvstali pri kódovaní jednotlivých kategórií hodnotenia výpovedí, možno zhrnúť do niekoľkých poznámok.

## 5. 1.1 Podoba repliky

V stati o porovnaní synchronického a asynchronického módu (s. 55 – 60) sme spomenuli chápanie pojmu repliky v chatových textoch, ktorá je rozčiasťkovaná na

---

<sup>60</sup> Pri zisťovaní uvedených znakov výpovede sme používali nástroje Microsoft Office Word (Počet slov).

<sup>61</sup> Tu nadväzujeme na našu diplomovú prácu (Mochňacká, 2006, s. 43 – 46), v ktorej sme stanovili tieto invariančné typologické znaky chatu: jednoduchosť, stručnosť; nemožnosť „skákania do reči“; používanie termínov súvisiacich s chatovou komunikáciou, počítačovými technológiami (slang aj profesionalizmy); vyjadrovanie emócií prostredníctvom emotikonov, veľkých písmen, interpunkčných znamienok (?!), citoslovieč, tučného alebo farebného písma; vyjadrenie pauzy v prehovore niekoľkými bodkami; využívanie akronymov a chyby v prejave.

jednotlivé výpovede. Najnovšia verzia programu ICQ 6.0 sa globálnou organizáciou rozhovoru približovala nášmu ponímaniu: výpovede komunikanta X, ktoré prebehli počas jednej minúty, boli radené hneď za sebou, a tak automaticky vytvárali vzorový model repliky:

**zuzy (20:02):**

ach pane

jj uz mam doma

len vam ich dat a sa stretnuit to...

som mala matuty tak nejak som nemyslela na to

V IM programoch (ICQ a Skype) sme brali do úvahy aj odpovede, ktoré boli odoslané o niekoľko hodín neskôr (avšak v ten istý deň) v dôsledku neprítomnosti jedného z komunikantov (väčšinou kvôli jedlu, povinnostiam v domácnosti, programu v televízii). Vďaka možnosti „zanechať odkaz“ tak rozhovor pôsobil ako relatívne uzavretý myšlienkový celok, pretože odpoveď participanta sa vzťahovala na poslednú výpoveď komunikačného partnera – v tej chvíli expedienta.

Akcie ako odosielanie súborov, animácií a animovaných emotikonov<sup>62</sup> sme ohodnotili ako samostatné výpovede, špecifické komunikačné akty, ktoré technicky alebo vizuálne sprostredkovali konkrétny význam, ktorý by mal percipient na základe znalosti kódu dekódovať.

Vzhľadom na technologické možnosti programu ICQ sa niekedy objavili potenciálne „pre-sekvencie“, ktoré sa v dialógu buď realizovali alebo nerealizovali – máme na mysli skutočnosť, že rozhovor mohol začať nadviazaním na „statusovú správu“, ktorá predstavovala najčastejšie údaj o emocionálnom stave. *Status* prezrádza, čo druhá osoba práve prežíva, akú má náladu, na akú udalosť chce upozorniť (napr. hypertextovým odkazom), či má veľa práce, alebo je ochotná komunikovať. Niektorí používatelia (najmä mladšia generácia) si dáva na statusových správach záležať, iní využívajú len vopred generované označenia stavu – *online*, *offline*, *chvilku preč*, *nedostupný* a pod., čo už samo o sebe avizuje možnosť komunikácie, napr.:

Statusové „pre-sekvencie“ v ICQ

:-!Elita!!!!!!OZNAM:. Kto chce ist zajtra na trhy na kolotoce nech sa ozve!!!!

---

<sup>62</sup> Tie sa z niektorých chatových programov v procese ukladania transponovali do Wordu v podobe zoskupenia grafém alebo ako obrázky – prisúdili sme im hodnotu 1 grafémy.

:-)uciiiiim sa. respekt.snazim sa ucit,tak mi napis len ked je to nevyhnutne

V korpuse sme na takéto pre-sekvencie narazili, ale ani v jednom prípade sa dialóg neuberal smerom rozvíjania statusovej správy, a preto sme tieto prvotné repliky nedefinovali ako súčasť analyzovaného textu.

Aj v protokole IRC sme našli špecifické výpovede, ktoré sme klasifikovali ako autonómne – napr. pre IRC typické systémové hlásenia prostredníctvom používateľovho príkazu počítaču, založené na rovnakom gramatickom princípe ako statusové správy: k nicku sa dá doplniť iba výpoveď písaná v 3.osobe, napríklad: „*papy sa ide vyvalit do vane cafe mrafce* :)“ Taktiež ako súčasť dialógu, avšak nie v pravom zmysle slova, funguje konverzácia s robotom („botom“<sup>63</sup>) v IRC. Medzi vlastníkom a jeho robotom prebehne príkazom „*calc\_prikazxy*“ rečový akt direktívnej povahy, ktorý príjemca, „bot“, v našom príklade *LadyKill*, okamžite splní:

[19:52] **Phobeus**: calc furry

[19:52] **LadyKill**: \* furry = <http://fchan.us>, we are non-anthro,

<http://img266.imageshack.us/img266/4240/c1215644598957summermeaot8.jpg>,

[http://cs.furry.wikia.com/wiki/Furry\\_art](http://cs.furry.wikia.com/wiki/Furry_art),

<http://img384.imageshack.us/img384/8161/f122921335663912233dy0.jpg>,

<http://img123.imageshack.us/img123/7824/c1230830415639zigzagguisn9.jpg>,

<http://img101.imageshack.us/img101/5048/m1230810145639thefirstngf4.jpg>,

<http://img442.imageshack.us/img442/7753/f1229297357639hy7.jpg>, calc furry2

(...)

[19:55] **cyberjoe~**: calc furry rm

[19:55] **LadyKill**: [**cyberjoe~**] A je to zmazane !

V uvedenej situácii autor príkazu (*Phobeus*) vložil do „bota“ *LadyKill* informáciu, hypertextové odkazy. Vlastník *bota* (*Cyberjoe~*) však túto informáciu považoval za nevhodnú, a preto z neho vložené údaje vymazal. Tieto direktívne rečové akty sme navzdory zdanlivej a diskutabilnej pozícii *bota* ako komunikanta tiež zahrnuli do textového rozboru.

## 5. 1. 2 Frekvencia striedania replík

---

<sup>63</sup> *Bot* je program, ktorý automaticky vykonáva určité úlohy za jeho vlastníka – napr. odpovedá na otázky iných chatistov, poskytuje informácie, hoci jeho vlastník nie je prihlásený. Všetko závisí od spôsobu naprogramovania.

Skúmanie frekvencie striedania replík hovoriacich (*turn-taking*) v IM programoch prinieslo zaujímavé zistenie – DeVito sa v Základoch medziľudskej komunikácie (2001, s. 29 – 30) dotýka teórie komunikačnej akomodácie, ktorá tvrdí, že hovoriaci sa prispôbujú štýlu reči svojich poslucháčov, aby dosiahli napríklad spoločenské uznanie a väčšiu efektivitu komunikácie. Pokiaľ dvaja ľudia hovoria rovnako rýchlo, sú pre seba navzájom atraktívnejší než pre iných, ktorí hovoria odlišnou rýchlosťou. Podobnosť rýchlosti reči je tiež spájaná s väčšou družnosťou a dôvernosťou medzi účastníkmi komunikácie. DeVito predpokladá, že štýl písomnej komunikácie v elektronickej pošte alebo IRC by preukázal rovnaké prispôbovanie sa hovoriacich podobnému štýlu, ktorý sami používajú. Niektoré synchronické rozhovory v našom korpuse vynikali rýchlym striedaním roly hovoriaceho; komunikačná akomodácia sa prejavovala tak, že za minútu bolo vyslovených (napísaných) viac ako 10 výpovedí – komunikanti si navzájom rozumeli a výmena informácií bola rýchlejšia a efektívnejšia. Napomáhal tomu aj fakt, že dialóg prebiehal v súkromnom prostredí IM programu; ak by bola konverzácia prerušovaná replikami iných chatistov, tak ako je tomu napr. vo webchatoch, množstvo textu by narušilo koherenciu samotného dialógu, spomalilo orientáciu v texte a jeho vnímanie.

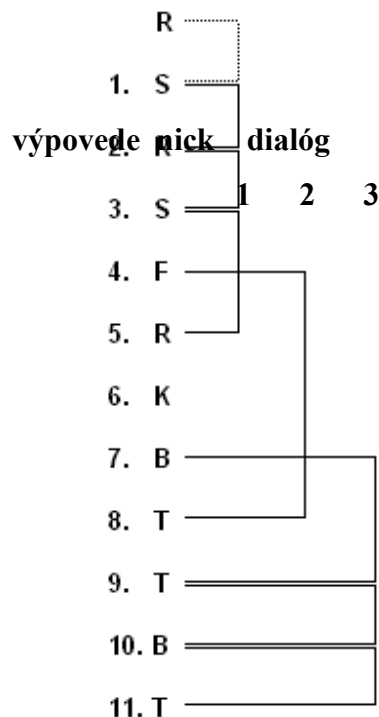
Vo webovom chate ([www.pokec.sk](http://www.pokec.sk)) sme sa zasa stretli s vysokým tempom striedania replík v dôsledku veľkého počtu komunikujúcich, čím sa stupeň inkohéznosti textu zvýšil, keďže každý účastník v tomto „diskusnom kotlí“ mal možnosť vysloviť maximálne 1 – 2 výpovede. Tieto výpovede tej istej repliky, ktoré by v IM programoch nasledovali ihneď po sebe, boli často roztrúsené a zvyšovali dojem chaotickosti komunikácie. Ako už postulovala Herringová (2001), v elektronickej dialógu dochádza k narúšaniu dvoch základných podmienok pri striedaní replík v zmysle „*no gap, no overlap*“ („žiadne medzery, žiadne prekrývania“; vlastný preklad). Repliky sa nielenže prekrývajú, ale medzi nimi je aj určitá časová medzera. Spomenutý problém možno ilustrovať aplikáciou zjednodušenej schémy podľa Herringovej (2001) na ukážku polylógu (ukážka interakcie na webchate a jej grafické znázornenie v schéme č. 4), ktorá zobrazuje štruktúru dialógu. Na lepšiu orientáciu sme označili jednotlivé repliky, zmenili smer ich poradia (vo webchate sa totiž čítajú vždy zdola nahor) a odstránili sme údaje o čase. Ponechali sme však jeden významný znak – označenie adresáta, recipienta – ktorý Werryová (1996) označuje ako *adresnosť* (*addressivity*; oslovenie s nadväznou funkciou k percipientovi u Dolníka – Bajzíkovej, 1998).

Vyskytuje sa nielen na kanáloch IRC, webchatoch, ale i v IM programoch, kde sú si obaja účastníci konverzácie známi.

Interakcia na webchate (nick osoby, ktorej sa výpoveď adresuje, je zvýraznený tučným písmom)

1. Shewinka7 **Rimskyvlk**: och vlcko ty to vies tak pekne napisat ale preco to piseme v zamiluj sa a nie niekde inde kde by sa nato iny chytali :((
2. Rimskyvlk **Shewinka7**: prave som ti chcel napisat ze sme v zlej miestnosti he he
3. Shewinka7 **Rimskyvlk**: ach vlcko mi este aj myslime na rovnake veci
4. fesanda\_10 hladam si nejakeho chalana
5. Rimskyvlk **Shewinka7**: podme do flirtu, tu to vsetko drichme
6. Kainar1 NEMA NIEKTO PESNICKU WE ARE THE WORLD ----OD DIEVCAT ZO SHS????????????PLS SURNE RPRPRRP \_\_\_\_\_
7. 20\_bambulka **all**: kto je smutnucky ako ja ?????:(
8. Teebee1980 **fesanda\_10**: a kolko ze to maa rokov?
9. Teebee1980 **20\_bambulka**: preco?
10. 20\_bambulka **Teebee1980**: aale tak nic mi v poslednom case nevyhadza
11. Teebee1980 **20\_bambulka**: ale no,nemoze to byt az tak tragickee

Schéma č. 4 – Grafické zobrazenie webchatovej interakcie v schéme podľa Herringovej (2001)






V schéme čísla vľavo predstavujú poradie výpovedí, iniciálky mená participantov (R – *Rimskyvlk*, S – *Shewinka7*, F – *fesanda\_10*, B – *20\_bambulka*, K – *Kainar1*, T – *Teebee1980*), čísla vpravo hore 3 dialógové výmeny medzi 3 participantmi. Komunikant s nickom *Kainar1* ostáva medzi ostatnými replikami nepovšimnutý. Aby bola zabezpečená obsahová nadväznosť (koherencia – konfigurácia predstáv a ideí s vzťahmi medzi nimi), ale aj ďalšie štandardy,<sup>64</sup> musia fungovať vzájomné vzťahy aj s úrovňou povrchovej, formálnej usporiadanosti textu. V chatovej komunikácii sa vyvinuli charakteristické postupy na dosiahnutie kohézności textu. Pri ich zhrnutí využijeme prácu Herringovej (2001), pričom ju doplníme o nami spozorované fakty:

- a) už spomínaná adresnosť funguje na začiatku každej výpovede v každom type chatu bez výnimky, buď v klasickej forme oslovenia alebo vo fórach uvedením čísla repliky – predošlého expedienta (v ukážkach ako podčiarknutý text):

[20:09] **krwinka:** vladicku, mam plakat, ked ta vidim?

# 30 **Bobi**  (zakladateľ diskusie) 19. júna 2008 15:57 Ďalšie diskusie od Bobi »  
27. ved' ja niesom nasratý, ja som práveže šťastný (: [hore] [dole] 304533


- b) v asynchronickej CMC sa často využíva postup tzv. spájania (*linking*). Po preskúmaní viacerých diskusných fór sme zistili, že pôvodný význam spôsobu spájania, ako ho opisuje Herringová (2001), napr.: „Chcel by som odpovedať na X-ov komentár o udalosti Y“ sa v súčasnosti už nevyskytuje, zrejme z dôvodu čoraz

---

<sup>64</sup> Pozri Beaugrande – Dressler, 1981.

neformálnejšieho charakteru asynchronického elektronického diskurzu. Za spájanie môžeme teda považovať iba priamu odpoveď na predchádzajúci príspevok pomocou znaku „Re“ (*reply*) s použitím rovnakého nadpisu;

- c) citovanie (*quoting*) je vystrihnutie pasáže z predchádzajúceho textu nejakej osoby, čiže doslovné lexikálne opakovanie (v ukážke ako podčiarknutý text):

# 13 Horox  17. júna 2008 20:00 Ďalšie diskusie od Horox »

Jeden dôležitý oznam. Asi sme sa veľmi nepochopili. O siedmej večer resp. po obede. Fakt sa ospravedlňujem za takú časovú vadu, ale mám tak nastavený mobil a chcel som aby to bolo niekedy o tomto čase. Takže ešte raz hovorím, ZAJTRA o 19:00.

VSAK CITAJTE OMG!!!

TO NIEJE RANO!!! [hore] [dole] 302503

- d) V synchronických chatoch často vyskytujúce sa používanie veľkého množstva osobných, opytovacích a ukazovacích zámen (ako aj v hovorovom štýle používanom v bežných dialógoch), ktoré spolu s adresnosťou napomáhajú lepšej orientácii v texte.

### 5. 1. 3 Typologické vlastnosti

K vybraným typologickým vlastnostiam sme okrem typických slangizmov a profesionalizmov týkajúcich sa internetu a počítačových technológií, akronymov a emotikonov ráтали aj grafické deformácie; teda v slovách, v ktorých nebola použitá diakritika, sa často vyskytla alternácia niektorých konsonantov a vokálov:

- a) pri vokáloch dochádzalo k ich multiplikácii, zdvojeniu jednoduchých vokálov (v ukážke ako podčiarknutý text). Grafická podoba slov bola deformovaná s cieľom exotizácie textu. Čiastočne táto deformácia odrážala fonetickú podobu slova:

á = aa [17:52]

rout: ja staaaaale

i = j	(17:28:46 <a href="#">gombicatko</a> ) Pecka_1: a on o tom <u>vje</u> .ze sa ti paci?
í = ii	[18:25]Delinque: <u>fiiha</u>
ó = oo	<Dimi> <u>papinqoo</u> :-) :-*
ú = uu/oo	<moaner> <u>fuuha</u> <sp4nq> glide: <u>skoos</u>
ô = vo	<ejo> Alexinka: no.. <u>skvor</u> posuvny by som to nazval

b) aj pri písaní konsonantov sa chatisti často uchyľovali k zvukovej podobe slova (niekedy i nesprávnej) v miestach znelostnej asimilácie; tam, kde fonetická stránka do deformácie nevstupovala, išlo o náhradu niektorých slovenských konsonantov konsonantmi typickými pre cudzí jazyk, hlavne angličtinu. V tejto funkcii sa uplatnili konsonanty, ktoré buď nemajú v grafickej sústave slovenčiny zastúpenie (*w*, *q*), prípadne vstupujú do takých kombinácií a pozícií, ktoré v slovenčine nie sú realizované (*ye*, *sh*):

š = sh	<ejo> moshurka: <u>nemash</u> zabrany? 8-))
ch = x	<bosorka77> Mesjaciq no aspon <u>sjudnem</u> na <u>lytkax</u> :)
k = q	<sp4nq> glide: <u>vsaq</u> naco Ti peniaze, hlavne ze mas pc :-)))
j = y	<Mesjaciq> bosorka77: Hmm.. <u>yo</u> .. ale ked Ti teraz niekto vrati, zoberie Ta par metrov..
v = f	<spacho> to je super, ze aspon sam na vlastných <u>flipoch</u> sa vies zabavit :)
v = w	(11:16:19 xixi83) gAbiQa_13: ej ty moja.....buchticka:D.....ale ne flipp.....ta ale <u>w</u>
v = u	piatok ber aj nejakych <u>chalanou wonku</u> oki??:D

Zaujímavé je, že v používaní cudzích výrazov sa prejavoval opačný postup: zdvojené vokály a niektoré konsonanty boli nahrádzané slovenskými podľa výslovnosti (*dedlajn*,

*skajp, fejsbuk, hojch*). Ostatne, podobné deformovanie písanej podoby slova poukazuje spolu s nepoužívaním diakritiky a interpunkcie na akýsi marker neoficiálnosti, súkromnosti komunikácie, informálneho štýlu – v korpuse sa vyskytol väčší podiel týchto javov v rozhovoroch tínedžerského portálu Pokec.sk, konkrétne v zámene *w* za *v*, *q* za *k*, *y* za *j* a *j* za *i* v diftongoch a hiátoch. Deformácie vokálov (okrem zdvojenia, ktorým sa nahrádzala kvantita) boli podmienené požiadavkou citového zdôraznenia, častejšie vo výpovediach žien.

Pokiaľ ide o online žargón, každý z typov komunikačného programu mal vlastnú „paradigmu“<sup>65</sup> – v Pokeci napr. termíny *rýchla pošta* v rôznych obmenách (*erpěčka, rpěčka, RP*), *chatovať* (*popísmenkovat', kecnúť, popisat'*) alebo prosba vo forme anglického *pls, plis (please)* a akronym *lol (laughing out loud)*. Okruh IM slangizmov, profesionalizmov a akronymov sa obmedzil na všeobecnejšie slová ako *mail, net, online, icq, skype* a akronymy *jj, nj, omg*. Prostredie a téma rozhovoru teda čiastočne určujú aj repertoár použitých prostriedkov. V IRC protokole, v ktorom je potrebné ovládať aspoň niekoľko príkazov, aby človek mohol komunikovať s ostatnými, sú anglické alebo slovenské slangové pomenovania príkazov a znakov IRC „jazyka“ súčasťou lexiky komunikantov (*ban, floodit', klient, vistenie, topic...*). Počet akronymov bol však väčší a rozmanitejší ako v ostatných typoch chatov, rovnako prekvapivé bolo aj využitie diakritického znamienka nazývaného tilda vo funkcii mäkčeňa (napr. *nazd~o*).

## **5. 2 Výsledky prvého kódovania – určenie základnej jednotky synchronického módu**

Tabuľka č. 5 mapuje a zhrňa výsledky, ku ktorým sme počas analýzy dospeli a ktoré sú čiastočne opísané aj v zisteniach zosumarizovaných v predchádzajúcej podkapitole.

Z hľadiska frekvencie striedania replík a ich komplexnosti sa ukázalo, že najkompaktnejšie pôsobia IM programy – vďaka možnosti súkromnej komunikácie iba medzi dvoma komunikačnými partnermi tak dochádza k rýchlejšej spätnej väzbe bez šumu spôsobeného inými hovoriacimi. Na druhej strane sa tým výpovede skracujú, pretože nie je nutné odovzdať všetky informácie naraz tak, aby sa ich význam nestratil

---

<sup>65</sup> Naše závery potvrdzuje i štúdia Burianovej, v ktorej píše: „...internetová subkultura vytváří svůj vlastní slang, ale zároveň každá z jejích specifických podskupin vyvinula svou osobitou hantýrku...“ (<http://kpppbbs.svsbb.sk/material/info/online.html>)

vo fragmentovanom diskurze. Čím väčší je v komunikačnom prostredí počet komunikujúcich, tým väčší dopad to má na ich dialógy v podobe „rozháranej“ syntaxe, nízkej miery súdržnosti textu i výpovedí samotných.

Typologické vlastnosti pozostávali z väčšej miery z prezencie internetových slangizmov, profesionalizmov a akronymov, modifikácia vokálov a konsonantov bola na druhom mieste a najmenej sa využívala diakritika. Jednak spomaľuje rýchlosť písania, jednak môže byť nevhodná pre nekompatibilné technické parametre softvérov (napr. na IRC je explicitne zakázané používať diakritiku, ako aj farebné písmo). Najbohatším na vybrané variantné i invariantné prvky CMC je chat na webovej stránke Pokec.sk. Akákoľvek možnosť vložiť prejav exotizujúci prvok – akronym, emotikon či inovačné použitie grafém – tu neostala nevyužitá. Vo webchate sa expedient snaží, aby ním písaný text nebolo možné prehliadnúť, a to niekedy i grafickou stránkou prejavu (,

=D =D niE\_ktO \*\* Na ..... PO--keC ?? \_\_ ..... // \*\* =D =D“), ktorá pripomína na webe také časté „cukríky pre oči“ (z angl. *eye candy*<sup>66</sup>) – slangové označenie pre grafiku alebo obrázky včlenené do webovej stránky s takým obsahom, ktorý ju robí efektnejšou.

Tabuľka č. 5 – Komparácia jednotlivých typov komunikačných programov vzhľadom na stanovené kritériá kódovania

	<b>Frekvencia striedania replík za 1 minútu</b>	<b>Dĺžka výpovede v 1 replike</b>	<b>Vybrané typologické vlastnosti v 1 rozhovore</b>	<b>Komplexnosť replíky</b>

<sup>66</sup> [Http://www.netlingo.com/word/eye-candy.php](http://www.netlingo.com/word/eye-candy.php).

<b>MÉDIUM</b>				
Icq	3.043	23.170	38.000	1.943
Skype	0.904	24.381	26.833	2.005
Irc	2.278	24.582	53.667	1.384
webchat (Pokec.sk)	1.085	49.151	64.417	1.116
<b>centrálna jednotka</b>	<b>1.828</b>	<b>30.321</b>	<b>45.729</b>	<b>1.612</b>

Porovnaním a spriemerovaním údajov z dvanástich rozhovorov v každom type komunikačného programu sme dospeli k základnej, centrálnej jednotke synchronického módu, ktorá predstavovala:

- priemer takmer dve repliky za minútu, čo je približne 109 replík za hodinu,
- dĺžku výpovede okolo 30 znakov,
- asi 45 typologických vlastností v jednom rozhovore,
- taktiež aj členenie replík komunikantmi na viac než jeden riadok – výpoveď (v programe Skype dokonca šlo o členenie až na dve výpovede v jednej replike).

Po stanovení tejto jednotky môžeme pokračovať v ďalšom kódovaní – tie isté kritériá, použité v prvom kódovaní, uplatníme aj pri analýze diskusných fór. Z celomesačného korpusu jedného i druhého diskusného fóra vyberieme náhodne po jednom rozhovore z každého dňa, určíme ich základné jednotky predstavujúce priemerné údaje a porovnáme ich s centrálnou jednotkou synchronického módu.

### **5.3 Druhé a tretie kódovanie**

Ako pri prvom kódovaní, aj tu sme sa stretli s určitými osobitými vlastnosťami, pre ktoré sme museli prispôbiť výber dát. Pri kritériu frekvencie striedania replík sme zo zvoleného rozhovoru chronologický rad príspevkov obmedzili len na tie, ktoré boli uverejnené v prvý deň vzniku témy, a to z toho dôvodu, že analyzované výsledky musia

byť neskôr porovnateľné so vzorkami synchronického chatu, ktorý sa tiež uskutočnil v jeden a ten istý deň. Taktiež sa mohlo stať, že sme nemuseli zaznamenať konečnú podobu diskusie, pretože niektoré príspevky sa môžu objaviť niekoľko dní až mesiac po vzniku témy. Taktiež vzhľadom na nízky počet výpovedí v korpuse z fóra Prešovských internetových správ sme boli nútení vybrať si z každého dňa viacero tém. Tým sme dostali konečný súbor približne 870 výpovedí z 30 rozhovorov z Birdz.sk a 560 výpovedí zo 61 rozhovorov z Prešovských internetových správ, ktoré sme podrobili kódovaciemu procesu.

Pri skúmaní rýchlosti striedania replík sme si všimli, že v Birdz-i sa opakuje rovnaká tendencia – zo začiatku sa roly hovoriacich menili rýchlo, spravidla v rámci jednej – dvoch minút v prvých 10 odpovediach. Postupne sa predlžoval čas medzi jednotlivými odpoveďami, niekedy aj o zopár hodín alebo dní. Podobný efekt „vyhorenia“ možno sledovať aj v synchronickom chate, prirodzene, v zrýchlenom tempe a s častejšími *offtopics* (vybočeniami z témy) alebo tematickými posunmi (*topic drifts*; pozri bližšie Herring, 1999). V rámci Prešovských internetových správ táto tendencia nebola zaznamenaná – prvky asynchronického módu tu ostali zachované natoľko, že odpoveď na založenú tému sa mohla objaviť v intervale jednej hodiny až jedného dňa.

Problematika striedania replík nás podnietila k vytvoreniu štruktúrno-funkčného modelu diskusií prebiehajúcich na oboch fórach v prepojení na funkcie jazyka opísané Jakobsonom (1991, s. 40 – 47). V súvislosti s komunikačnou schémou zameranie sa na vybranú zložku procesu zahŕňa vzťah k jej funkčnosti. Z nášho pohľadu sú dôležité najmä dôraz na kontext (referenčná alebo denotatívna funkcia), kontakt (fatická funkcia), percipienta (konatívna funkcia) a expedienta (expresívna funkcia).

Na pozadí korelácie vybraných funkcií a štruktúrneho modelu priblížime ostatné kritériá (vybrané typologické vlastnosti, dĺžka a komplexnosť repliky), ktoré ostali v nezmenenom stave aplikované na výber príspevkov.


Model pozostáva z troch častí:





1. *nastolenie otázky/problému* – titulok témy anticipuje úvodnú repliku, v ktorej dominuje konatívna funkcia (nezriedka spolu s expresívnou). Konatívna funkcia sa naplňuje splnením očakávania autora príspevku, keď v prosbe o radu, o

vyjadrenie postoja k určitej problematike alebo prostredníctvom posunutia pre expedienta zaujímavej informácie nasledujú:

2. *odpovede percipientov*, ktorých titulok oslovil. Tieto výpovede majú povahu buď fatickú povahu (súciť, súhlas s autorom, vyjadrenie sympatií, prípadne len upozornenie na seba samého) alebo referenčnú funkciu (poskytnutie ďalších informácií viažucich sa na tému). Doplnením zvyšných prvkov procesu o prítomnosť percipientov sa kompletizuje komunikačná situácia a autor príspevku má dve možnosti: zapájať sa do diskusie ako aktívny člen polylógu (fatická funkcia dominantná prevažne vo fóre Birdz.sk; referenčná funkcia zasa v Prešovských internetových správach) alebo ju (ne)sledovať v anonymite z pozície lurkera s možnosťou „denotatívne prijímať“ správy (referenčná funkcia);
3. Ak si expedient zvolí prvú možnosť, teda participovať na vývoji diskusie, o niekoľko odpovedí neskôr, alebo aj počas trvania rozhovoru na každú jednu odpoveď „prednesie“ *d'alsie argumenty* (fatická alebo referenčná funkcia podľa druhu diskusného fóra) alebo *záverečnú ďakovnú formulku*.

V nadväznosti na prvý bod uvedeného modelu – *nastolenie otázky/problému* – je potrebné uviesť, že dĺžka výpovede v úvodnej replike závisela od nasmerovania diskusie: ak vo fóre Birdz-u šlo napr. o jednoznačné vyjadrenie názoru či postoja, titulok i prvá replika boli formulované ako zatvorené otázky, napr.:

# 0 **Sonija**  (zakladateľ diskusie) **Nedeľa 6. júla 2008 19:24** Ďalšie diskusie od sonija »

Heej...tak ma napadlo  ze ktora je podla vas krajsia? Paris Hilton alebo Shakira  pls, ine nedavajte, len ich dve chcem vediet  dikeees  [dole] téma: 15764

V tomto prípade boli odpovede konkrétne a krátke, prípadne so stručným vysvetlením, pretože sa od percipienta nevyžadovala siahodlhá výpoveď, čo v podstate pripomínalo verejnú anketu. Na druhej strane, emocionálne značne nasýtené príspevky (ako aj titulky tém), rovnako problémy nastoľované na fóre Prešovských internetových správ, mali skôr charakter otvorených otázok:



Ukážka č. 13 – Úvodná replika témy „Recesia klope na dvere“ v Prešovských internetových správach

<b>Recesia klope na dvere</b>	<a href="#">Reaguj</a>	<a href="#">Pošli</a>
PITBULL   25.4.2008 (15:08)	<a href="#">správu</a>	



Šéf OECD: Finančný systém je paralyzovaný

PRAHA 25. apríla (SITA, Reuters) - Svetový finančný systém je paralyzovaný a potrvá určitý čas, kým sa vráti do pôvodných koľají. V piatok to uviedol generálny tajomník Organizácie pre hospodársku spoluprácu a rozvoj (OECD) Angel Gurría v českom parlamente.

"Finančný systém je paralyzovaný. Mnohé činnosti, ktoré sú bežné, sa v súčasnosti nevykonávajú. Bude trvať určitý čas, kým sa situácia znormalizuje," povedal Gurría.

OECD pôvodne tvrdila, že prvá polovica roku 2008 bude náročná, druhá polovica oveľa lepšia a rok 2009 už bude normálny. V piatok však Gurría čas zlepšenia situácie posunul.

"Myslím, že dnes môžeme vidieť, že celý rok 2008 bude ťažký, možno v prvej polovici budúceho roku začneme badať nejaké zlepšenie a možno prvým celkom normálnym rokom bude rok 2010," dodal Gurría.

OECD začiatkom tohto mesiaca zverejnila svoje odhady celkových nákladov spojených so svetovou finančnou krízou, ktoré vyčíslila na 350 až 400 mld. USD. Zároveň odhad Medzinárodného menového fondu vo výške 1 bil. USD označila za "úplne zavrádzajúci".


[http://ekonomika.sme.sk/c/3846922/Sef-OECD-Financny-system-j e-paralyzovany.html](http://ekonomika.sme.sk/c/3846922/Sef-OECD-Financny-system-j-e-paralyzovany.html)

Takto vyzerá že ceny nehnuteľnosti pôjdu do kytek.. Nie som teda podkutý ekonóm - ale na budúci roke euro a k tomu ešte recesia, zvyšovanie cien benzínu a potravín..myslím že nás čakajú veselé chvíle..

Tu sa v ďalších odpovediach zväčšovala dĺžka výpovede v replike, pretože odpovedajúci využil možnosti „reflexívnej zóny“ (*zone for reflection*; Suler, 2004), ktorá poskytuje čas na premyslenie, zhodnotenie a komponovanie odpovede. Tým mohol vyjadriť všetky „za a proti“ týkajúce sa určitého názoru, vrátane svojho postoja k ostatným replikám, opísať vlastné skúsenosti, pripojiť odkazy na stránky a pod., ako v ukážke č. 14, ktorá obsahuje aj vskutku kritické hodnotenie príspevkov ostatných

diskutujúcich (s využitím znaku @, ktorý sa v angličtine prepisuje aj ako *at* – teda predložka „k“):

Ukážka č. 14 – Úvodná replika témy „Čo si o nej myslíte?“ v Birdz-e

# 23 **Delpurr**  (zakladateľ diskusie) **Streda 9. júla 2008 12:03** Ďalšie diskusie od delpurr »

@1 - hlupy názor

@2 - hlupy názor

@4 - hlupy názor

@5 - hlupy názor




@7 - vcelku lepsi názor

@8 - vcelku lepsi názor


@9 - hlupy názor

@10 - riadne hlupy názor

@12 - vcelku fajn názor


Podla mna je to podla toho, co tym chce dosiahnut...akoze co je pre nu to bozkavanie? Zeby to bolo pre strandu??? Len tak z kratkej chvile? Alebo jej to pomaha nejako?  Povazuje bozky za nieco viac ako len prijemne dotyky pier? @12to vystihla, okrem toho je to v podstate jej vec, neviem preco ta to vlastne trapi  (nic v zlom nikomu )[hore] [dole]



Je nutné podotknúť, že v Prešovských internetových správach sa vyskytovali dlhšie príspevky ako v Birdze, jednak pôsobením „reflexívnej zóny“, ktorá bola využívaná častejšie, jednak diskutéri prikladali citácie celých článkov, argumentácie podporené konkrétnymi faktami či vyjadrenia k predchádzajúcim replikám (ukážka č. 13 ).

Typologické vlastnosti tvorené slovami online žargónu, emotikonmi a diakritikou boli v Birdz-i zastúpené pomerne v pestrejšej palete a väčšom množstve ako v synchronickej vzorke – až na slovné deformácie (ktoré kvalitatívne prekračovali úroveň spozorovanú v centrálnej jednotke). Aj tu sa prejavilo typické nadužívanie multiplikovaných vokálov spojené s emfatickou funkciou („...*slečne vôôôôbec nešlo o to, aby jej teraz každý písal, aká je krásna* “), nahrádzanie konsonantov, no aj ich vynechávanie, ktoré pripomínalo reč detí (*cea, koli, necel, vem, vete*), prispôsobovanie sa anglickému grafickému systému či fonetická transkripcia cudzích a slovenských slov (*thema, tha, thak, chvalith, džony dep, gut, hepy trí frends, gugl, naspet, ftipný, uš*). Pri slovách online žargónu sa objavila väčšia variabilita a invenčné kreovanie nových lexém, najčastejšie pomocou sufixácie: *birdzák, appleák, linuxák, updateovať, defaultný, pastnúť, bootovať, moutnúť* atď. V akronymoch a skratkových slovách našli

priestor okrem *nb* (notebook), *nwm* (neviem) a *kks* (kokos) aj vulgarizmy, ktoré boli „zjemnené“ jednak samotným skrátením slova, jednak vynechaním určitých vokálov (*kktský*, *dpc*, *dpč*, *kkatina*). Podobné tendencie existujú aj inde, líšia sa len maskovaním vokálov v podobe bodiek, hviezdíčiek alebo iných znakov. Diakritika sa buď úplne dodržiavala, alebo odignorovala, no vyskytli sa aj príspevky s čiastočnou diakritikou, pričom čiastočnosť sa prejavovala v naznačení iba kvantity alebo iba mäkkosti. V Prešovských internetových správach pri všetkých typologických vlastnostiach bolo badať minimálnu mieru deformácií, akronymov i emotikonov, jediným neabsentujúcim prvkom bola dôrazne používaná diakritika.

Pri skúmaní kritéria komplexnosti repliky sme dospeli k prediktabilným výsledkom: keďže je asynchronické fórum priestorom s flexibilným časovým rámcom, a chatista má tak viac času na tvorbu a úpravu formálnej i myšlienkovej stránky, globálna organizácia rozhovoru i syntax samotného príspevku pôsobí ucelenejším dojmom. K narušeniu kompaktnosti replík dochádzalo pri opravách slov alebo slovných spojení tým istým chatistom, konkrétne spôsobom *\*správne slovo/spojenie* alebo novou replikou, ktorá mala bližšie rozviesť myšlienku z predchádzajúcej repliky tak, aby sa napomohlo jej percepcii:

11. Kittynka  Ďalšie diskusie od kittynka »

 obre..ja by som ich uz davno poslala dpc 

11. júna 2008 o 12:39 späť hore295429

12. Kittynka  Ďalšie diskusie od kittynka »

\*dobre..

11. júna 2008 o 12:40 späť hore295430

Podobné tendencie pri oprave systémových chýb, vyplývajúcich z neznalosti pravopisu, a lapsusov (neovládanie strojopisu, rýchlosť, nedbanlivosť) sme našli aj v ICQ chate a Pokeci, je teda pravdepodobné, že sa forma opravnej sekvencie ustálila do podoby s hviezdíčkou:

[17:01] **hasicZ**: nie napis

[17:01] **hasicZ**: \*napis

## 5. 4 Výsledky druhého a tretieho kódovania – komparácia jednotiek asynchronického módu

Všetky vyššie uvedené empiricky pozorované javy sa premietli aj do výsledkov analýzy. Porovnaním údajov o centrálnej jednotke synchronického módu s údajmi o jednotkách oboch fór (tabuľka č. 6) sme dospeli ku konečnej podobe zhodnotenia všetkých kritérií:

Tabuľka č. 6 – Komparácia centrálnej jednotky synchronického módu a jednotiek asynchronického módu

	<b>Frekvencia striedania replík za 1 minútu</b>	<b>Dĺžka výpovede v 1 replike</b>	<b>Vybrané typologické vlastnosti v 1 rozhovore</b>	<b>Komplexnosť repliky</b>
<b>PIS</b>	0.024	235.356	86.082	1.057
<b>BIRDZ</b>	0.074	121.839	127.367	1.057
<b>centrálna jednotka (CJ)</b>	1.828	30.321	45.729	1.612

Z hľadiska striedania replík ide o:

- pomer 109 replík v CJ za hodinu k 4 replikám v Birdz-e a k zhruba 1 replike za hodinu v Prešovských internetových správach,
- tento fakt je vyvážený dĺžkou repliky: oproti centrálnej jednotke (CJ) je replika Birdz-u 4-násobne väčšia, v Prešovských internetových správach takmer 8-násobne väčšia,
- to sa odráža aj na ich povrchovej štruktúre, ktorá signalizuje formálnu i sémantickú celistvosť, t. j. vzťah jedna výpoveď = jedna replika.

Kvantitatívnu prevahu počtu vybraných typologických vlastností na jeden rozhovor z fóra Birdz-u oproti Prešovským internetovým správam (približne o 48% viac) možno vysvetliť detailnejším opisom všetkých skúmaných vlastností (tabuľka č. 7), kde zistíme, že k tomuto stavu prispel najmä počet emotikonov, slangizmov

a profesionalizmov súvisiacich s internetom, akronymov a deformácií. Diakritika je jedinou výnimkou – je vlastnosťou, ktorá potvrdzuje prepojenosť témy a komunikačných partnerov s väčšou oficiálnosťou komunikačnej situácie a používaním spisovného jazyka v Prešovských internetových správach.

Tabuľka č. 7 – Porovnanie priemerného počtu typologických vlastností v jednom rozhovore medzi fórami BIRDZ a PIS

	<b>Počet emotikonov</b>	<b>Počet slov z online žargónu</b>	<b>Počet deformácií</b>	<b>Počet slov s diakritikou</b>
<b>BIRDZ</b>	32.267	22.067	4.533	68.5
<b>PIS</b>	3.508	4.787	0.705	77.082

Internetový dotazník, ktorý sme použili v našom výskume ako podporný materiál, doplní v našej analýze celkový obraz o skúmaných komunitách a kritériách, ktoré sme si stanovili.

## 5. 5 Internetový dotazník

Na potvrdenie hypotézy sme zostavili stručný internetový dotazník. Respondentov predstavoval okruh používateľov Birdz a Prešovských internetových správ, ktorých príspevky sa vyskytovali aj v nami zostavenom korpuse. Dotazník v elektronickej podobe<sup>67</sup> sme sprístupnili cez hypertextový odkaz, ktorý sme uviedli v závere príspevku v nami založenej téme na jednom aj druhom fóre. Keďže sa týmto spôsobom získalo málo odpovedí, rozposlali sme čo najviac používateľom súkromné správy s hypertextovým odkazom na dotazník, čím sa nám podarilo získať údaje od varírujúceho počtu osôb: dotazník vyplnilo v závislosti od typu otázky 61 – 82 používateľov z fóra Birdz.sk a 53 – 61 používateľov z Prešovských internetových správ.

V dotazníku sme sa pýtali na:

<sup>67</sup> Dotazník bol spracovaný softvérom na vkladanie a úpravu vložených dát s možnosťou priameho prepojenia používateľa na dotazník v elektronickej podobe cez hypertextový odkaz. Softvér (prístupný na stránke [www.surveyconsole.com](http://www.surveyconsole.com)) neskôr automaticky ukladal odpovede, štatisticky vyhodnotil a odoslal na e-mail.

1. Nick (nepovinný údaj)
2. Vek (voliteľný údaj)
3. Pohlavie (voliteľný údaj)
4. Ako často využívate nasledovné formy elektronickej komunikácie? Ohodnoťte uvedené možnosti číslom od 1 - 6 (1 - denne, 2 - dva- až trikrát za týždeň, 3 - raz za 2 týždne, 4 - raz za mesiac, 5 - menej ako raz za mesiac, 6 - vôbec):
  - chat na webovej stránke;
  - chat cez program Skype, ICQ, Messenger alebo IRC;
  - diskusné fórum na webovej stránke;
  - e-mail
  - blog
5. K Vami označenej najpoužívanejšej forme/formám uveďte názov/www adresu:
6. Stručne opíšte jej/ich výhody oproti menej ohodnoteným formám:

Odpovede na prvú, nepovinnú otázku môžeme spomenúť spoločne pre obe pozorované komunity – odpovedalo na ňu iba 34% diskutérov. Hoci sa teda spomína fenomén internetovej anonymity, ľudia si uvedomujú fakt, že nielen počítačový profesionál, ale i bežný používateľ s dostatočnými znalosťami internetu je schopný o druhých zistiť osobné a technické údaje (Šmahel, 2003, s. 18 – 19).

Ostatné odpovede je kvôli prehľadnosti vhodnejšie zhrnúť za každé fórum samostatne,<sup>68</sup> doplníme ich však aj o výpovede diskutérov (spolu s uvedením ich veku), ktoré sme ponechali v pôvodnej podobe, aby tak bolo možné sledovať zmeny vo formálnej a obsahovej stránke „CMC jazyka“.

### 5. 5. 1 Vyhodnotenie dotazníka - Birdz.sk

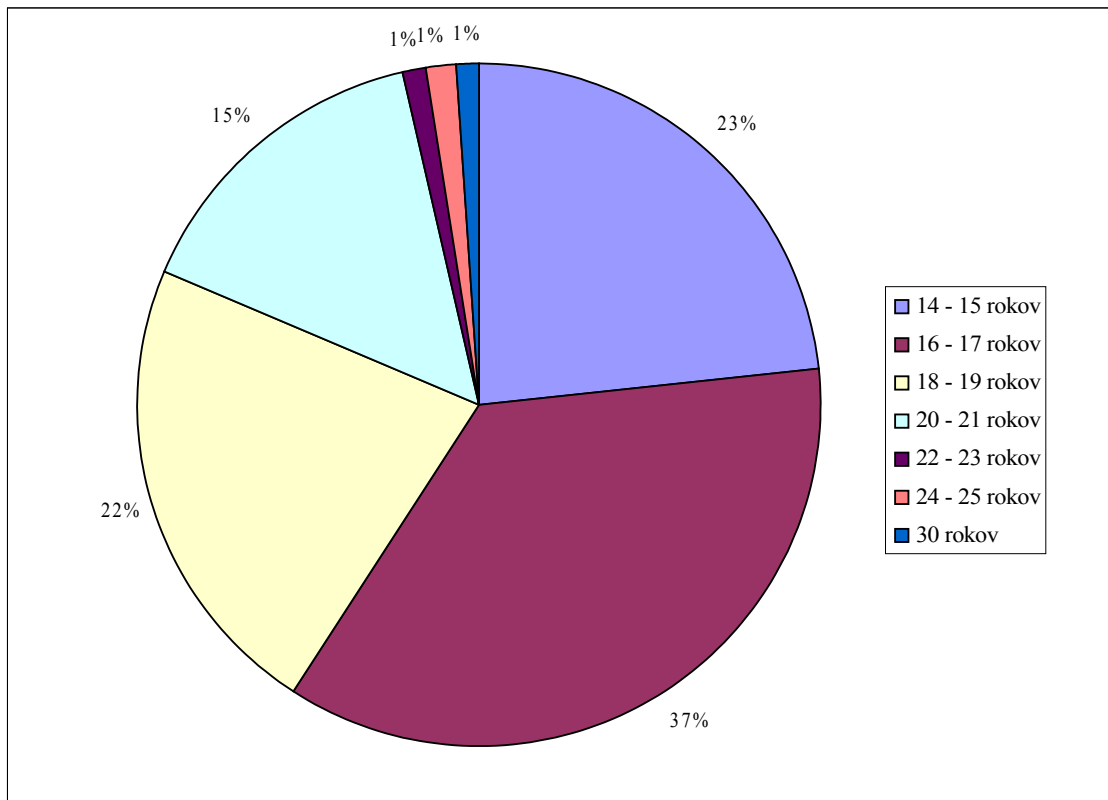
Z používateľov Birdz-u na druhú otázku odpovedalo dokopy 94.2% opýtaných a vekový rozsah sa pohyboval v rozmedzí od 14 – 30 rokov.<sup>69</sup> Zastúpenie jednotlivých

<sup>68</sup> Kompletne výsledky dotazníka sú uvedené v prílohe 3 a 4; tabuľky spracované softvérom zo stránky [www.surveyconsole](http://www.surveyconsole) sme upravili len nepatrne.

<sup>69</sup> Maximálny vek používateľa Birdzu je obmedzený na 30 rokov.

vekových skupín je uvedené v grafe č. 1. Najsilnejšia skupina bola vo veku od 16 do 17 rokov, priemerný vek bol okolo 17 rokov.

Schéma č. 5 – Veková štruktúra používateľov Birdz.sk



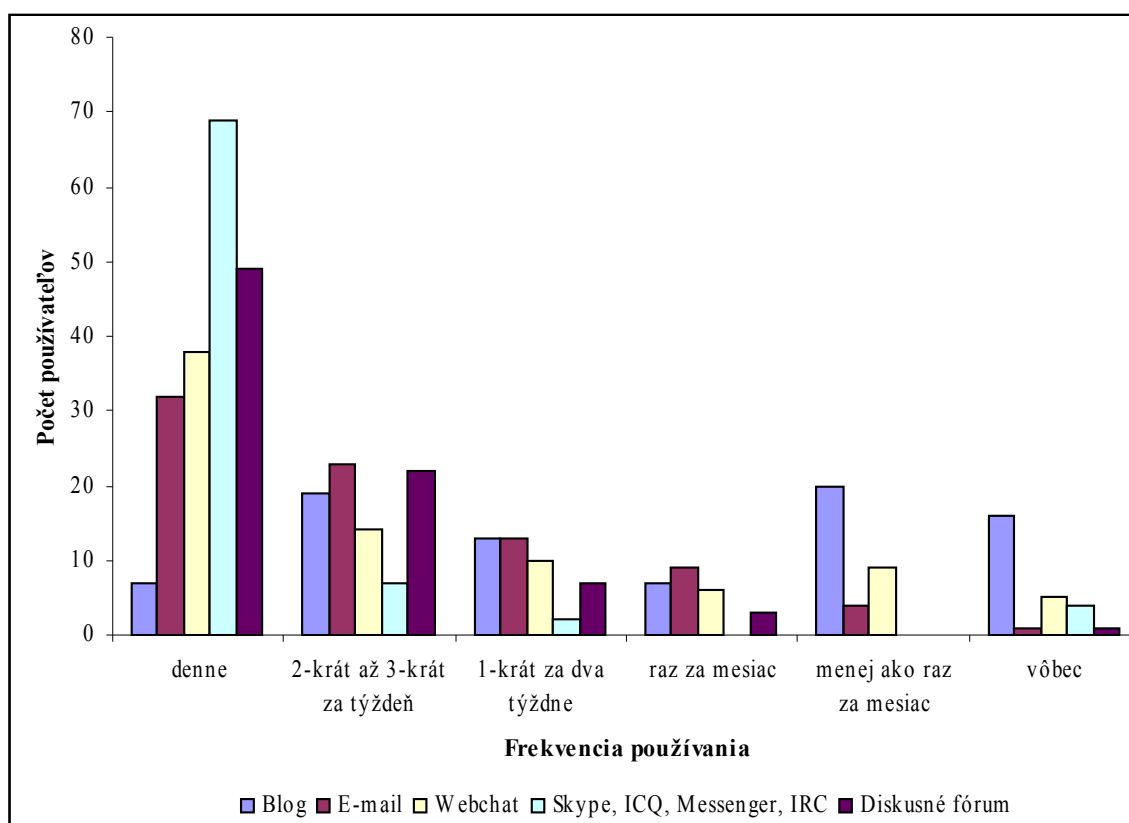
Gendrové rozloženie participantov predstavuje pomer 66% žien a 34% mužov. Zaujímalo nás najmä z hľadiska *flamingu* (s. 23) v príspevkoch korpusu: hoci bolo ženské pohlavie v prevahe, úroveň flamingu, teda počet „slovných vojen“ (*flamewars*), zodpovedala úrovni v Prešovských internetových správach. Rozdiel sa objavil len vo výskyte vulgarizmov v priamych osobných útokoch, čo súvisí aj so značnou subjektivitou prítomnou v témach fóra.

Z komunikačných foriem boli touto, v priemere 17-ročnou, populáciou najpoužívanejšie, t. j. denne využívané, synchronické typy programov ako Skype, ICQ, Messenger alebo IRC (schéma č. 6). Až na druhom mieste bolo asynchronické fórum, za ním webový chat a e-mail. Údaje dopĺňajú zistenia z ďalších odpovedí, v ktorých spomedzi konkrétnych druhov komunikačných médií boli na prvých miestach portál Birdz.sk, ICQ chat a webový chat Pokec.sk. Blog využívalo dennodenne iba 9% participantov. Motiváciu používateľov „menšinového“ komunikačného média možno zhrnúť v konkrétnom postrehu jedného z nich:

„Sme blog (...) je kvalitny a cita ho vela ludi, co vlastne chcem aby si moj nazor precital kazdy.“ (participant A, 21 rokov)

Vďaka prvku spätnej väzby, ktorý signalizuje dialogickosť (Nebeská, 1991, in Vavrečka, 2004, s. 61), tu nachádzame podobnú funkčnosť ako v diskusných fórach, hoci obsah príspevku býva čiastočne modifikovaný.

Schéma č. 6 – Frekvencia používania vybraných internetových komunikačných situácií používateľmi Birdz.sk



Dôvody jednoznačného preferovania synchronických chatov (u 84% opýtaných) tkvejú podľa vyjadrenia používateľov v možnosti prispôsobenia štýlu komunikácie podľa voľby komunikačného zámeru a funkcie, zároveň tu, slovami jedného z chatistov, „... nehrozí, že by mi vypisovali šelibárjaki úchyláci;“ (participant B, 18 rokov)

Možnosť komunikácie s fatickou funkciou naznačuje *zoznam kontaktov*, uvedomenie si faktu, že môžeme kedykoľvek kontaktovať človeka, známeho z tohto zoznamu. Referenčná funkcia sa aktivuje v prípade potreby rýchlej a operatívnej výmeny informácií: používateľmi bolo oceňované rýchle odosielanie správ, súborov, videí a hudby zadarmo. Diskusné fórum na Birdz.sk, označované ako priestor na vyjadrenie vlastných názorov, bolo hodnotené z pozície používateľov pozitívne preto,



„...lebo su tam mladý ľudia ako ja a majú také iste problémy ako ja“ (participant A, 21 rokov) a

„...na *ww.birdz.sk* je zase táka „rodinna“ atmosféra x) proste je tam taký osobný prístup k používateľom x)“ (participant C, 16 rokov)

Celkovo panoval takmer u všetkých opýtaných zhodný názor na vysokú kvalitu príspevkov, zaujímavých článkov a blogov, a to v opozícii ku komerčnejšiemu Popecu.sk. Ten ako posledný z trojice najpoužívanejších portálov vynikal prívlastkom „*klaasika*“ so zdôvodnením, že

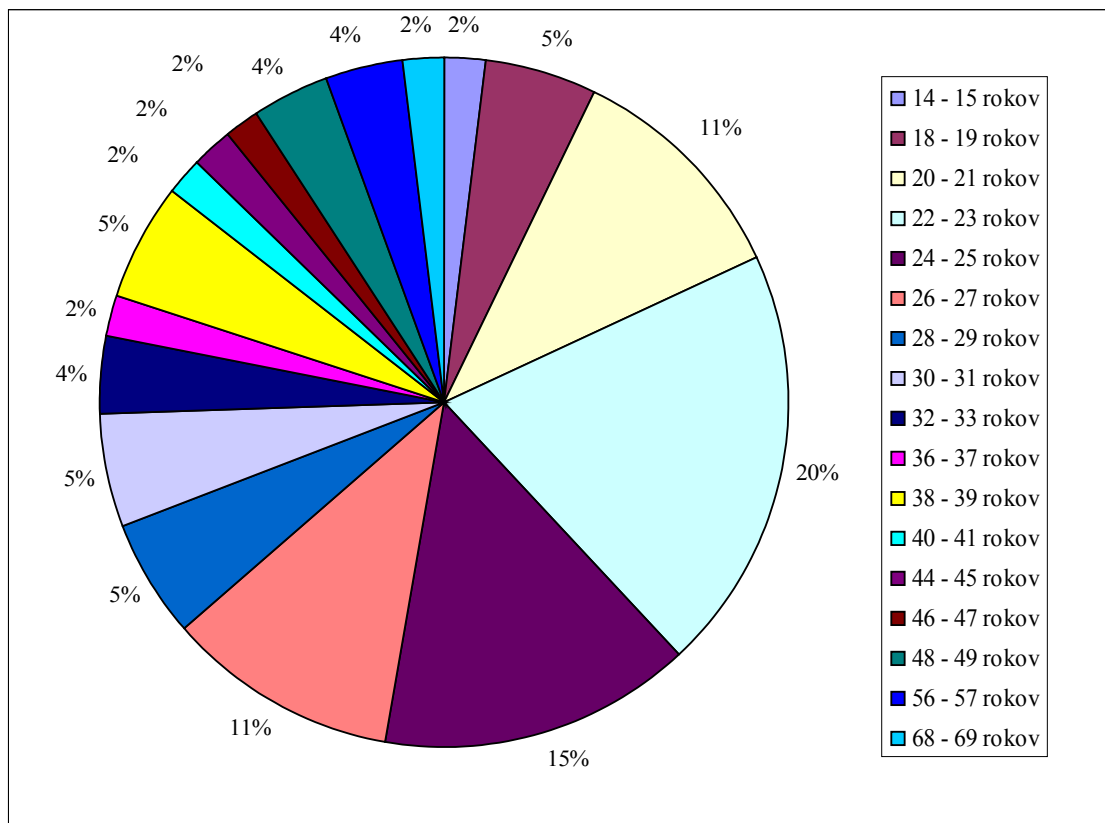
„na pokeci je veľa ľudí takz emam možnosť si vybrať s kým budem kecat, a je tam veľa sanca že najdem niekoho s kým si sadnem a s kým si budem rozumieť“ (participant C, 16 rokov)

A to aj napriek tomu, že boli kritizované úvodné pre-sekvencie typu „*popises??*“ (participant D, 17 rokov), ktoré sú také typické pre tento chat. Popri sledovaní veku sme si v odpovediach používateľov na otázku o výhodách určitých komunikačných foriem všimli i vybrané typologické znaky. Tie boli, pokiaľ ide o akronymy a emotikony, v dôsledku oficiálnosti dotazníka potlačené (no i tak bol ich počet väčší ako v odpovediach diskutérov z Prešovských internetových správ), diakritika, naopak, omnoho viac dodržiavaná a slovné deformácie sa prejavili iba u 5 % používateľov vo veku 14 – 16 rokov.

### **5. 5. 2 Vyhodnotenie dotazníka – Prešovské internetové správy (PIS)**

Z používateľov Prešovských internetových správ uviedlo vek o niečo menej ľudí – iba 78.6%, z toho rozpätie veku predstavovalo 14 – 69 rokov a priemerný vek cca 30 rokov. Heterogénna skupina participantov má zastúpenie v takmer každej vekovej skupine, pričom najpočetnejšou je skupina vo veku 22 – 23 rokov (pozri schéma č. 7).

Schéma č. 7 – Vekové rozloženie používateľov PIS.sk



Zaujímavý bol obrátený pomer mužov a žien v porovnaní s Birdz.sk (41% žien a 59% mužov), čo je, vzhľadom na preberané témy, celkom pochopiteľné. *Flamewars* sa vyskytli v príspevkoch hlavne pri argumentácii, negácii uvedených faktov, ale priame útoky na diskutérovo sa zaobišli bez vulgarizmov. Dôvodom je určite aj existencia tzv. *filtra* – „predĺženej ruky“ administrátorov, explicitne trestajúcej porušenie netikety.

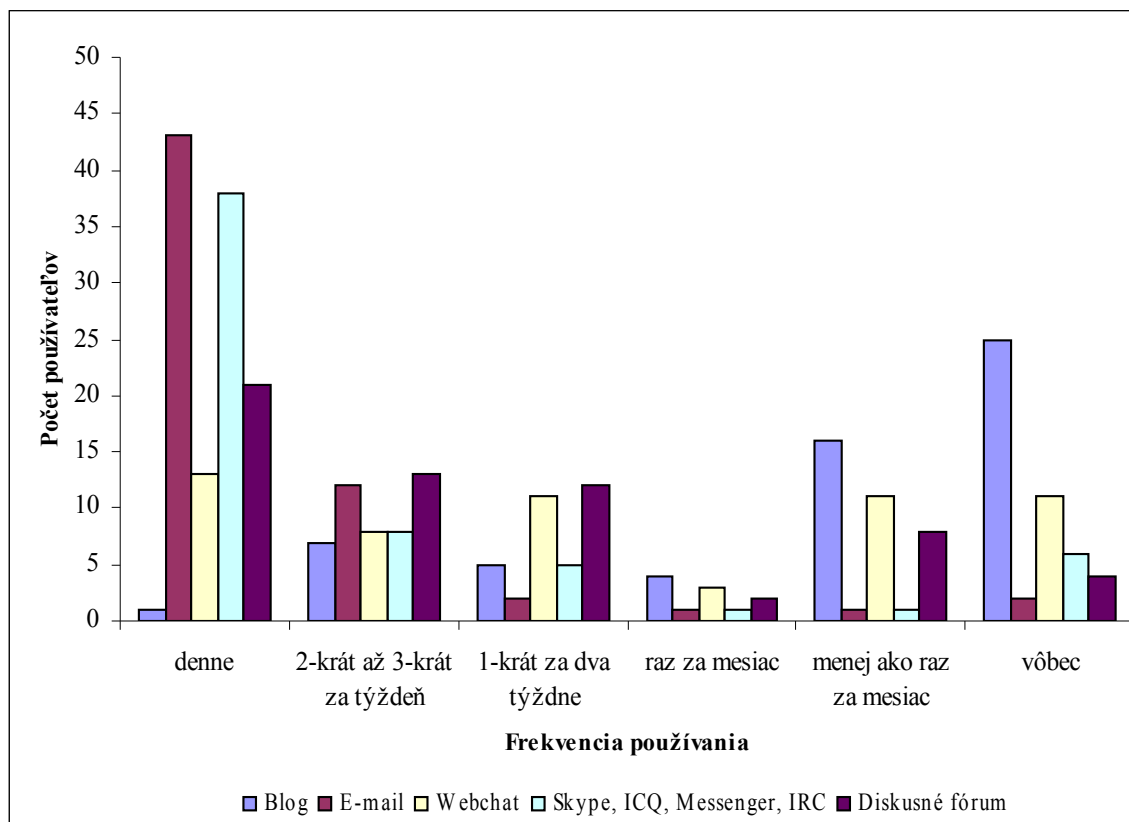
Pri hodnotení frekvencie používania jednotlivých komunikačných foriem (schéma č. 8) na prvom mieste figurujú e-mailové služby (až u 70% používateľov):

„*Chat je bezcieľne tliachanie pre deti, pubertakov a sekretarky. (...) E-mail ma vyhovuje v tom, že si môžem premyslieť odpoveď a odpovedať kedy chcem, môžem priložiť aj obrázky*“ (participant E, 45 rokov)

E-mail sa podľa vysvetlenia používateľov nevyhnutne spája s vybavovaním pracovných záležitostí, rýchlosťou nahrádza telefonický kontakt a poskytuje možnosť zasielania súborov, obrázkov a dát. Výhody ako veľká kapacita, bezplatnosť, rýchlosť, jednoduchosť a asynchronickosť robia z tejto formy komunikácie nenáročný spôsob, ako kontaktovať nielen obchodných partnerov či vlastných zamestnancov bez zvýšených nákladov, ale i blízkych:

„Gmail mi poskytuje pohodlie, dokonca vidim, ci su moji znami online, alebo nie. je to najlepsí postovy klient aj vďaka iGooglu :)“ (participant F, 20 rokov)

Schéma č. 8 – Frekvencia používania vybraných internetových komunikačných situácií používateľmi PIS.sk



Synchronické chatové programy, ktoré boli druhým najpoužívanejším komunikačným prostriedkom u 64% participantov, slúžili, rovnako ako vo výsledkoch hodnotenia predošlého portálu, na rozhovor so známymi a priateľmi:

„skype mi nahrádza telefonický rozhovor či mail so známymi. výhodou je rýchla komunikácia a naproek tomu možnosť neodpovedať okamžite. zároveň mám celý deň pocit, že som v nepretržitom kontakte s ľuďmi hoc aj 1000 km daleko, na ktorých mi záleží“ (participant F, 31 rokov)

Tieto programy boli uprednostňované aj kvôli osobnejšiemu kontaktu, interaktivite a rýchlemu „online riešení“ problémov. Okrem určitej predispozície<sup>70</sup> dotýkať sa najmä súkromnej roviny vzťahov sa vyskytli skúsenosti i s verejnejšími, formálnejšími typmi komunikačných vzťahov:

<sup>70</sup> Táto predispozícia je daná dizajnom a funkciami programu.

*„ICQ - historické dôvody, veľa kontaktov v pracovnej oblasti a medzi priateľmi. Oproti chatu to nie je taká strata času“ (participant G, 27 rokov)*

To možno vysvetľuje, prečo chatové programy zaujímajú v tejto, priemerným vekom staršej, vzorke miesto hneď po e-mailoch. Ich rozšírenosť a interaktívnosť sa tu využíva na podpora referenčnej funkcie, fatický dotyk je len sekundárny. Stav zodpovedá faktom uvedeným v správe o slovenskom internete ešte z roku 2007,<sup>71</sup> ktorá dokumentuje prednanciu využívania internetu na pracovné účely (41%) nad jeho využívaním na súkromné účely a zábavu (37%).

Príležitosť alebo výzva diskutovať o konkrétnych javoch upútala pozornosť respondentov až po pracovných a osobných záležitostiach: z ponuky fór zvíťazilo, prirodzene, fórum portálu PIS.sk. Vyzdvihovali boli vlastnosti aktuálnosti v súvislosti s prehľadom o lokálnom dianí, ďalej adresnosti, konkrétnosti a možnosti riešenia problémov:

*„www.pis.sk - to nie len diskusne forum o pocasi, citam ho (a sem-tam prispievam), lebo sa ma to priamo tyka ako presovcanky, dozviem sa aktualne dianie. Komunikuju inteligentni ludia (ak odratam dobre cielene utoky asi spred mesiaca)“ (participant H, 38 rokov), alebo:*

*„Diskusné fóra uprednostňujem oproti chatu, lebo je to jednoduchá komunikácia s viacerými neznámymi ľuďmi a možnosťou reagovať a zapojiť sa do diskusie kedykoľvek, prípadne len čítať a nereagovať.“ (participant F, 31 rokov)*

Blog opäť predstavoval minoritnú formu komunikácie, denne ho použili iba 2% opýtaných. Zrejme jednosmernosť komunikačného kanála bola faktorom, pre ktorý blog predstavoval ešte menej prítlačlivý typ komunikácie. Neprekvapujúcim javom je aj to, že z hľadiska frekvencie používania sú diskutéri oboch fór v dennom kontakte s internetom. Z vybraných typologických znakov, na ktoré sme sa sústredili v odpovediach o hodnotení preferovaných komunikačných foriem používateľmi PIS-u, sa akronymy a emotikony nevyskytovali takmer vôbec, diakritika mala ešte menšie zastúpenie ako v odpovediach používateľov Birdz-u.

V nasledujúcej kapitole zhrnieme a porovnáme závery plynúce z internetového dotazníka a z uskutočnenej analýzy kritérií, ktoré podajú komplexný opis pozorovaných problémov, potvrdia alebo vyvrátia hypotézy stanovené v metodologickej kapitole.

---

<sup>71</sup> [http://www.itnews.sk/buxus\\_dev/generate\\_page.php?page\\_id=47878](http://www.itnews.sk/buxus_dev/generate_page.php?page_id=47878).

## **6 KRÁTKE ZHRNUTIE A REFLEXIA VÝSLEDKOV**

Analýze počítačom sprostredkovaného diskurzu podľa Herringovej (2001), ktorý sme aplikovali na problematiku dichotómie synchronického a asynchronického módu, predchádzali tieto kľúčové otázky, ktoré sme vytvorili na základe empirického pozorovania dvoch konkrétnych médií:

1. odhalenie zákonitostí výberu (a tým aj existencie) synchronického alebo asynchronického módu, pričom sa domnievame, že výber bude podmienený najmä vekom chatistu;
2. synchronický mód – teda spôsob spontánneho a emocionálnejšieho písania – bude používanější mladšou generáciou (15 – 24 rokov) práve kvôli spomínaným vlastnostiam; staršia generácia (od 24 rokov vyššie) bude uprednostňovať asynchronický chat a jeho pravý, asynchronický komunikačný mód;
3. zároveň sa domnievame, že spôsob komunikácie (mód) bude preferovaný bez ohľadu na vybrané médium, internetovú komunikačnú situáciu (fórum alebo synchronický chat).

Z uplatnenia kvalitatívno-kvantitatívnych znakov chatových výpovedí na korpus synchronických a asynchronických dialógov vo fórach Birdz a PIS vyplýva, že vzhľadom na frekvenciu striedania replík nižšia rýchlosť striedania hovoriacich zväčšila dĺžku ich prehovoru: replika PIS-u je temer dvojnásobne dlhšia ako replika fóra Birdz. Taktiež znížený počet typologických vlastností, emotikonov a slov z online žargónu, ktoré tvoria bázu CMC „jazyka“, poukazuje na to, že dialógy PIS-u sú konvenčnejšie, viac sa približujú klasickému epištolárnemu štýlu<sup>72</sup> asynchronickej komunikácie, hoci sa uskutočňujú v elektronickom interaktívnom prostredí. Spôsob narábania s typologickými vlastnosťami možno spájať s vekom participantov, ktorý bol preverený internetovým dotazníkom: kým na fóre Birdz-u priemerne 17-roční diskutéri využívajú o 48% viac emotikonov, akronymov a slov súvisiacich s internetovou komunikáciou a počítačovými technológiami, vo fóre Prešovských internetových správ s priemerným vekom participantov 30 rokov sa ako jediná z typologických vlastností presadila iba diakritika. Ako ďalej dokladajú výsledky internetového dotazníka, diskutéri v Prešovských internetových správach (v 70-ich percentách) uprednostňujú a najviac využívajú e-mailové služby (s dominantnou referenčnou funkciou), až po nich synchronické chaty. V kontexte atribútov spájaných s asynchronickým módom možno potvrdiť, že v príspevkoch fóra Prešovských internetových správ sú splnené všetky predpokladané vlastnosti<sup>73</sup> zhrnuté v tab. č. 3 (s. 57) ako:

<sup>72</sup> V zmysle delenia epištolárneho štýlu F. Ruščákom (2002, s. 15) na subsystémy ide v dialógoch Prešovských internetových správ o „prvý epištolárny subsystém najpočetnejších používateľov národného jazyka, teda bežné korešpondenčné („mono“) texty s prevahou informatívnej povahy“

<sup>73</sup> Všetky predpokladané vlastnosti boli potvrdené analýzou, výnimkou je vlastnosť viazanosti na tému – počet vybočení (*offtopics*), ktorá by si vyžadovala ďalší prieskum.

- neprítomnosť adresáta,
- väčší počet znakov v replike (235.356),
- nižšia miera striedania replík (1 replika za hodinu)
- nižšia miera vybraných typologických vlastností (86.082).

Vzhľadom na komplexnosť repliky, Birdz aj PIS vykazovali rovnaký pomer medzi výpoveďou a replikou (1.057:1), takže predpoklad, že v rozhovoroch Birdz-u bude replika fragmentovaná vo väčšom rozsahu, ako je to v synchronických rozhovoroch, sa nepotvrdil.

U používateľov Birdz-u (až 84% opýtaných) je vo výsledkoch dotazníka ohľadom používanosti jednotlivých médií pomer obrátený: preferujú synchronické chaty, a to kvôli možnosti zohľadniť referenčnú alebo fatickú funkciu (ktorá je však primárna) v spôsobe komunikácie cez jedno médium. Táto preferencia sa prenášala aj do príspevkov na diskusných fórach, spĺňajúcich viaceré podmienky (okrem prítomnosti adresáta), ktorými sa synchronický mód vyznačuje (s. 57) a ktoré potvrdila i analýza:

- menší počet znakov v replike (121.839),
- vyššia rýchlosť striedania replík hovoriacich (4 repliky za hodinu),
- väčšia miera slov z online žargónu a emotikonov (127.367).

Ak máme zodpovedať otázky stanovené v úvode, 1) existencia módov bola potvrdená na vzorke elektronických textov diskusných fór a synchronických chatov podľa stanovených kritérií. Zákonitosti, ktoré ovplyvnili výber synchronického alebo asynchronického módu, zreteľne ovplyvnil najmä ukazovateľ veku a pravdepodobne s ním spojená rozličná miera počítačovej „gramotnosti“; 2) synchronický mód bol používaný mladšou generáciou s priemerným vekom 17 rokov aj napriek tomu, že sa diskutovalo na asynchronickom fóre; vlastnosti asynchronického módu boli v druhom médiu participantmi s priemerným vekom 30 rokov (staršia generácia, ako bolo predpokladané) dodržané; 3) hoci si participantí sami tento posun neuvedomujú, preferované komunikačné médium (chat, e-mail, diskusné fórum atď.) spolu s vekom ovplyvňujú aj výber módu, spôsobu komunikácie. Svoj podiel má v tomto ohľade aj komunikačný zámer; diskusné fóra sú volené kvôli príležitosti objasniť diskusiou určitý

problém, riešiť situáciu alebo poskytnúť radu, aj keď tematika varíruje v závislosti od veku účastníkov dialógu.

## **ZÁVER**

„V posledných rokoch začal internet vládnuť nad našimi životmi. E-mail, instant messaging a chat rýchlo nahrádzajú konvenčné formy korešpondencie a web sa stal prvou bránou dopytu ako po informáciách, tak aj odpočinkovej aktivite.“<sup>74</sup>

---

<sup>74</sup> „In recent years, the Internet has come to dominate our lives. E-mail, instant messaging and chat are rapidly replacing conventional forms of correspondence, and the Web has become the first port of call for both information enquiry and leisure activity.“



(Crystal, 2005; vlastný preklad)

Významný britský lingvista v predhovore ku knihe *Language and the Internet* (2005) upozorňuje na najmarkantnejší jav súčasnosti – vzráhajúcu sa moc internetu ako prostriedku nasýtenia, či už kognitívneho alebo emocionálneho. Skutočne, hádam najčastejšie slovné spojenie, ktoré dnes rezonuje nielen v médiách, je „kliknite na...“. Hoci pozadie tohto slovesa rozoberala už v roku 1998 vo svojej štúdii Wacharczyková, až teraz nastáva obdobie, keď forma prenosu informácií získava prevahu v elektronickej podobe a je nám (relatívne) dostupná kedykoľvek, čo je výsledkom masového rozšírenia osobných počítačov do domácností, a tým aj rastúcou potrebou kompetencie komunikovať elektronicky aj v laickej sfére. Globálna „digitálna priepať“ sa zväčšuje, no hranice „lokálnej priepasti“ sa pomaly stierajú.

V našej dizertačnej práci sme sa pokúsili o súhrnný opis jednej zo súčastí tohto fenoménu – interaktívneho a v prvom rade sociálneho média – a to s využitím interdisciplinárnych prístupov pri komparácii viacerých komunikačných situácií na internete, ale i samotného chatu a jeho dvoch podôb. Jadro práce tvorí semiotický pohľad na komunikanta, jeho správanie na internete (kapitola 2), no predovšetkým semióza jazykovej stránky komunikačného procesu a výsledných komunikátov (kapitola 1 a 3). Prevažne kvantitatívne zameranou analýzou cielenou na preskúmanie textov vybraných synchronických aj asynchronických chatov sme zistili skutočný stav pozorovaných kritérií (frekvencia striedania replík, ich komplexnosť, dĺžka výpovede, počet typologických znakov), ktoré spolu s dotazníkom predkladajú aktuálnu situáciu v komunikovaní prostredníctvom chatových programov i možné tendencie v ďalšom smerovaní vývoja v slovenskom prostredí internetu.

Uvedomujeme si, že uskutočnený výskum a práca nepodávajú vyčerpávajúci prehľad všetkých načrtnutých problémov. Orientácia na kvantitatívno-kvalitatívnu charakteristiku relatívne malej vzorky údajov síce vďaka hĺbkovej analýze prináša istú mieru reprezentatívnosti, no aj stratu kontextu (Herring, 2004, s. 349), a tak zovšeobecnenie výsledkov nie je úplne relevantné. Výskum takejto povahy by si vyžadoval dlhodobejšiu prípravu a zahrnutie spolupracovníkov. Zaujímavé by taktiež bolo porovnanie s portálom Popec.sk, kde veková kategória do 17 rokov tvorí menej ako pätinu jeho návštevníkov,<sup>75</sup> a napriek tomu sa na „skle“ objavujú početné deformácie a podobná lexika ako na fóre Birdz.sk.

---

<sup>75</sup> Tlačová správa zo dňa 3. 6. 2009; <http://medialne.etrend.sk/internet/clanok.php?clanok=7735>.

Veríme, že naše závery napomôžu ďalším analýzám počítačom sprostredkovanej komunikácie, no predovšetkým vnesú do tejto oblasti nové impulzy, podnety na skúmanie internetového „obrazotextu“.

## **RESUMÉ**

„In recent years, the Internet has come to dominate our lives. E-mail, instant messaging and chat are rapidly replacing conventional forms of correspondence, and the Web has become the first port of call for both information enquiry and leisure activity.“

(Crystal, 2005)

Great British linguist in a preface of the book *Language and the Internet* (2005) draws attention to notable event – increasing power of internet as a medium of cognitive or emotional satisfaction. Actually, most frequent phrase which resounds today not only in media is „click to...“. Although Wacharczyková analysed background of this verb in her paper in 1998, just now is the time when process of information transmission acquires dominance in electronic form and is (relatively) available at any time. It's due to the huge expansion of personal computers into households and therefore rising necessity of competence to communicate electronically also for laicus. Global „digital divide“ is expanding, but boundaries of „local divide“ are wearing away.

In our dissertation thesis we offer complex definition of one part of this phenomenon – interactive and, at first, social media – using interdisciplinary approaches in comparing various communication situations on the internet and chat itself (with its two appearances). Core of the thesis contains semiotic view on communicant, his internet behavior (chapter 2), but first of all semiosis of language aspects of communication process and its results (chapter 1 and 3). Mainly quantitative oriented analysis focused on texts chosen synchronous and asynchronous chats shows real state of researched criteria (frequency of turn-taking, turn complexity, utterance length, amount of typological attributes), which along with questionnaire introduce current situation in communication via chat programmes and possible tendencies in further progress in Slovak internet sphere.

We are aware of fact, that our thesis do not make exhausting survey all outlined problems. Orientation on quantitative-qualitative characteristic of relatively small data sample indeed due to depth analysis brings certain representativeness, but also loss of context (Herring, 2004, s. 349) and generalization of results is not absolutely relevant. This type of research needs long-continuing preparation and to include other co-workers. Interesting would be also comparison of chosen portals with teenage site Pokec.sk, where age group until 17 years represents less than one fifth of the visitors,<sup>76</sup> despite it reveals numerous deformations and similar lexical units as are used in Birdz.sk discussion group.

We believe, that our survey results will help in other analyses of computer-mediated communication, but especially bring into this field new impulses in internet research of „image-and-text“.

---

<sup>76</sup> Press report dated on 3rd June 2009; <http://medialne.etrend.sk/internet/clanok.php?clanok=7735>.

## **ZDROJE**

Atlantis. <http://www.atlantis.talker.sk> [20. 10. 2007].

AIMmonitor: Výskum sociodemografie návštevníkov internetu v Slovenskej Republike. [http://data.pravda.sk/sk/download/pdf/birdzsk\\_socdemo.pdf](http://data.pravda.sk/sk/download/pdf/birdzsk_socdemo.pdf) [10. 2. 2009].

ASCII. In: Netlingo. Online dictionary. <http://www.netlingo.com/word/ascii.php> [29. 1. 2008].

Altheide, D. L.: Qualitative Media Analysis. Thousand Oaks, London & New Delhi: Sage 1996. 87s.

Augustín, R.: Ešte väčší dôraz na komunity. Perex mení Birdz.sk (aktualizácia). Mediálne.sk, 22. 12. 2008. <http://medialne.etrend.sk/internet/sprava.php?sprava=9804> [29. 12. 2008].

Baron, N. S.: Computer mediated communication as a force in language change. *Visible Language*, 1984, 18, č. 2, s. 118 – 41.

Barker, CH.: *Slovník kulturních studií*. Praha: Portál 2006, 208 s.

Batíková, N.: Odlišní, a preda rovnakí. *Stratégie*, 2001, 8, č. 9, s. 12 – 14. In Rusnák, J.: „Správy z druhej ruky“. *Komunikačné stereotypy a ich fungovanie v médiách*. Prešov: Filozofická fakulta Prešovskej univerzity v Prešove 2002, 153 s.

Beaugrande, R. A. – Dressler, W. U.: *Introduction to text linguistics*. London: Longman 1981.

Bechar-Israeli, H.: From (Bonehead) to (cLoNehEAd): Nicknames, play and identity on Internet relay chat. *Journal of Computer-Mediated Communication*. <http://jcmc.indiana.edu/vol11/issue2/bechar.html> [28. 3. 2008].

Berger, A. A.: *Media and Communication Research Methods. An Introduction to Qualitative and Quantitative Approaches*. Thousand Oaks, London & New Delhi: Sage Publications 2000. 295 s.

Bočák, M.: Kto je kto: positioning v televíznom spravodajstve. In: Magál, S. – Mistrík, M. – Solík M. (eds.): *Médiá, spoločnosť, mediálna fikcia*. Trnava: Fakulta masmediálnej komunikácie Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave 2008, s. 239 – 245.

Bočák, M.: *Štruktúra televízneho spravodajského textu*. [Dizertačná práca]. Prešov: Prešovská univerzita v Prešove 2008. 242 s.

Boxer, L. J.: *Using positioning theory to understand how CEOs deal with sustainability issues*. [Dissertation Thesis]. Melbourne: Royal Melbourne Institute of Technology 2003. 200 s. <http://intergon.net/phd/> [21. 8. 2008].

Bryant, J. A. – Sanders-Jackson, A. – Smallwood, A. M. K.: IMing, text messaging, and adolescent social networks. *Journal of Computer-Mediated Communication*. <http://jcmc.indiana.edu/vol11/issue2/bryant.html> [28. 3. 2008].

Burianová, B.: *Jak se chováme online?* <http://kpppbb.svsbb.sk/material/info/online.html> [10. 3. 2009].

Bystrzycki, K.: O jazykových funkcích v elektronické komunikaci. In: Pořízka, P. – Polách, V. (eds.): Jazyky v kontaktu/Jazyky v konfliktu a evropský jazykový prostor. Olomouc, Univerzita Palackého v Olomouci 2005, s. 20 – 27.

Click-through rate. In: Netlingo. Online dictionary. <http://www.netlingo.com/word/ctr.php> [28. 3. 2008].

Crystal, D.: Language and the Internet. Second Edition. Cambridge: Cambridge University Press 2006. 304 s.

Cviková, J. – Juráňová, J.: Ružový a modrý svet: rodové stereotypy a ich dôsledky. Bratislava: Občan a demokracia: Aspekt 2003. 290 s.

Cyberologist. In: Diclib. Online dictionaries and encyclopedias. <http://www.diclib.com/cgi-bin/d1.cgi?l=en&base=amslang&page=showid&id=2266> [12. 3. 2009].

Červený trpaslík [Red dwarf], 7. série, epizóda 1. Veľká Británie 1997, rež. Ed Bye.

Daly, S. – Wice, N.: Alt.culture. Encyklopedie alternativní kultury. Preklad Vlado Paulíny. Brno: Books, 1999. 392 s.

Danet, B. – Ruedenberg-Wright, L. – Rosenbaum-Tamari, Y.: „Hmmm...Where’s that smoke coming from?“ Writing, play and performance on Internet Relay Chat. Journal of Computer-Mediated Communication. <http://jcmc.indiana.edu/vol2/issue4/danet.html> [28. 3. 2008].

Davies, B. – Harré, R.: Positioning: The Discursive Production of Selves. <http://www.massey.ac.nz/~alock/virtual/discuss.htm> [21. 8. 2008].

Dawkins, R.: The Selfish Gene. Oxford: Oxford University Press 1989. 368 s.

DeVito, J. A.: Základy mezilidské komunikace. Praha: Grada Publishing 2001. 420 s.

Dolník, J. – Bajzík, E.: Textová lingvistika. Prvé vydanie. Bratislava: Stimul 1998. 134 s.

Dračí doupe. <http://www.dracidoupe.cz> [29. 3. 2008].

Drugdová, E.: Semiotické aspekty jazykovej komunikácie v elektronických periodikách. In: Bočák, M. – Rusnák, J. (eds.): Médiá a text II. Prešovská univerzita v Prešove 2008, s. 29 – 37.

Icq: Raketový nástup národných verzii. Euractiv.sk, 13. 4. 2007. <http://www.euractiv.sk/informacna-spolocnost/clanok/icq-raketovy-nastup-narodnych-verzii> [23. 3. 2008].

Eye candy. In: Netlingo. Online dictionary. <http://www.netlingo.com/word/eye-candy.php> [15. 1. 2008].

Fun-online.sk. <http://www.fun-online.sk> [29. 3. 2008].

Findra, J.: Štylistika internetových textov. Slovenská reč, 1997, 62, č. 5, s. 257 – 267.

Findra, J.: Štylistika slovenčiny. Martin: Osveta 2004. 232 s.

Fiske, J.: Introduction to Communication Studies. Second edition. New York: Routledge 1990. 203 s.

Foret, M.: Mezi slovem a obrazem: O možnostech a relevanci rozlišení a o komplexitě vztahů v tzv. sémioticky heterogenních komunikátech. In: Schneider, J. – Krausová, L. (eds.): Intermedialita: slovo – obraz – zvuk. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci 2008, s. 77 – 84.

Foret, M.: O interpretaci vizuálního textu. In: Bočák, M. – Rusnák, J. (eds.): Média a text II. Prešov: Filozofická fakulta Prešovskej univerzity v Prešove 2008, s. 38 – 50.

Gardiner, A.: The Theory of Speech and Language. Oxford: Clarendon Press, 1951. 348 s. In Janoušek, J.: Sociální komunikace. Praha: Svoboda 1968. 174 s.

Gregová, R. – Rusnák, J. – Sabol, J. S.: Interpretácia textov elektronických masových médií. Stručný terminologický slovník. Prešov: Filozofická fakulta Prešovskej univerzity v Prešove 2004. 156 s.

Hacker, Lama, Loser. <http://stoyan.cz/clanky/hacker-lama-loser/> [19. 6. 2008].

Harré, R. – Gillett, G. R.: Diskurz a myseľ. Úvod do diskurzívnej psychológie. Bratislava: Iris, 2001. 215 s.

Hendl, J.: Kvalitativní výzkum. Základní metody a aplikace. Praha: Portál 2005. 408 s.

Herring, S. C.: Computer-Mediated Discourse. In: Tannen, D. – Schiffrin, D. – Hamilton, H. (eds.): Handbook of Discourse Analysis. Oxford: Wiley-Blackwell 2001, s. 612 – 634.

Herring, S. C.: Interactional coherence in CMC. Journal of Computer-Mediated Communication. <http://jcmc.indiana.edu/vol4/issue4/herring.html> [28. 3. 2008].

Herring, S. C.: Computer-mediated discourse analysis: An approach to researching online behavior. In: Barab, S. A. – Kling, R. – Gray, J. H. (eds.): Designing for Virtual Communities in the Service of Learning. New York: Cambridge University Press 2004, s. 338 – 376.

Herring, S. C.: Web Content Analysis: Expanding the Paradigm. In: Hunsinger, J. – Allen, M. – Klastrup, J. (eds.): The International Handbook of Internet Research. Springer Verlag. [v tlači]

Herring, S. C.: Gender and power in on-line communication. In: Holmes, J. – Meyerhoff, M. (eds.): Handbook of Language and Gender. Oxford: Wiley-Blackwell 2005, s. 202 – 229.

Hoffmannová, Jana: Ironický rozměr stylu internetové komunikace (se zaměřením na intertextovou signalizaci ironie). <http://ucjtk.ff.cuni.cz/publikace/14-06/hoffmannova.htm> [12. 3. 2009].

Hoffmannová, Jana: Intertextualita v současné elektronické komunikaci. In: Hoskovec, T. – Šefčík, O. – Sova, R. (eds.): Teorie a empirie. Bichla pro Krčmovó. Brno: Masarykova univerzita 2006, s. 163 – 174.

Holdoš, J.: Globalizácia médií a komunikácia vo virtuálnej realite. Niektoré psychologické zistenia vplyvu internetu. In: Žilková, M. (ed.): Vplyv globalizácie na mediálnu kultúru. Nitra: Univerzita Konštantína Filozofa Nitra 2006, s. 307 – 311.

Horecký, J.: Spoločnosť a jazyk. Bratislava: Veda 1982. 106 s.

Hypertext. In: Filit. Otvorená filozofická encyklopédia. <http://www.fmph.uniba.sk/filit> [15. 10. 2007].

Cherny, L.: Conversation and Community: Chat in a Virtual World. Stanford: CSLI Publications 1999. 376 s. In Herring, S.: Computer-Mediated Discourse. In: Tannen, D. – Schiffrin, D. – Hamilton, H. (eds.): Handbook of Discourse Analysis. Oxford: Wiley-Blackwell 2001, s. 612 – 634.

Jakobson, R.: Main trends in the science of language. New York: Harper & Row 1974.

Jakobson, R.: Lingvistika a poetika. Preklad Viktor Krupa. In: Jakobson, R.: Lingvistická poetika (výber z diela). Preklad Mikuláš Bakoš. Bratislava: Tatran 1991, s. 36 – 76.

Jandová, E.: Dva typy komunikace na Internetu a jejich stylový charakter. In: Odaloš, P. (ed.): Západoslonské jazyky v 21. storočí. Lingvistický zborník. Banská Bystrica: Pedagogická fakulta Univerzity Mateja Bela v Banskej Bystrici 2005, s. 59 – 68.

Janovský, D.: Jak psát web. O tvorbě, údržbě a zlepšování internetových stránek. <http://www.jakpsatweb.cz> [20. 10. 2007].

Jiráček, J. – Köpplová, B.: Média a společnost. Praha: Portál 2003. 207 s.



Josephson, S.: Eye Tracking Methodology and the Internet. In.: Smith, K. et al. (eds.): Handbook of visual communication research: theory, methods, and media. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc. 2005, s. 63 – 81.

Kačala, J. – Pisárčiková, M. – Považaj, M. (eds.): Krátky slovník slovenského jazyka. 4. dopln. a upr. vyd. Bratislava: Veda 2003. 944 s.

Kendrick, M.: Cyberspace and the technological real. In: Markley, R. (Ed.): Virtual realities and their discontents. London: The John Hopkins University Press 1996, s. 143 – 161.

Kořenský, J.: Sémiotické parametry vývoje mezilidské komunikace. In: Jaklová, A. (ed.): Komunikace – styl – text. České Budějovice: Jihočeská univerzita 2006, s. 7 – 17.

List of acronyms and text message shorthand. In: Netlingo. Online dictionary. <http://www.netlingo.com/acronyms.php> [26. 10. 2008].

Lost in time. <http://www.lostintime.mudy.cz> [26. 10. 2007].

Luberda, J.: Positioning Theory. <http://www.sp.uconn.edu/~jbl00001/positioning/index.shtml> [25. 8. 2008].

Lusternia: Age of ascencion. <http://www.lusternia.com> [29. 3. 2008].

Mayfield, A.: What is social media?

[http://www.icrossing.co.uk/fileadmin/uploads/eBooks/What\\_is\\_Social\\_Media\\_iCrossing\\_ebook.pdf](http://www.icrossing.co.uk/fileadmin/uploads/eBooks/What_is_Social_Media_iCrossing_ebook.pdf) [25. 8. 2008].

McKenzie, P. – Carey, R. F.: „What’s wrong with that woman?“ Positioning theory and information-seeking behaviour. [http://www.cais-acsi.ca/proceedings/2000/mckenzie\\_2000.pdf](http://www.cais-acsi.ca/proceedings/2000/mckenzie_2000.pdf) [21. 8. 2008].

Meyrowitz, J.: Všude a nikde. Vliv elektronických médií na sociální chování. 1. české vydání. Praha: Karolinum 2006. 341 s.

Miko, F.: Aspekty literárneho textu. Nitra: Pedagogická fakulta v Nitre 1989. 206 s.

Mistrík, J.: Moderná slovenčina. Druhé vydanie. Bratislava: SPN 1988. 263 s.

Mitra, A.: Characteristics of the WWW text: Tracing discursive strategies. Journal of computer-mediated communication. <http://jcmc.indiana.edu/vol15/issue1/mitra.html> [18. 7. 2008].

Mochňacká, B.: Obsahové a formálne štruktúry chatových textov. [Diplomová práca]. Prešov: Prešovská univerzita v Prešove 2006. 107 s.

Moriarty, S.: Visual semiotics theory. In: Smith, K – Moriarty, S. – Barbatsis, G. – Kenney, K. (eds.): Handbook of visual communication. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers 2005, s. 227 – 241.

Müllerová, O. – Hoffmannová, J.: Kapitoly o dialogu. 1. vyd. Praha: Pansofia 1994. 94 s.

Nastri, J. – Peña, J. – Hancock, J. T.: The Construction of away messages: A Speech act analysis. Journal of Computer-Mediated Communication. <http://jcmc.indiana.edu/vol11/issue4/nastri.html> [28. 3. 2008].

Nebeská, I.: Dialog. In: Vavrečka, M. (ed.): K verbální a neverbální komunikaci. Výběr z prací českých a slovenských autorů. Ostrava: Ostravská univerzita 2004, s. 61.

Nekvapil, J.: Etnometodologická konverzační analýza v systému encyklopedických hesel. [http://ulug.ff.cuni.cz/sylaby/soc\\_kateg.htm](http://ulug.ff.cuni.cz/sylaby/soc_kateg.htm) [20. 5. 2008].

Netlingo. Online dictionary. <http://www.netlingo.com> [21. 3. 2007].

Odaloš, P.: Mi a szociolektus és mi a szleng? [Čo je sociolekt a čo je slang?] In: Fenyési, A. – Kiss, T. – Várnai, J. S. (eds.): Mi a szleng? Tanulmányok a szleng fogalmáról. Debrecen: Kossuth Egyetemi Kiadó 1999, s. 41 – 50.

Paolillo, J.: The Virtual Speech Community: Social Network and Language Variation on IRC. Journal of Computer-Mediated Communication. <http://jcmc.indiana.edu/vol4/issue4/paolillo.html> [28. 3. 2008].

Park, H. W.: Hyperlink network analysis: a new method for the study of social structure on the web. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.78.8835&rep=rep1&type=pdf> [25. 5. 2008].

Patráš, V.: Kulturologické aspekty jazykovej komunikácie v elektronickom prostredí. In: Patráš, V. (ed.): Súčasná jazyková komunikácia v interdisciplinárnych súvislostiach. Banská Bystrica: Univerzita Mateja Bela v Banskej Bystrici 2004, s. 56 – 65.

Patráš, V.: E-ziny: Hra, či e-štyl? In: Jaklová, A. (ed.): Komunikace – styl – text. České Budějovice: Jihočeská univerzita 2006. s. 41 – 48.

Petranová, D. – Plencner, A.: Stereotyp ako interpretačná skratka. In: Magál, S. – Mistrík, M. – Solík, M. (eds.): Médiá, spoločnosť, mediálna fikcia. Trnava: Fakulta masmediálnej komunikácie Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave 2008, s. 68 – 74.

Pokec.sk. <http://www.pokec.azet.sk> [29. 3. 2008].

Prešovské internetové správy. <http://www.pis.sk> [29. 3. 2008].

Prieskum o frekvencii používania internetu a zastúpení v jednotlivých vekových kategóriách na Slovensku. Tlačová správa. Mediálne.sk, 19. 4. 2007. <http://medialne.etrend.sk/internet/clanok.php?clanok=3074> [23. 3. 2008].

Pullum, G. K.: The Great Eskimo Vocabulary Hoax and Other Irreverent Essays on the Study of Language. Chicago: University of Chicago Press, 246 s. 1991. <http://users.utu.fi/freder/Pullum-Eskimo-VocabHoax.pdf> [5. 5. 2008].

Rankov, P.: Masová komunikácia, masmédiá a informačná spoločnosť.  
Levice: Koloman Kertész Bagala, L. C. A. 2002. 83 s.

Reid, E.: Electropolis: Communication and Community On Internet Relay Chat.  
<http://www.aluluei.com/electropolis.htm>. [27. 3. 2007].

Reifová, I. et al.: Slovník mediální komunikace. Praha: Portál 2004. 328 s.

Rucki, T.: Komunikace chatem. In: Pořízka, P. – Polách, V. (eds.): Jazyky v kontaktu/Jazyky v konfliktu a evropský jazykový prostor. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci 2005, s. 253 – 257.

Rucki, T.: Spisovnosť a nespisovnosť v komunikácii – dve koleje a jedna cesta. In: Patráš, V. (ed.): Súčasná jazyková komunikácia v interdisciplinárnych súvislostiach. Banská Bystrica: Univerzita Mateja Bela, Fakulta humanitných vied 2004, s. 98 – 105.

Rusnák, J.: „Správy z druhej ruky“ (Komunikačné stereotypy a ich fungovanie v médiách). Prešov: Filozofická fakulta Prešovskej univerzity v Prešove 2002. 153 s.

Rusnák, J.: Emócie ako event: o znakovkej štruktúre mediálnych textov. In: Schneider, J. – Krausová, L. (eds.): Intermedialita: slovo – obraz – zvuk. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci 2008, s. 311 – 318.

Ruščák, F.: Štylistika epištólmých textov. Vydanie prvé. Prešov: Náuka 2002. 97 s.

Říčan, P.: Psychologie osobnosti. Obor v pohybu. Praha: Grada Publishing 2007. 200 s.

Sabol, J.: Semiotické pozadie komunikačných sústav. In: Patráš, V. (ed.): Súčasná jazyková komunikácia v interdisciplinárnych súvislostiach. Banská Bystrica: Univerzita Mateja Bela v Banskej Bystrici 2004, s. 30 – 36.

Sacks, H.: Lectures on conversation. USA: Blackwell Publishing, 1995. 1520 s. ISBN 9781557867056.

Slančová, D.: Praktická štylistika. Štylistická príručka. Druhé upravené a doplnené vydanie. Prešov: Slovacontact 1996. 176 s.

Snert. In: Netlingo. Online dictionary. <http://www.netlingo.com/word/snert.php> [15. 10. 2007].

Snert. In: Urbandictionary. <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=snert> [15. 10. 2007].

Správa o slovenskom internete - 2. časť. It news, 2. 4. 2007.

[http://www.itnews.sk/buxus\\_dev/generate\\_page.php?page\\_id=47878](http://www.itnews.sk/buxus_dev/generate_page.php?page_id=47878) [23. 3. 2008].

Suler, J.: Identity Management in Cyberspace.

<http://www-usr.rider.edu/~suler/psycyber/identitymanage.html> [3. 1. 2009].

Suler, J.: The psychology of text relationships.

<http://www-usr.rider.edu/~suler/psycyber/psytextrel.html> [3. 1. 2009].

Steiner, P.: On the internet, nobody knows you're a dog. The New Yorker, 1993, 69, č. 20, s. 61.

Stone, A. R.: Will the real body please stand up?: boundary stories about virtual cultures. In: Benedikt, M. (ed.): Cyberspace: first steps. Cambridge: MIT Press 1991, s. 81 – 118.

Šifra, J.: Čierny Google zachraňuje svet. Polopravdami. Mediálne.sk, 27. 11. 2007.

<http://medialne.etrend.sk/internet/clanok.php?clanok=4044> [23. 3. 2008].

Šmahel, D.: Psychologie a internet. Děti dospělými, dospělí dětmi. Praha: Triton 2003. 158 s.

Tirado, F. – Gálvez, A.: Positioning Theory and Discourse Analysis: Some Tools for Social Interaction Analysis. Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research, 2007, 8, č. 2. <http://www.qualitative-research.net/fqs-texte/2-07/07-2-31-e.htm> [21. 8. 2008].

Urbandictionary. <http://urbandictionary.com> [15. 10. 2007].

Vavrečka, M. (ed.): K verbální a neverbální komunikaci. Výběr z prací českých a slovenských autorů. Ostrava: Ostravská univerzita 2004. 360 s.

Vejvodová, J.: Chatování jako specifický typ komunikace. In: Pořízka, P. – Polách, V. (eds.): Vztah langue a parole v perspektivě „interaktivního obratu“ v lingvistickém zkoumání. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci 2004, s. 204 – 207.

Vozárová, Eva: Azet si osvojuje náznaky social networkingu. Mediálne.sk, 16. 11. 2007. <http://medialne.etrend.sk/internet/sprava.php?sprava=5555> [16. 11. 2007].

Vozárová, Eva: Prispôsobili sme sa používateľom, tvrdí Birdz (aktualizácia). Mediálne.sk, 3. 7. 2008a. <http://medialne.etrend.sk/internet/sprava.php?sprava=7912> [3. 7. 2008].

Vozárová, Eva: Facebook už na Slovensku môže dýchať na krk Živé.sk alebo Autovii. Mediálne.sk, 26. 8. 2008b. <http://medialne.etrend.sk/internet/sprava.php?sprava=8514> [26. 8. 2008].

Vozárová, Eva: Pokec sa hrá na Facebook. Promuje profily celebrit. Mediálne.sk, 25. 2. 2009a. <http://medialne.etrend.sk/internet/sprava.php?sprava=10485> [10. 3. 2009].

Vozárová, E.: Pokec.sk po redizajne: viac profil, menej chat. Pozrite sa, ako to bude vyzerat'. Mediálne.sk, 13. 5. 2009b. <http://medialne.etrend.sk/internet/sprava.php?sprava=11328> [13. 5. 2009].

Azet.sk: Štyri pätiny návštevníkov Pokec.sk sú dospelé. Tlačová správa. Mediálne.sk 3. 6. 2009. <http://medialne.etrend.sk/internet/clanok.php?clanok=7735> [3. 6. 2009].

Vybíral, Z.: Psychologie komunikace. Praha: Portál 2005. 320 s.

Wachtarczyková, J.: Spoločenské pozadie termínov *klikat'*, *klikanie*. Slovenská reč, 1998, 63, č. 5, s. 284 – 290.

Werry, C. C.: Linguistic and Interactional Features of Internet Relay Chat. In: Herring, S. C. (ed.): Computer-Mediated Communication: Linguistic, Social and Cross-Cultural Perspectives. Amsterdam: John Benjamins 1996, s. 47 – 63.

Woofitt, R.: Conversation Analysis and Discourse Analysis. A Comparative and Critical Introduction. London: Sage Publications Ltd. 2005. 248 s. <http://books.google.com/books?id=RKFJpnhj1MC&printsec=frontcover&dq=Conversation+analysis+and+Discourse+analysis&hl=sk&sig=oJJKVjtvomabeamCEGB45nDZg8w> [10. 2. 2007].

Zasepa, T.: Médiá v čase globalizácie. Bratislava: Lúč, 2002, 425 s. In Holdoš, J.: Globalizácia médií a komunikácia vo virtuálnej realite. Niektoré psychologické zistenia vplyvu internetu. In: Žilková, M.

(ed.): Vplyv globalizácie na mediálnu kultúru. Nitra: Univerzita Konštantína Filozofa Nitra 2006, s. 307 – 311.

## PRÍLOHY

### **Príloha 1 Ukážka kompletnej diskusie v Prešovských internetových správach**

Diskusia k článku **Stanislav Kahanec opäť okresným predsedom KDH**

Zobraz všetky témy diskusie

**Megaloman,zasa!**

ferdo8 | 22.4.2008 (15:09)

[Reaguj](#) [Pošli](#)

[správu](#)

Skupina ľudí, ktorá je označovaná ako KDH sa snaží neustále preferovať "rozumné postupy". Nedá sa poprieť aj občasný úspech, ale stále sa držia osvedčených komunistických postupov. Príklad? Voľba

predsedu OP. Určite sa jedná o slušného človeka, ale má problémy ako sa orientovať v živote. Prehľad funkcií, ktoré si vyžadujú 100% nasadenie-poslanec NR SR-platená, poslanec krajský-platený, poslanec-okresný-platený, vlastné pracovné aktivity a určite niekoľko iných-slušne platených. Kedy pracuje, žije:kedy odflakáva a čo viac:vie koľko stojí chlieb, pozná hodinky či len šuchot peňazí? Takéto situácie boli len za komunistov, čo zjedli s funkciami aj všetkú múdrosť sveta. Lenže takých, ako menovaný je plné Slovensko. A výsledok?

realy | 22.4.2008 (17:25)

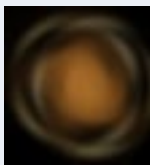
[Reaguj](#) [Pošli](#)  
[správu](#)



Nič nového pod slnkom, na perách slovo B-žie a v rukách kalkulačka. A v srdci... ..len B\_h vie a v čase tomu potrebnom vyriekne ortieľ.

jozef\_fr | 22.4.2008 (17:30)

[Reaguj](#) [Pošli](#)  
[správu](#)



100% sa nepíše s dvoma veľkými o ale jednotka a dve nuly. Alebo 100% nasadenie je viac ako 100%?

**Neskutočné - kádehácka demokratická totalita**

[Reaguj](#) [Pošli](#)  
[správu](#)

mladypresovcan | 22.4.2008 (21:00)

Tomu gadžovi, sediacemu na desiatich stoličkách, ešte nikto poriadne netresol po hube?

**Re: Neskutočné - kádehácka demokratická totalita**

[Reaguj](#) [Pošli](#)  
[správu](#)

Ďuri z Keľemeša | 22.4.2008 (21:09)



Chceš požičic bejzbalku?

**Re: Re: Neskutočné - kádehácka demokratická totalita**

[Reaguj](#) [Pošli](#)  
[správu](#)

mladypresovcan | 22.4.2008 (21:10)

I bi še zišlo 😊😊

**Príloha 2 Ukážka kódovania kompletnej diskusie podľa stanovených kritérií**



### **1. Frekvencia striedania replík za 1 minútu**

1, 135x0, 1, 4x0, 1, 209x0, 1, 8x0, 1, 1 = 6 / 362 = 0.0166 = za hodinu 0.994

### **2. Počet znakov v 1 replike**

731, 173, 97, 87, 26, 16, = 1130 / 6 = 188.333

### **3. Vybrané typologické vlastnosti v 1 rozhovore**

emotikony: 2

diakritika: 77

deformácie: 0

slová súvisiace s chatovou komunikáciou a akronymy: 0

### **4. Komplexnosť repliky**

6x1 = 1

## **Príloha 3 *Birdz.sk* (výsledky dotazníka)**

Q1 - Q2					
Nick (nepovinné):		Vek:	Nick (nepovinné):		Vek:
No.	Data	Data	No.	Data	Data
1	Katica	17	44		17
2	Holyknight	20	45		18
3		16	46		16
4	ChallengerQo	16	47	bobi	14
5	rossoneri89	19	48		19
6	Pegas12	16	49	sisska	18
7		21	50	tenario	20
8		21	51	Zimuska	17
9	peter_piper	20	52		14
10		15	53		14
11	zwejkka	14	54		16
12		16	55	Lik	20
13		14	56		17
14		17	57		18
15	nika42	16	58	murko_tt	14
16		17	59		21
17		19	60		30
18		17	61	Timoca	19
19			62		19
20	peterkoo	14	63	matias	19
21		16	64		15
22		15	65		17
23		15	66		20
24		14	67	tomas	24
25	majlos	21	68		
26	verculka89	19	69		16
27		17	70		18
28	Petika	19	71		16
29		18	72		17
30		22	73	lellus	18
31		20	74	pawlo	16
32			75	Matysek666	15
33		17	76		18
34	cy3aha	17	77		17
35		15	78		16
36		15	79	galinka	19
37		19	80		21
38			81		14
39		17	82	Horox	15
40	agentkrowka	16	83		20
41		18	84		15
42		15	85	susenejablko	16
43		16	86		

Q3		
Pohlavie:		
Žena	54	65,85%

Muž	28	34,15%
<b>Total</b>	<b>82</b>	
<b>Q4</b>		
<b>Ako často využívate nasledovné formy elektronickej komunikácie?</b>		
<b>Ohodnoťte uvedené možnosti číslom od 1 - 6 (1 - denne, 2 - dva- až trikrát za týždeň</b>		
<b>3 - raz za 2 týždne, 4 - raz za mesiac, 5 - menej ako raz za mesiac, 6 - vôbec)</b>		
<b>Chat na webovej stránke</b>		
1	<b>38</b>	<b>46,34%</b>
2	14	17,07%
3	10	12,20%
4	6	7,32%
5	9	10,98%
6	5	6,10%
<b>Total</b>	<b>82</b>	
<b>Chat cez program Skype, ICQ, Messenger alebo IRC</b>		
1	<b>69</b>	<b>84,15%</b>
2	7	8,54%
3	2	2,44%
4	0	0,00%
5	0	0,00%
6	4	4,88%
<b>Total</b>	<b>82</b>	
<b>Diskusné fórum na webovej stránke</b>		
1	<b>49</b>	<b>59,76%</b>
2	22	26,83%
3	7	8,54%
4	3	3,66%
5	0	0,00%
6	1	1,22%
<b>Total</b>	<b>82</b>	
<b>E-mail</b>		
1	<b>32</b>	<b>39,02%</b>
2	23	28,05%
3	13	15,85%
4	9	10,98%
5	4	4,88%
6	1	1,22%
<b>Total</b>	<b>82</b>	
<b>Blog</b>		
1	7	8,54%
2	19	23,17%
3	13	15,85%
4	7	8,54%
5	<b>20</b>	<b>24,39%</b>
6	16	19,51%
<b>Total</b>	<b>82</b>	



Q5			
K Vami označenej najpoužívanejšej forme/formám uveďte názov/www adresu:			
No.	Data	No.	Data
1		45	pokec.sk, birdz.sk, ICQ
2	icq a birdz.sk + yahoo	46	birdz
3	www.birdz.sk	47	www.icq.com www.birdz.sk
4	www.pokec.sk	48	www.pokec.sk
5	ICQ	49	Trillian, Birdz/fórum, Post.sk, Birdz/blogy
6	www.pokec.sk	50	www.birdz.sk
7	ICQ, www.blog.sme.sk, www.birdz.sk	51	www.birdz.sk
8		52	www.pentagram.estranky.cz
9	skype, icq	53	www.birdz.sk, www.zoznam.sk,
10	www.birdz.sk	54	www.gmail.com, www.facebook.com
11	icq	55	www.birdz.sk
12	www.pokec.sk www.birdz.sk	56	www.pokec.sk
13	www.birdz.sk, www.skyscrapercity.com	57	www.birdz.sk ,www.last.fm ,
14	www.birdz.sk	58	www.pokec.sk
15	www.birdz.sk	59	birdz.sk
16	www.birdz.sk , www.azet.sk	60	www.birdz.sk
17	www.birdz.sk, www.facebook.com	61	ICQ
18	skype, birdz.sk	62	www.birdz.sk
19	www.icq.com	63	www.pokec.sk a ICQ
20		64	www.birdz.sk
21		65	gmail.com
22	birdz.sk, gmail.com, post.sk, youtube.com	66	birdz.sk,qip
23	www.birdz.sk	67	www.pokec.sk
24	www.pokec.sk	68	pokec.sk
25	birdz.sk	69	icq, www.birdz.sk, www. azet.sk
26		70	www.birdz.sk
27	www.icq.com	71	www.pokec.sk
28	www.azet.sk	72	www.zoznam.sk
29	www.icq.com	73	ww.birdz.sk
30	icq	74	www.birdz.sk
31	www.lady.sk	75	www.icq.com , to si myslel? :)
32	icq	76	www.birdz.sk, www.jaiku.com,
33		77	www.flickr.com, www.bebo.com
34	www.birdz.sk	78	www.azet.sk
35	www.birdz.sk	79	birdz.sk
36	www.birdz.sk	80	www.birdz.sk
37	qip a www.pokec.sk	81	www.birdz,sk
38	www.birdz.sk,www.hotmail.com,birdz.sk	82	ICQ, Birdz.sk
39		83	ICQ/www.icq.com
40	ICQ	84	QIP, www.gmail.com
41	www.icq.com	85	http://naruto-forum.super-
42	pokec	86	forum.net/forum.htm
43		87	www.birdz.sk
44	www.birdz.sk/pokec.sk/blog.cz		www.icq.com

Q6			
Stručne opište jej/ich výhody oproti menej ohodnoteným formám:			
No.	Data	No.	Data
1	vyhody? viem sa spojiť s kamaratmi, ktorých mám roztrúsených po celom svete, môžem aj spoznať mnoho ľudí :)	25	Na ICQ mám len ľudí čo poznám a da sa tam dohodnúť zadarmo na kope vecí :)
2		26	mám tam najviac svojich známych, ľahké posielanie súborov, pesničiek, dokumentov
3	ma všetko čo ma má	27	
4	najviac známych, spolužiakov, priateľov ako inde.	28	ICQ je pre mňa výhodnejšie, keďže mám v zozname len známych ľudí, ktorých osobne poznám. čiže nehrozí, že by mi vypisovali šelibárjaky úchyláci :)
5	ICQ - rýchly chat, oproti webovým portálom tá vyhoda že píšem iba s ľuďmi ktorí ma zaujímajú ;)	29	okamžité posielanie správ, s ľuďmi ktorých mám v kontaktoch, známymi
6	ICQ - Lebo ho majú všetci, ale inak je shit	30	
	Sme blog - Lebo je kvalitný a číta ho veľa ľudí, čo vlastne chcem aby si moj názor prečítali každý.	31	nie sú tam pubertálne decká, takže seriózne pohľady na život :)
7	Birdz - Lebo sú tam mladí ľudia ako ja a majú také iste problémy ako ja.	32	icq: som denne prihlásená, aby som bola v kontakte so ZNÁMYMI. ale len v prípade potreby. neprihlasujem sa za účelom okamžitej komunikácie.
8		33	
9	komunikácia v reálnom čase a s ľuďmi ktorými poznám	34	
10	nieje nudná ako iné	35	birdz je super... lepší ako pokec
11	môžem okamžite odpísať a vidím históriu		
	na pokeci je veľa ľudí takže mám možnosť si vybrať s kým budem kecať, a keď tam veľa sanca že najdem niekoho s kým si sadnem a s kým si budem rozumieť	36	saaak birdz je supis pusis...v celku poho ľudia...)
12	na ww.birdz.sk je zase taká "rodinná" atmosféra	37	neviem
13	x) proste je tam taký osobný prístup k používateľom x)	38	iné ako komerčný pokec, chatik a iné servery pre úchylných a úbohých ľudí..
14	rýchlosť, ľudia s rovnakými záujmami	39	
15		40	
16	e-mail využívam len na príjem a odoslanie konkrétnych dát.. Blog/y nepíšem/nečítam často - nemám chuť:D	41	no rýchle odosielanie správ
17	Tieto stránky neponúkajú chat ale majú rôzne funkcie ktoré slúžia na zábavu, spoznanie nových ľudí alebo kecanie s kamarátmi...	42	mám tam všetkých kamosov, a tých, s ktorými som neni denne v kontakte
18	skype - priamy rozhovor s človekom, ktorého poznám	43	
19	birdz.sk - vyjadrenie názorov	44	
20	urýchlená komunikácia, ako rozhovor ale cez písmeňá	45	je to omnoho praktickejšie ako mail alebo blog...
21		46	menej úchylkov/dementov než inde
22	he???	47	icq je super...jednoduché a sQuee... na birdz môžem vyjadriť názor a pokec je klasika
23	funkcie sú zadarmo (napr. smailici)	48	Vyhneť sa ponúkám na sex (:
24	podľa mňa inteligentnejší ľudia než na pokec.sk		
	mám tam veľa priateľov		

Q6			
Stručne opište jej/ich výhody oproti menej ohodnoteným formám:			
No.	Data	No.	Data
49	Vo forach sa mozem vyjadrovat len k veciam , ktorym ja chcem. ICQ pisem len s ludmi ktorych poznam aj osobne. Mail taktiez. Chat nepouzivam takmer vobec, lebo nemam potrebu pisat s cudzimi ludmi.	69	
50	paci sa mi to ako forum pre mladych, clovek si tam moze povedat vlastny nazor a pride mi to o mnoho kvalitnejšie nez pokec	70	viac známych ľudí z okolia, ale to je asi jediná výhoda
51		71	E-mailom riešim aj serióznejšie, najčastejšie pracovné záležitosti, objednávky tovaru cez internet, veci ohľadom štúdia. Naozaj si nebudem so študijným oddelením chatovať :)
52	mozem si vybrat s kym chcem komunikovat.. vcelku inteligentnejši ludia, super fora, dobre rady v diskusiach, nejde kazdemu o vonkajsi vyzor a nepisu sa bezvyznamne spravy..	72	krasne clanky a mili ludia a hlavne nie su tu texty ako popisess?? po dalsie je tu dobre to ze clovek moze vyjadrit svoj nazor
53		73	žiadne trápny chat typu sex
54		74	je to najpraktickejsie, rovnako ako e.mail, nemam rada chaty na web stránkach, lebo nerada sa rozpravam s cudzimi ludmi, často s uchytkami...
55	mozem spoznat novych ludi, novu hudbu, precitat zaujimave clanky..	75	Keďže používam všetky formy komunikácie je ťažké rozhodnúť ktorá je lepšia a ktorá horšia. Záleží od toho za akým účelom sa chcem s tým druhým spojiť.
56	viac ludi a viac zaujimavosti	76	neviem
57		77	fajn ludia, fajn fora, nazory uprimne
58	Vždy ked niečo potrebujem mám tam ľudí, ktorý mi pomôžu atd...	78	skvelí ľudia, s ktorými si mám o čom písať
59	nieco nove, co nie je na slovenskom nete	79	chat naživo ma nejak neláka a na blog nemám čas instant messengery mi umožnuju na velku vzdialenosť komunikovat s blizkymi, pricom na odpoved na moju spravu cakam naozaj len niekoľko sekund (v závislosti od dlzky spravy) A diskusne forum mi umožnuje diskutovat na konkretne temy s ludmi, ktorych dane temy zaujimaju tiez... a takisto sa tam obcas mozem nieco dozvediet alebo ziskat radu.
60		80	Ostatne formy maju vecsinou tiez svoje vyhody, ale tie nepotrebujem tak často. A chat na webovej stránke byva zvyčajne plny kadejakych individui, takže to veľmi nemusim, možno tak na pobavenie sa...
61	zaujímavé témy :) a žije to tam ;)	81	rychle,pohodlne,moznost posielania suborov,smajli,historia
62		82	Business
63		83	ICQ chat je rýchlejší a dostupnejší ako E-mail. Diskusné fórum na webovej stránke je lepšie ako chat na web. stránke lebo príspevky sa ulážajú, zostávajú tam a má zmysel písať ich dlhšie.
64	vo forume davam spontane nazory a v blogu mi trva kim ho dokoncim tak ho nerobim tak často... Nie su ziadne vyhody, ani nevyhody. No len tam travim najviac casu zo vsetkych catov. Nic viac v tom nie je:D	84	
65		85	
66	vela ludi	86	kvantum ludi v zozname... :)
67		87	
68	ide im tam viac o kvalitu, kvalitne fora, kvalitne blogy =pritahuju kvalitnych ludi...		

**Príloha 4 Prešovské internetové správy (výsledky dotazníka)**

Q1 - Q2					
Nick (nepovinné):		Vek:	Nick (nepovinné):		Vek:
No.	Data	Data	No.	Data	Data
1		22	36		
2	mayko	21	37	dasha	24
3		45	38		22
4			39		36
5	MX-3	25	40		32
6	zeusetdeus	20	41	qaqa	49
7		14	42		
8		20	43	certicek	29
9		38	44		26
10	ninocka	23	45		69
11			46		31
12		26	47	flash	26
13	whisper	22	48	steve	39
14		23	49		47
15			50	Ester Broghescu	20-30
16		28	51	monte	40
17			52	ajron	23
18	dsolej	23	53		19
19		24	54	hagyari	56
20			55		27
21	baqq	25	56		27
22	Bill	30	57		
23		27	58		39
24	koriak	20	59		
25	abotak	31	60		
26		18	61		
27		24	62		
28	ninko	28	63		25
29			64	Dia	20
30		23	65	ujoPeter	56,5
31		19	66	milan.b	48
32		21	67	beRGer	
33		33	68		
34		22	69		23
35		24	70		23

Q3



<b>Pohlavie:</b>		
Žena	25	40,98%
Muž	<b>36</b>	<b>59,02%</b>
<b>Total</b>	<b>61</b>	
<b>Q4</b>		
<b>Ako často využívate nasledovné formy elektronickej komunikácie?</b>		
<b>Ohodnoťte uvedené možnosti číslom od 1 - 6 (1 - denne, 2 - dva- až trikrát za týždeň</b>		
<b>3 - raz za 2 týždne, 4 - raz za mesiac, 5 - menej ako raz za mesiac, 6 - vôbec)</b>		
<b>Chat na webovej stránke</b>		
1	<b>13</b>	<b>22,81%</b>
2	8	14,04%
3	11	19,30%
4	3	5,26%
5	11	19,30%
6	11	19,30%
<b>Total</b>	<b>57</b>	
<b>Chat cez program Skype, ICQ, Messenger alebo IRC</b>		
1	<b>38</b>	<b>64,41%</b>
2	8	13,56%
3	5	8,47%
4	1	1,69%
5	1	1,69%
6	6	10,17%
<b>Total</b>	<b>59</b>	
<b>Diskusné fórum na webovej stránke</b>		
1	<b>22</b>	<b>36,07%</b>
2	13	21,31%
3	12	19,67%
4	2	3,28%
5	8	13,11%
6	4	6,56%
<b>Total</b>	<b>61</b>	
<b>E-mail</b>		
1	<b>42</b>	<b>70,00%</b>
2	12	20,00%
3	2	3,33%
4	1	1,67%
5	1	1,67%
6	2	3,33%
<b>Total</b>	<b>60</b>	
<b>Blog</b>		
1	1	1,72%
2	7	12,07%
3	5	8,62%
4	4	6,90%
5	16	27,59%
6	<b>25</b>	<b>43,10%</b>
<b>Total</b>	<b>58</b>	

#### Q5

K Vami označenej najpoužívanejšej forme/formám

uved'te názov/www adresu:			
No.	Data	No.	Data
1	gmail	36	skype, e-maily:sluzobne+sukromne adresy
2	www.pis.sk	37	
3	www.sme.sk, www.pis.sk	38	qip (klient icq)
4		39	gmail
5	msn messenger, icq, windows mail, thunderbird	40	gmail/mail.google.com
6	www.akva.sk	41	SkyPe
7	www.azet.sk	42	
8	pokec,.sk , ICQ. mail.seznam.cz	43	www.pis.sk
9	www.pis.sk, Skype	44	ICQ
10	www.gmail.com, www.facebook.com	45	rôzne
11		46	www.pis.sk, www.azet.sk, www.priateliazvi erat.sk
12	icq	47	
13	ICQ, gmail	48	www.pis.sk
14	icq	49	skype
15		50	ICQ, www.pis.sk, azet (pokec)
16	icq, skype, www.pis.sk, firemny mail, www.smeoline.sk	51	www.pis.sk
17		52	google talk
18	ICQ, pobox, yahoo.de,	53	www.icq.com
19	ICQ	54	www.piss.sk
20		55	zoznamka
21	www.pis.sk	56	ICQ / www.pis.sk / www.presovske.info
22	www.modrykonik.sk	57	
23		58	www.inMail.sk
24	www.azet.sk	59	
25	skype, pis	60	
26	www.gmail.com	61	
27	www.pis.sk	62	
28	www.seznam.cz	63	www.zoznam.sk www.pokec.sk
29	www.uniag.sk	64	Gmail
30	ICQ SKYPE	65	ww.pis.sk
31	QIP	66	pis, aukro,
32	www.pokec.sk	67	-
33	skype	68	
34	pokec.sk , gmail.com	69	www.azet.sk
35	www.gmail.com	70	www.pokec.sk

Q6

Stručne opíšte jej/ich výhody oproti menej ohodnoteným formám:

No.	Data	No.	Data
1	rychly, filtruje spamy, pouziva ho mnoho mojich znamych	18	vyhoda ICQ - priamy kontakt, okamzita odozva
2	rodne mesto je rodne mesto	19	vyhoda yahoo - velka kapacita MB, spolahlivost
3	Chat je bezcielne tliachanie pre deti, pubertakov a sekretarky.	20	
4	Diskusne forum je diskusia k nejakemu problemu. Clovek tam stretne vela odbornikov a nauc sa viac ako zo samotneho clanku (napr. SME).	21	debata o lokalne zaujimavych problemoch
5	E-mail ma vyhodu v tom, ze si mozem premysliet odpoved a odpovedat kedy chcem, mozem prilozit aj obrázky.	22	Využívam ich viac, tak neviem, ktorú by som uprednostnila. Hádám Skype, využívam tu aj telefonovanie a web kameru.
6	messenger - stabilny, bez mnozstva otravných reklam, vela funkcií, kontakty	23	
7	icq - len nudza kvoli tým, ktorí nemajú messenger	24	skype mi nahrádza telefonický rozhovor či mail so známymi. výhodou je rýchla komunikácia a naproek tomu možnosť neodpovedať okamžite. zároveň mám celý deň pocit, že som v nepretržitom konatante s ľuďmi hoc aj 1000 km daleko, na ktorých mi záleží.
8	rozpravam s tým kým chcem, nemusím čítať spravy o ktore nestojím. (porovnavam skype, icq s ostatnými) PS: Zle polozena otazka, co to je jej/ich? Tie adresy, ci tienajpouzivanejsie???	25	diskusné fóra uprednostňujem oproti chatu, lebo je to jednoduchá komunikácia s viacerými neznámymi ľuďmi a možnosťou reagovať a zapojiť sa do diskusie kedykoľvek, prípadne len čítať a nereagovať.
9	rychlejšia komunikácia medzi ľuďmi	26	
8	rychlost, interaktivita, www.pis.sk - to nie len diskusne forum o pocasi, citam ho (a sem-tam prispievam), lebo sa ma to priamo tyka ako presovcanky, dozviem sa aktualne dianie. Komunikuju inteligentni ludia (ak odratam dobre cielene utoky asi spred mesiaca). Na Skype mi vyhovuje, že komunikujem LEN s ľuďmi, ktorými chcem komunikovať, vacsinou riesim pracovne veci, teda nie klasicky chat s neznámymi.	27	aktuálny a rýchly prehľad diania v Prešove. Diskusie o problémocho ktoré sa v našom meste dlho neriešia a návrhy na ich zlepšenie. Prepojenosť s MsÚ, flexibilita a efektívnosť.
9	chaty vyuzivam najma kvoli svojim priatelom, s ktorými som v kontakte aj ked su daleko. diskusne forum je tiež fajn, ak chce clovek vyjadrit svoj nazor, viac vsak citam ako prispievam:)	28	Funguje bez chyb. Velmi malo vypadkov a technických chyb.
10		29	nevím či to patrí k výhodom - som študentka SPU Nitra
11		30	
12		31	priama komunikacia..rychlost..
13	rychlejsi sposob komunikacie, takmer okamzite odpovede.	32	uz to nepouzivam
14	rychlost	33	
15			
16	chat len s priatelmi, ktorych poznam oproti chatovaniu na webe		
17			

Q6

Stručne opište jej/ich výhody oproti menej ohodnoteným formám:

No.	Data	No.	Data
34	vela znanych,ale aj neznanych na chat	53	rychlost'
35	vysoka uroven sluzieb	54	lokálne zameranie
36	rychle, lacne	55	mnozstvo ludi ICQ - historicke dovody, vela kontaktov v pracovnej oblasti a medzi priatelmi. Oproti chatu to nie je taka strata casu. Diskusne fora - zaujem o veci verejne, ziskavanie novych informacii. Email - pracovne dovody
37		56	
38	prehladnost, rychlost, jednoduchost	57	
39	rychly, prehladny, dynamicky komunikujem velmi rychle s rodinou, ktoru mame po celom svete, vybavujem pracovne zalezitosti - ti, ktorí su za pocitacom 'svietia', vieme veci riesit vlastne okamzite a nemusime pritom telefonovat, zdlhavo vysvetlovat, v pripade akychkolvek nejasnosti si posleme zaroven cele subory....	58	Spoľahlivá stránka s bezplatnými protokolmi pop3 a smtp.
40		59	
41	Mam tam najviac kontaktov.	60	
42		61	
43	slobodne vyjadrenie nazoru, pripadne sa mozem nieco naucit a porovnat si vlastne nazory	62	
44	ICQ je muka, ale ma ho najviac znanych. To je jediny dovod :-)	63	prehladnost;štruktura;pestrost obsahu  Gmail mi poskytuje pohodlie, dokonca vidim, ci su moji znami online,alebo nie. je to najlepsi postovy klient aj vďaka iGoogle :) Komentar: Ak ide o vyskum len chatu, tak potom plati diskusne forum na pis.sk, ak komunikacie vseobecne tak potom su to e-maily, uradne i sukromne. ICQ sluzi na rychle riesenie on-line problemov alebo na specificku vymenu nazorov chat na web stranke (ako napríklad Pokey) nie je zaujimavy, tam obcas pisem skor textove spravy (nie RP). Blogy citam pravidelne, obcas diskutujem. Skype nepouzivam, mam free mobil, Messenger sa mi bil s ICQ (na ktore som si uz zvykol) IRC bolo dominantnym sposobom mojej komunikacie pred 10 rokmi.
45	ostatné nepotrebujem	64	
46		65	
47	vsetko treba	66	zaujímavosti z PO a okolia,zberateľstvo
48	Je to viac adresnejsia a konkretnejsia diskusia.	67	-
49		68	
50	rychlost, jednoduchost, osobnejsi kontakt, moznost rozsirovat socialne siete, moznost spoznat zaujimavych ludi, ziaden spam (na rozdiel od mailu)	69	je myslím najznámejšia medzi mladými
51	???	70	rychle, nenáročné
52	mam tam najviac blizkych, je to sluzba rovno v maili, podporuje jabber....		

**Príloha 5 CD s elektronickou verzou práce**

## **Formulár**

---

<b>Autor:</b>	Barbora Mochňacká
<b>Názov práce:</b>	Jazykovo-semiotické parametre fungovania chatovej komunikácie
<b>Podnázov práce:</b>	
<b>Jazyk práce:</b>	slovenský
<b>Typ práce:</b>	Dizertačná práca
<b>Akademický titul, príp. hodnosť:</b>	Philosophae doctor
<b>Počet strán:</b>	126
<b>Univerzita:</b>	Prešovská univerzita v Prešove
<b>Fakulta:</b>	Filozofická fakulta
<b>Katedra:</b>	Katedra všeobecnej jazykovedy, fonetiky a masmediálnych štúdií
<b>Študijný odbor:</b>	2.1.33 všeobecná jazykoveda
<b>Študijný program:</b>	všeobecná jazykoveda
<b>Mesto:</b>	Prešov
<b>Vedúci DP:</b>	doc. PhDr. Juraj Rusnák, CSc.
<b>Konzultanti DP:</b>	
<b>Dátum odovzdania:</b>	31. 5. 2009
<b>Dátum obhajoby:</b>	september 2009
<b>Kľúčové slová v SJ:</b>	asynchronický mód, Computer-Mediated communication (CMC), diskusné fórum, chat, online žargón, replika, synchronický mód, výpoveď
<b>Názov práce v AJ:</b>	Language-semiotical parameters of chat communication
<b>Podnázov práce v AJ:</b>	
<b>Kľúčové slová v AJ:</b>	asynchronous mode, chat, Computer-Mediated communication (CMC), discussion group, online jargon, synchronous mode, utterance, turn.