

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta filozofická

Bakalářská práce

Avatar a virtuální prostředí
Hong Nhung Nguyenová

Plzeň 2023

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta filozofická

Katedra sociologie

Studijní program Sociologie

Studijní obor Sociologie

Bakalářská práce

Avatar a virtuální prostředí

Hong Nhung Nguyenová

Vedoucí práce:

Mgr. Alena Pařízková, Ph.D.

Katedra sociologie

Fakulta filozofická Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2023

Prohlašuji, že jsem práci zpracovala samostatně a použila jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, červen 2023

.....

Poděkování

Ráda bych poděkovala Mgr. Aleně Pařízkové, Ph.D. za její vedení, trpělivost a pochopení. Chtěla bych poděkovat svým respondentům, kteří mi se vší ochotou věnovali jejich čas. Chtěla bych také poděkovat svým přátelům, rodině, a vyučujícím, kteří mě v průběhu psaní bakalářské podporovali a motivovali. Především bych chtěla poděkovat PhDr. Tomášovi Kobesovi, Ph.D., který mi byl během mého velice náročného studia velikou inspirací.

Obsah

ÚVOD	7
1 TEORETICKÁ ČÁST.....	9
1.1 Co je to identita? (Giddens, Goffman)	9
1.2 Identita podle A. Giddense	10
1.2.1 Definice stabilní identity	11
1.3 Identita podle E. Goffmana.....	12
1.3.1 Přesvědčení o roli	12
1.3.2 Osoba (či maska).....	13
1.3.3 Fasáda, vzhled, způsob vystupování	13
2 PROPOJENÍ MYŠLENEK TĚCHTO AUTORŮ.....	15
2.1 Odkaz na předešlou literaturu	16
2.1.1 Rozdíl mezi personou a avatarem.....	17
2.1.2 Embodiment.....	20
2.1.3 Dimenze genderu a její role ve vztahu k avataru	20
3 METODOLOGIE	27
3.1 Proces sběru dat - předpoklady a úskalí.....	27
3.2 Etika.....	32
3.3 Data a analýza	32
3.4 Popis online platforem	33
3.4.1 Facebook	33
3.4.2 Discord.....	33
3.4.3 VRChat	34
4 ANALYTICKÁ ČÁST.....	35
4.1 Avatar jako možnost autentické sebeprezentace skutečné identity	35
4.2 Facebook jako obecně nejméně relevantní a užitečná platforma, která může uživatelům spíše ublížit	36
4.3 Křehkost a robustnost identity, vyjádřena skrze avatary.....	38
4.4 Přesvědčení o roli - upřímný versus cynický herec.....	41
4.5 Genderová dimenze	42
4.6 Důsledky genderové zkušenosti	43

4.7	Segregování obecnstva, nebo dokonce i světů	46
4.8	Narativ společnosti versus osobní.....	48
4.9	Embodiment a zkušenost s genderovou dysforií.....	51
4.9.1	Embodiment.....	51
4.9.2	Genderová dysforie.....	52
4.9.3	Antropomorfní avatar.....	53
4.9.4	Prostupování identit mezi světy.....	53
4.10	Důvěra ve světy, se odráží na základě přijetí nebo odmítnutí společenského narativu.....	54
4.11	Důsledek a přínos sociálních sítí a virtuální reality.....	56
ZÁVĚR		59
BIBLIOGRAFIE		61

ÚVOD

V dnešní době jsme skoro všichni propojeni mezi sebou díky sociálním sítím, což se jeví jako obrovská výhoda. Přesto, že je někdo od nás vzdálený tisíce kilometrů, můžeme s daným člověkem komunikovat v reálném čase online. Má to své výhody, ale i nevýhody. Těžko říci, zda člověk, se kterým se bavíme, je skutečně tím, za koho se vydává. Možnost oddělovat a skrývat náš osobní a reálný život od naší onlinové identity, činí virtuální konverzace víceméně zkreslenými.

Většina virtuálních profilů umožňují jedinci si vybrat uživatelská jména a profilové fotky, které jsou hlavními atributy, které jej pomáhají identifikovat a rozeznávat od jiného člověka. Dalšími položkami, tvořící jedincovu identitu mohou být různá autobiografie, kolonky pro vepsání osobních informací jako datumu narození, bydliště, atd. Hlavně v dnešní době jsou uživatelská jména obzvláště důležitá. Slouží jednak k rozeznání našich přátel, nových lidí, a například i celebrit, a to po celém světě. Uživatelské jméno v tomto smyslu může sloužit jako jakási osobitá značka, která je vyjímečná vždy danou osobností.

Jména, stejně tak jako obrázky, reprezentující avatary, jsou vždy součástí identity uživatelů online platform. Jak jsem již podotkla, tyto digitální atributy sociální identity mohou být snadno změněny. Jelikož je povaha většina platform spíše anonymní, mohou být ideálními nástroji, které jedinci umožní se pohybovat v sociálním světě pod skrytou (nebo separátní) identitou (či maskou). Následky mohou být oddálení se od běžné reality a vlastní identity nebo naopak i nalezení skutečné identity, dlouhodobé nebo krátkodobé zapojení se do různých online aktivit za účelem hledání zábavy nebo eskapismu.

Je ale vhodné předpokládat, že efekt anonymity je jednotlivci využitý vlastním způsobem. Někteří lidé se pod pláštěm anonymity chrání, a separují tím osobní život od virtuálního, jiní naopak považují oba světy za prostupné a dokáží si najít v této nové technologii najít velice významné klady, které jim mohou změnit život k lepšímu

Svou prací bych ráda chtěla představit význam avatarů, které hrají roli ve způsobu vytváření identity a uchopování, reprodukování osobního narativu a popř. i znázornit vliv jiných, externích narativů (např. společnosti), které mají dopad na jedincovo jednání.

Práce je rozdělena na teoretickou a analytickou část. V teoretické části práce představuji klasické pojetí sociální identity,

Začátkem této práce chci popsat moji vlastní zkušenost. V roce 2019, kdy mi bylo devatenáct, jsem se rozhodla navštívit mou kamarádku na Islandu. Poznaly jsme se v roce 2014 ve videohře League of Legends, kdy vstoupila do místnosti, a zeptala se mě, zda se s ní chci skamarádit. Od té doby, jsme spolu trávily čas hraním různých her a voláním si přes aplikaci Skype. Během následujících let, jsme si k sobě měly natolik blízko, že jsem se rozhodla v roce 2019 koupit letenku, abych ji mohla navštívit.

Má kamarádka mi vždy přišla velice milá, přívětivá a ochotná, to se určitě odráželo i na jejím vkuse profilových fotek, které si často měnila a přenastavovala. Obvykle měla na fotce nějakou rozkošnou animovanou postavu, popř. postavu z japonských animovaných seriálů (anime) nebo fotografii zvířete. Očekávala jsem, že její chování a identita v reálném světě se bude také podobit té, kterou má online.

Po příletu na Island a pobytu u ní doma, jsem si teprve uvědomila, že až tehdy jsem teprve skutečně poznala člověka za tou obrazovkou. Nikdy mi totiž nebylo přesně řečeno, jaké to u ní doma je, a jaké normy, zásady a očekávání jsou v domácnosti nastavené. Konfrontace s realitou, ve které žila, mě natolik šokovala, že jsem nad svou zkušeností ještě dlouho po návratu přemýšlela. Tento šok nevycházel nějak z toho, že by se slečna nechovala v souladu s tím, jak se chovala ke mně v onlinovém prostředí, spíše jde o rozbití veškerých hranic, které geografie klade mezi vámi, a druhým člověkem, sedící na druhé straně obrazovky.

Má kamarádka byla nemocná, a trpěla fibromyalgií, která ji způsobovala velkou bolest, kdykoli byla venku, proto musela být neustále doma pod dozorem matky, samoživitelky. Měla též bratra, který byl diagnostikován poruchou autistického spektra. Její matka se rozhodla zůstat doma, aby mohla jí a jejího bratra vyučovat, místo toho, aby chodili spolu do školy mezi vrstevníky. Navíc si to jako matka samoživitelka nemohla přímo dovolit. Tato izolace měla velký dopad na jejich sociální život, zpřetrhaly se jim veškeré sociální vazby (s příbuznými ale i přáteli), které byly velice důležité pro jejich psychické a emoční pohodlí.

Rodina mi vyprávěla o tom, jakými životními zkušenostmi si prošla, jak čelila izolaci, diskriminaci a odloučení se od vnějšího světa. Pro mou kamarádku a jejího mladšího bratra vypadal onlinový svět jako jediný možný prostředek k běžné socializaci. Svůj volný čas trávili tvořením si sociálního prostředí v online komunitách a hraním her. Svým způsobem lze toto podle mého názoru považovat za jistý eskapismus.

Z mé vlastní později reflexe mi došlo, že tito sourozenci měli legitimní důvod a motivaci, proč hledat útočiště v onlinovém prostředí. Zajímalo mě, jaké další motivace mohou lidé mít k tomu, aby unikly do světa mimo realitu, a do jaké míry jsou danému světu oddaní.

1 TEORETICKÁ ČÁST

1.1 Co je to identita? (Giddens, Goffman)

Ústředním motivem této práce je identita. Rozhodla jsem se zvolit dva autory, kteří se touto tematikou zabývají. Prvním z nich je Anthony Giddens, který ve své knize *Modernity and self identity* polemizuje o tom, co to vlastně *identita* jedince je, a kdo má být právě *osobou* a jakým způsobem se konstruuje tzv. "Já".

Druhým autorem je Irving Goffman. Ve své knize *Všichni hrajeme divadlo* se snaží popsat sociální realitu skrze metaforu divadelní hry, kdy jednotliví aktéři jsou považováni za *účinkující*, kteří svým chováním v kontextu interakce něco *předvádí*.

1.2 Identita podle A. Giddense

Začněme knihou A. Giddense. Giddens začíná s vysvětlením toho, co to identita je. Sociální identita podle něj je tzv. *“reflexivní vědomí”* (z angličtiny *reflective awareness*) neboli autobiografický příběh, konstruován a pochopen samotným jedincem či sociálním aktérem. Je to něco, co je kontinuálně tvořeno, přetvořeno a udržováno skrze reflexivní činnost aktéra (ve vztahu k vnějšímu objektu) [Giddens 1991: 52]. Tuto ideu se snaží dále rozvést krátkou reflexí nad koncepty *G. H. Meada*.

G. H. Mead [Mead 1934] rozlišuje tzv. *me* a *I*. *Me* v tomto případě odkazuje na sociální identitu. *I* naopak je *“primitivní vůlí”* jedince, která onu *Me* předchází. Je to nesocializovaná složka sebe samého. *Me* je jeho protikladem, který odkazuje na socializovanou složku jedince. Giddens s Meadem souhlasí v tom, že se *Me* tvoří v raném dětství jako reakce na socializaci, kdy se dítě ocitá *ve vztahu s ostatními*.

“Termíny I a Me jsou sice spojované se subjektivitou člověka, a jsou předpoklady pro sebeuvědomění, ale jako takovou ji nemohou z podstaty definovat.” [Giddens 1994: 53, Mead 1934: 173-175].

Samotný Giddens rozlišuje dva termíny: tzv. *self* a *personhood*. *Self* je pochopeno skrze osobního pochopení sebe samého v průběhu životní biografie. Sebe-identita (to, jak jedinec interpretuje sám sebe) nabývá kontinuity v případě, že je jeho sebe-identita jím interpretována v čase [ibid.: 54]. *Personhood* znamená mít pojem o sobě, ve vztahu k sobě, ale i k ostatním.

Giddens uvádí, že nejlepším způsobem, kterým lze analyzovat vlastní identitu (self-identity) je vymežit jej v kontrastu s individu, které pocit vlastního Já nemají, nebo ho mají neúplné.

Předkládá tři kritéria, které jsou charakteristické pro lidi, kteří nemají úplnou identitu [ibid: 53].

- a) Danému jedinci chybí pocit a smysl vlastní biografické časové souvislosti. Není schopen udržet trvalé pojetí jeho existence [ibid.].
- b) V prostředí plném změn, je jedinec neustále paralyzován, neboť se snaží předcházet rizikům, které ohrožují jeho existenci. Někteří jedinci raději splynou s prostředím, aby se mohli ohrožení vyhnout [ibid.].
- c) Osoba není schopna si vytvořit důvěru ve vlastní integritu [ibid.: 55].

1.2.1 Definice stabilní identity

Osoba, která má stálou identitu, má pojem o biografické kontinuitě v čase. Je schopna se toho chopit a nad ní reflektovat. Dokonce je do jisté míry schopna tuto skutečnost předávat ostatním lidem [ibid.: 55].

Díky vazbám, které si osoba vytvořila v raném dětství, je integrita její vlastní identity stabilní, protože je schopna na základě schopnosti filtrování rizik předejít možným událostem, které mohou danou integritu ohrožovat. Z přijetí sebe samého a vlastní individuality plyne sebeúcta a pocit, že vlastní Já (self) je živé (tedy v rámci jedincovo schopnosti reflexe, které není pouhým nečinným, vnějším objektem). *“Tedy, jedincovo identita je spojena s jeho schopností vytvořit a udržet určitý narativ či příběh o sobě. Podmínkou je, že neustále spojuje zkušenosti a události z vnějšího, objektivního světa, a upravuje je tak, aby spadaly do vlastně vytvořeného narativu jedince”* [ibid.]

Rozlišuje existenční dimenze ontologické jistoty (jistoty ze své existence) – identita je *křehká* a *robustní*. Identita je **křehká**, protože autobiografii, kterou

jedinec upřednostňuje, je jedna z mnohých, které jím mohou být vytvořeny a vyprávěny jako příběh o historii vývoje svého Já. Dále je identita **robustní**, protože musí být natolik odolná, aby mohla v daném prostředí, ve kterém se člověk pohybuje, vytrvat i přes tlak a změnu, které přichází zevnějšku [ibid: 56].

1.3 Identita podle E. Goffmana

Erving Goffman se ve své knize *Všichni hrajeme divadlo* zabývá otázkou identity odlišně. Jeho přístup spočívá v analyzování sociální reality za pomoci metafor divadelní hry.

1.3.1 Přesvědčení o roli

V první kapitole *Herecké výkony*, se na začátku zabývá autor vysvětlením toho, co to role účinkujícího je. Tzv. “roli” popisuje následovně: “*(Jednotlivec) chce, aby byli přesvědčeni, že postava, kterou vidí, je skutečně nositelem charakteristických vlastností, jaké zdánlivě má; že úloha, kterou hraje, bude mít předpokládaný dopad a že, obecně řečeno, věci jsou takové, jaké se zdají být.*”

V kontextu rolí začíná vykreslováním dvou extrémních typů hereckých výkonů. Prvním z nich je “*upřímný herec*”. Takový člověk se naprosto ztotožňuje s rolí, kterou hraje. Jelikož je jeho vnitřní motivace sladěna (nebo kongruentní) s vnějším projevem, nepůjde mu o to, ovlivnit dojem obecnstva. Obecnstvo zřídka kdy bude o daném představení mít své pochybnosti.

Na opačné straně však leží druhý extrém, tzv. “*cynik*”. Cynik se se svou rolí neztotožňuje. Jeho vnitřní motivace nemusí být naopak kongruentní s jeho vnějším projevem, a proto mu nezáleží na tom, jakou představu si o něm udělají ostatní, dosáhne-li svého konečného cíle ovlivňováním jejich názoru skrze jeho divadelní představení. [Goffman 1999: 26]

1.3.2 Osoba (či maska)

Důležitým pojmem zde hraje *osoba (nebo i maska)*. Goffman cituje slova Parka:

“Možná to není pouhá historická shoda okolností, že slovo osoba (angl. person) je ve svém původním významu maska. Je to svým způsobem uznání skutečnosti, že každý, vždy a všude víceméně hraje nějakou roli... Vzájemně se známe z těchto rolí; v těchto rolích známe i sebe samy...

V určitém slova smyslu a do té míry, do jaké tato maska reprezentuje představu, kterou jsme si o sobě vytvořili – roli, kterou se pracně snažíme naplnit – je maska naším pravdivějším já, oním já, kterým bychom chtěli být. Naše představa o vlastní roli se nakonec stane druhou podstatnou a nedílnou součástí naší povahy. Vstupujeme do světa jako jednotlivci, vytváříme svůj charakter a stáváme se osobnostmi.” [ibid.: 27]

Zde Park říká, že maska, která nám pomáhá se stylizovat v různých kontextech, může být dokonce i pravdivější než naše autentické já, které chceme pod maskou schovat. Otázkou je, do jaké míry je maska spjata s naším autentickým já? Mohou různá prostředí způsobovat separaci nebo naopak splynutí s maskou, kterou si člověk vytváří?

1.3.3 Fasáda, vzhled, způsob vystupování

1.3.3.1 Fasáda

Je to součást představení, která slouží obecnstvu k tomu, aby si mohlo daný akt vyložit. Vzorce fasády jsou natolik obecné, aby pokaždé mohl být daný akt vyložen konzistentně [ibid.: 29]

1.3.3.2 Vzhled

Vzhled je jedním z kritérií, tvořící obsah fasády. Týká se předmětů, které účinkující může použít k tomu, aby vyjádřil svůj status.

1.3.3.3 Způsob vystupování

Způsob vystupování, jakožto další součástí fasády, *“...odkazuje na podněty, které mají signalizovat, jakou interakční roli hodlá účinkující sehrát v brzké situaci.”* [ibid.: 31]

Očekává se většinou, že mezi vzhledem a způsobem vystupování bude soulad, avšak to nemusí být v určitých situacích vždy nutně pravdou [ibid.].

1.3.3.4 Osobní fasáda

Jsou to podněty, které jsou účinkujícími nejvlastnější. Tyto prvky se vyskytují v každé formě interakce. Některé z nich jsou v čase stabilní, některé s v čase mění. To mohou být například hodnosti, oblečení, pohlaví, věk, rasa, velikost, vzhled, držení těla, způsob mluvy, gestikulace, mimika, atd. [ibid.: 30]

2 PROPOJENÍ MYŠLENEK TĚCHTO AUTORŮ

Tito autoři se zabývají identitami na dvou různých, avšak komplementárních rovinách.

A. Giddens se převážně soustřeďuje na subjektivní konstrukci svého Já, a to na rovině vnímání a percepce. Uchopuje identitu skrze vlastního vědomí, které však je primárně subjektivní záležitostí jedince, i přestože roli ve ztvárnění identity hrají i externí faktory a objekty, jako jsou jiní lidé, události či artefakty. Nejenže identitu uchopuje skrz vědomí, ale toto vědomí musí mít osobní časovou kontinuitu, tedy historii. Pouze historický, kontinuální osobní narativ je jím považován za *sociální identitu* [Giddens 1991: 52]. Jeho pojetí vychází ze subjektivity. Lze říci, že člověk je sobě samému v jeho pojetí více vlastní a také fluidní, ale uchopuje hlavně sebe a své vědomí.

Pojetí E. Goffmana [1999] je vyznačen spíše aktivním přístupem a větší roli zde hrají interakce. Člověk, či herec je vždy chápán v rámci rolí, kterých se rozhodne přijmout a hrát. I to, že si herec nasadí tu nejvlastnější masku, kterou má, furt znamená, že danou roli hraje tak, aby vytvořil stejný dojem autenticity vůči jeho publiku. Je zde kladen větší důraz na nevyhnutelnou odpověď publika na náš herecký výkon, ať už je odezva jakákoli.

Mým účelem je reinterpretovat tyto koncepty tak, aby bylo možné je dosadit do virtuálního prostředí. Totiž identita jedince jako taková je komplexní, pochopit, jak identita spolupracuje s digitálními prostředími je o to náročnější, ale i zajímavější.

Pokud tedy je na základě Giddensovo [1994] vymezení identita osobním narativem, který čerpá ze svého reálného prostředí, tak podobně bude možné

takový příběh konstruovat i v digitálním světě, kde je nespočet možností, jakými si může jedinec obohatit svůj příběh. Zároveň se nevyhne nutnosti integrovat normy daného prostředí do svého vědomí a tím neustále mění své sebepojetí, a pojetí ostatních.

Tento osobní narativ je součástí jedincova vědomí. Avšak zároveň svou identitu vyjednává v přímé interakci s ostatními. Zde považuji přístup E. Goffmana [1999] za doplňující, neboť jedinec i v rámci svého vědomí interaguje se světem a s ostatními lidmi, skupinami. Na základě získaných informací a dat vyhodnocuje různé situace, učí se a stylizuje se, aby dosáhl nějakého výsledku či reakce. Jelikož se pohybuje člověk v síti lidí, může nám zde koncept rolí, fasády, image apod. vysvětlit motivaci herce k dosažení určitého výkonu či cíle, který si vytyčil.

Oba přístupy považuji za komplementární a užitečné. Avšak pro účel mé práce a uchopení problematiky avatarů a identity, mi přijde vhodnější přístup A. Giddense. Uvidíme však, že koncepty oba autorů jsou důležité pro vysvětlení digitální identity, neboť konstruování identity závisí nejen na subjektivitě jedince, ale i jeho schopnosti interagovat s jeho sociálním prostředím, a prostředcích, které k tomu využívá [Giddens 1991, Goffman 1999].

2.1 Odkaz na předešlou literaturu

Pro ilustraci pojetí identity v digitálním prostředí zde poslouží krátké výčty lidí, kteří poskytovali své výpovědi autorce Sherry Turkle se v knize „*Identity in the Internet Age*“ [1977]. Její výzkum v prostředí MUD (multi-user domains) nastiňuje proces, kterým uživatelé domény prochází při tvorbě avatarů neboli spíše při tvorbě a uvědomování si *sebe samých*. Uvádí výpovědi svých respondentů:

„Jsi danou postavou a zároveň jí nejsi.“

„Jsi tím, za koho se vydáváš.“

„Část mého Já, velmi důležitá část sebe samého, existuje pouze uvnitř permMUDu.“ [Turkle 1977: 340]

V tomto případě se bavíme o virtuální realitě v online hrách. Obvykle, pokud jde o virtuální avatary, pohybující se ve 3D prostoru ve hrách, je takovýto aspekt označován jako „persona“ nebo „avatar“. V textu „*I Am/We Are: Exploring the Online Self-Avatar Relationship*“ rozlišuje autor tyto pojmy od sebe, kdy za *personu* považuje činnosti a praktiky, které podobu sebe samého vytvářejí. Tato složka je v interakci s ostatními a zároveň z ní plyne. Je to způsob, jakým si jedinec vyjednává svojí identitu [Procter 2021: 2].

Na druhé straně avatar má být rozšířením svého Já. Avatar je dichotomicky stavěný jako takové Já, které se namísto skutečného člověka, pohybuje v online světě. Zároveň ze skutečnosti čerpá a vytváří jeho podobu.

2.1.1 Rozdíl mezi personou a avatarem

Pro mou práci je důležité zde vysvětlit tyto dvě pojmy, neboť v rámci analytické části se budu zabývat nejen digitálním prostředím na sociálních sítích (Facebook) a sociálních platformách (Discord), ale i imerzní virtuální realitou (VRChat). Persona a avatar se k sobě úzce váží a obě složky spolu pracují k utváření identity jedince a jeho schopnosti sebe reprezentace v digitálním světě.

Podle Proctera má slovo persona latinské nebo etruské kořeny a blíží se k ideje masky, a to hlavně té, které je využíváno v divadelních představeních a náboženských obřadech. Avatar má též původ v náboženství, vychází ze sanskrtského slova „avatara“, což značí posvátnou osobu, která sestoupila na pozemské prostředí v lidské podobě a úkolem působit jako prostředník, který zprostředkovává komunikaci mezi božskou a pozemskou sférou [ibid: 48].

V moderním pojetí se pracuje s personou ve vztahu k sociálním sítím, a daná persona se projevuje s osobním nebo profesionálním projevem přítomnosti na internetu, kdy při prvním pohledu na digitální artefakt (např. fotka) lidé nějakou danou osobu ihned rozeznají a identifikují. Avatar je celkový obraz osoby a pojí se spíše s virtuálními světy a s videohrami.

Můžeme si již zde všimnout, jak se koncepty sebeuvědomění, reflexivity a sociální identity od A. Giddense [1991] pojí se sebe reprezentací, persony jako masky a hraním rolí od E. Goffmana [1999]. Člověk totiž neexistuje ve vakuu, oddělený od společnosti a své komunity. Existence druhých v tomto případě je podmínkou pro existenci a uvědomění si sebe samého.

Vytvoření a udržování si osobního příběhu je důležité pro konstruování identity ve vztahu k sociálním sítím (a ještě pravdivější uvažujeme-li obecně o sociálním prostředí jako takovém). Takovýto převyprávěný narativ o sebe samém udržuje smysl naší identity pohromadě.

Avšak autobiografický příběh není oddělen od prvků a norem, které danou sociální síť tvoří. Podobně jak bylo řečeno Giddensem v jeho knize, jedinec má kontinuálně předávat události a prvky ze vnější reality a externího světa do světa jeho vědomí. Tímto způsobem neustále čerpá ze svých senzorických zkušeností a aktualizuje vlastní postavení sebe sama vůči ostatním a světu [Giddens 1991: 55].

Studie *Narrative Matters: You do you: teens' coconstruction of narrative, reality and identity on social media* provedená A. Duffym toto dobře ilustruje.

Autor uvádí, že sociální sítě umožňují: 1) způsob formování identity, 2) možnost vyjednávání si soukromí, 3) situovat sebe do sociálního prostředí. Sociální sítě vnímá jako možnost, jak si hrát se svoji sebe reprezentací a přirovnává tuto skutečnost k možnosti si vybrat vhodné oblečení na oslavu nebo k vytváření fiktivní postavy [Duffy 2019: 288].

Sociální sítě jsou prostředím, kdy jsou jedinci „socializovaní“ do daného prostředí a jeho fungování. Je jim ukazováno, které typy a způsoby chování jsou žádoucí, akceptovatelné. Dělají to společně s dalšími osobami, čemuž autor říká „coconstruction“ neboli společná konstrukce [ibid.].

Například je pro uživatele Facebooku akceptovatelné a žádoucí zadat skutečné jméno, citlivé informace jako jsou profilové fotky, úvodní fotky, bydliště, místo narození, datum narození, obor studia atd., kdy nepodílení se na těchto aktivit nemusí být přijímáno pozitivně. Představme si situaci, kdy si nás přidá do přátel člověk, který má velice zvláštní jméno, na profilu není zobrazena žádná fotka a všechny ostatní údaje jsou skryté. Pravděpodobně bude naší reakcí daného člověka vymazat a jeho žádost mu odmítneme.

V podobném duchu si uživatelé mohou vyjednávat svoji identitu a tvořit svůj narativ na základě nějakých tematických podnětů. Nejen, že je k tomu vedou normy, možnosti a mantinely dané platformou, ale i ostatními uživateli, kteří utvářejí a udržují v daném sociálním prostředí nějakou určitou kulturu.

Ve většině případů vidíme, že mají uživatelé na Facebooku tzv. selfies či autoportréty, které tvoří nejen jejich identitu, ale odlišují je od ostatních. Avšak autoportréty jsou zároveň i jakousi normou, neboť se tím řídí převážná většina uživatelů, až na nějaké výjimky. Dále do akceptovatelného chování spadá užití žargonu, podílení se na určitých aktivit atp.

Důležitým aspektem identifikace jedinců na Facebooku jsou samozřejmě jména a nutnost zadávat svá skutečná jména, podle zásad ochrany soukromí [Facebook 2018, Chen 2018].

2.1.2 Embodiment

„Embodiment je technologický artefakt, který uživatelům poskytuje tělo ve virtuálním prostředí, to činí lidi, místa a věci konkrétními či hmotnými.“ [Procter 2021: 4].

Jedna z prvních studií od Nicka Yee a Jeremy N. Bailsona odkazuje ke konceptu, který se blíží teorii reflexivního vědomí od Giddense. Jedná se o tzv. „Proteusův efekt“ (z angličtiny Proteus Effect), který říká, že lidé korigují své chování na základě vzhledu, charakteru a vlastností svého avatara, kterého mají ve virtuálním světě [Nick Yee, Jeremy N. Bailenson: 16].

Zde podle mě embodiment může sloužit jako jakési rozšíření mé osoby. Pokud má být identita chápána jako sebeuvědomění si sebe samého v průběhu času a vlastní životní autobiografie, tak embodiment v kontextu vnoření se do zkušenosti a vtělení se do mé vlastní herní postavy znamená možnost zrekonstruovat mojí vlastní identitu.

2.1.3 Dimenze genderu a její role ve vztahu k avataru

2.1.3.1 Judith Butler

Judith Butler se ve své eseji *Performative Acts and Gender Constitution: An Essay in Phenomenology and Feminist Theory* zaměřuje na dimenzi genderu ve vztahu k identitě jedince.

Autorka [1988] uvádí její pohled, přičemž tvrdí, že gender není stálou a stabilní identitou, ale vychází repetitivních činností, které jej konstituují. Pro vysvětlení svých myšlenek se rozhodla autorka nahlížet na problematiku skrze optiku dramatickosti (ve smyslu divadelního představení).

Genderovou identitu chápe jako “*aktivní proces ztělesňování (či “zhmotňování”) určitých kulturních a historických možností*”. Tělo jedince jako takové, není pouze hmotná materie, ale ani sebe identické. Materialita těla jedince je nasycena významy. Tedy, “*tělo není pouze jednoduše hmotou, ale neustálou materializací možností*” [ibid.: 521]

Tělo vykonává, dramaturgizuje a reprodukuje historickou situaci. Zde dramaturgizace a reprodukce jsou hlavními složkami *embodimentu* (v Butlerově pojetí). Vykonávání genderu nezahrnuje pouze ztělesnění jedince, aby byl rozpoznatelný a viděný, vnímatelný ostatními aktéry. Toto aktérské provedení (*embodiment*), je, jak tomu říká, “*stylistika existence*”. Není však vždy stylizováno sám sebou (*self styled*), ale mají svou minulost, která jim určuje a stanovuje možnosti a limity [ibid.].

Totíž, gender jako součást (hereckého) výkonu má stanovené nějaké mantinely, normy a hranice. Ti, kteří se nedokáží podrobit pravidlům, stanovené sociální realitou a kulturou, mají být potrestáni [ibid.: 526].

Aby vysvětlila, že je gender sociálním konstruktem, vysvětluje, že gender není daným faktem. Genderové činnosti, které jsou reprodukovány, tvoří koncept genderu samotného, bez nichž by sám gender neexistoval. Gender ale sám o sobě nedisponuje nějakou danou esencí, do které by se měl navracet, a zároveň není nijak daným objektivním ideálem, kterého by měl jedinec aktivně snažit dosahovat. Jedinci jsou svými vlastními konstrukcemi přesvědčení. Jsou přesvědčení jejich *nezbytností a přirozeností* [ibid.].

Judith Butler zastává názoru, že tělo se stane genderovaným skrze činnosti, které jsou neustále obnovené, přepracované a utvrzené v průběhu času. Jde o sedimentaci aktů a činností, ne o přednastavené genderové identity.

Tyto genderové akty a činnosti neexistují jednoduše ve vakuu, odehrávají se a vykonávají se různých sociálních kontextech. To je činí reálnými. Akty, nebo herecké výkony jsou záležitosti kolektivu, protože obsahují kulturní prvky a rozeznatelné znaky. Tudiž nejsou akty pouze doménou subjektivna, patřící

samotnému jedinci. Rozvíjí myšlenku dál, a tvrdí, že určitě existují individuální přístupy k vykonávání svého genderu, které mohou být za individuálních okolností sankcionizované, ale to zdaleka neznamená, že jsou pouhou individuální záležitostí [ibid.: 528]

Činnosti, které se provádí, jsou pouhými replikami. Musely se odehrát již minulosti, aby existoval rámec, do kterého tyto akty spadají a zároveň, aby byly rozpoznány adekvátním, správným způsobem. Tedy to také znamená, že jsou jednotlivé akty již předem nacvičené.

Aktér v kontextu sociálního představení skrze své činy a akty své tělo stylizuje do těla genderovaného, který je zároveň i veřejně viditelný. Tedy to, co jedinec dělá, není bezvýznamné a jeho jednání má určité následky. Jeho výkon je svým způsobem i strategicky zaměřený na udržení genderu v binárním rámci.

“Herci jsou vždy již na jevišti, v rámci podmínek představení. Stejně jako scénář může být inscenován různými způsoby a stejně jako hra vyžaduje jak text, tak interpretaci, tak i genderové tělo hraje svou roli v kulturně omezeném tělesném prostoru a inscenuje interpretace v rámci již existujících směrnic.” [Butler: 526]

Z tohoto výčtu plyne, že gender podléhá sociálním normám a konvencím dané společnosti (nebo světům, chceme-li brát v potaz i virtuální prostředí), ve které je odehráván. Avšak je zajímavé si zahrát i s tou myšlenkou, že jedinec, který nedpodléhá typickým sociálním konvencím, nebude na divadelním jevišti až tak kritizován za své deviantní chování a svou deviantní sebeprezentaci. A tudíž i jeho akt a přítomnost nebude mít sociální reakci ze strany publika či veřejnosti, je-li jeho představení oddělené od světa reálného.

“*Tohle je jenom hra*”, je to něco, co je odlišné od něčeho, co má být skutečným. Divák si může v momentě sledování hereckého výkonu zachovat smysl pro realitu, přestože jej tento střet s deviantem konfrontuje jeho dosavadní domněnky o genderovém uspořádání.

Případ divadelní hry je unikátní v tom, že zde mohou být pod záštitou “nereálného” provedeny takovéto deviantní herecké výkony, které mohou konvenční pojetí genderu zcela zpochybnit. Hranice mezi tím, co je hrané a imaginární a reálné je v tomto smyslu jednak jasná (ve smyslu rozlišení reality na jevišti versus v reálném světě), jednak rozmazaná (ve smyslu, kdy hraní nekonvenčních deviantních rolí je stále skutečným fenoménem, který tuto skutečnost divák v danou chvíli i dokonce přijímá).

Skutečnost a realita genderu je reálná do míry, jakým způsobem je hraná. Tedy například gender transvestity je zcela reálný jako u každého, jehož vystupování odpovídá společenským očekáváním. Gender je reálný do té míry, do jaké je performován [ibid. : 527].

Butler se na konci své eseje vymezuje vůči Ervingu Goffmanovi. Tvrdí, že takovéto Já, které má být uvnitř aktéra či herce, je “*nenávratně mimo něj*”, konstituován v rámci sociálního světa a diskurzu, ale že i ono Já je veřejně regulované [ibid.: 528].

Judith Butler je pro tuto práci podle mého názoru důležitá v tom, že stejně jako v reálném světě, podléhají jedinci ve virtuálním světě určitým normám a splňují nějaká očekávání, která jsou předpokládána ostatními lidmi či uživateli platforem.

Avatar, ať už jako statický obraz či 3D postava, má nějaký genderový rozměr, který činí virtuální realitu a obrazy v něm srozumitelnými. Neboť potřeba správného porozumění a interpretace sociální situace umožňuje aktérům se v takovém světě pohybovat a navazovat sociální interakce. Jak jsem již zmínila o pár odstavců dříve, každé prostředí, ať už jevištní, má nějaké své konvence, normy a očekávání. Podobně se tento předpoklad může aplikovat na prostředí virtuální.

Přestože je digitální a virtuální realita něčím novým a atypickým od reality jako takové, pořád zde musí platit nějaké obecné normy, které si jedinci přenášejí ze skutečného světa. Podobně jako člověk, který nebude za své deviantní

vystoupení na jevišti kritizován, nebude i v této logické linii kritizován jedinec, který se rozhodně “převléknout” za dívku v onlinovém prostředí, přestože je v reálném světě mužem.

To znamená, že gender je součástí nejen identity jedince, ale je podmínkou pro nějaké smyslové uchopení ze strany druhých. Genderová reprezentace ve formě avataru ovšem i reprodukuje určité interakce, které jsou stereotypně spjaté s reálnými normami, které jsou očekávané a také do jisté míry neustále reprodukováné v online prostředí.

Ovšem zde se objevuje otázka: Do jaké míry se (genderová) reprezentace a identita v online světě a virtuálním prostředí prolíná s tou v reálném světě? Znázorňují explicitně ostatním svůj gender? Jak a do jaké míry se musí jedinec (genderově) se svou digitální reprezentací identifikovat? Pokud si muž nastaví za profilovou fotku nějakou celebritu ženu, má to nějaký vliv na to, jak se daný muž cítí být uvnitř? Reflektuje to jeho vnitřní ego? Má to nějaký důsledek, který je viditelný v daném sociálním prostoru?

Zde je třeba vrátit se na začátek, neboť takovýto způsob genderového embodimentu je spjat i s embodimentem v pojetí již zmíněného Proctera. Tam, kde označuje embodiment v pojetí Butler [1988] genderovou identitu, která se performuje, tak v pojetí Proctera. [2021] označuje embodiment spíše fyzickou materializaci těla, jako podmínku pro existenci a pohybu ve virtuálním prostředí. Tyto dvě způsoby pojetí embodimentu se však nemusí nutně vylučovat, neboť právě fyzická manifestace těla (obsah) v konkrétním případě virtuální reality, je doprovázena i genderovým embodimentem (formou, projevem). Výkon svého genderu náleží právě určitým znakům, které jsou v určitém sociálním prostředí kulturně přijaté [Butler 1988: 528]. To znamená, že samotné virtuální prostředí je sociálním prostředím, které má své vlastní normy, očekávání a způsoby projevování genderu. Je to jevištěm jako takovým, kde herec hraje specifickou (genderovou) roli, se kterou se může ale nemusí nutně ztotožňovat.

Abychom si to představili lépe, můžeme si navodit fiktivní scénář, kdy si muž vytvoří ve virtuální realitě postavu ženy. Postavu, kterou tvoří a za kterou se bude vydávat, zhmotňuje archetyp ženy, který má své specifika, jež musí splňovat, aby byl ostatními rozeznáván a uznán jako ženský. V tomto případě jde hlavně o fyzické atributy, které jsou na první pohled zřejmé a rozeznatelné. Avšak co se stane, vstoupí-li jedinec do interakce s jiným člověkem? Děje se něco uvnitř daného člověka?

V případě fyzické manifestace, může jedinec splňovat všechna kritéria, které ho mají klasifikovat jako ženu. Avšak to nemusí být reflektováno v fyzické ani behaviorální rovině. Jedinec, vydávající se za ženu je *přece mužem*. Pokud je gender (podle Butler) tvořen, reprodukován a performován, tak v tomto případě se má tento muž stát ve virtuálním prostředí ženou. Otázkou je zaprvé, jak se jedinec uvnitř cítí být a zda jeho vnitřní identita konverguje s jeho fyzickou reprezentací; zadruhé, jak jej ostatní lidé identifikují, a to jak už v reálném nebo v digitálním světě.

Zde je užitečné si propůjčit koncept fasády od Ervinga Goffmana (1999). Fasáda je tvořena právě vzhledem, způsobem vystupování a osobní fasádou. Většinou se předpokládá soulad mezi vzhledem (v tomto případě avatarem), a způsobem vystupování (v tomto případě signály, které zahrnují a znázorňují genderovými prvky, které daný avatar definují jako muže nebo ženu).

Pokud se muž rozhodne vystupovat jako žena, je možné předpokládat, že se dočká určitých důsledků, plynoucích z jeho rozhodnutí. Jelikož ženy mají unikátní zkušenost, která je silně postihuje v důsledku toho, že pro obě pohlaví platí určité normy a stereotypy, lze čekat, že se k dotyčnému budou lidé chovat jinak. Toto závisí svým způsobem hlavně na míře přesvědčivosti jeho performance, bez ohledu na to, zda se cítí být ženou nebo ne. Ovšem je důležité zde vyzdvihnout myšlenku, že toto je možné jen do jisté míry, neboť vnitřní identita propíjí do způsobu sebe prezentace.

Navíc jsou genderové signály občas velice nejednoznačné a stěží se dají identifikovat. Příkladem mohou být muži a ženy, mající androgynní styl oblékání.

Trhlinou v tomto předpokladu je, že virtuální nástroje ve virtuálních realitách umožňují jedinci vytvořit avatar, který je genderově nejednoznačný a neidentifikovatelný, takzvaný “*antropomorf*” (*antropomorfizované stvoření*). Toto se týká jednak statických avatarů, tak i dynamických 3D avatarů ve virtuálních realitách.

3 METODOLOGIE

Cílem mé práce je popsat, jak sociální aktéři v digitálních platformách konstruují, interpretují a vyjednávají svou vlastní identitu. Mou hlavní výzkumnou otázkou je: “Jak aktéři konstruují identitu skrze avatary v online prostředí?”

K provedení mého výzkumu jsem se rozhodla vydat cestou kvalitativního přístupu. Z podstaty mého výzkumu považuji tento postup za nejvíce vhodný, neboť mi jsou poskytnuty nástroje, které mi umožní získat informace o problematice, odkrýt a analyzovat významy a kontexty, které respondenti svým avatarům a identitám přisuzují.

3.1 Proces sběru dat - předpoklady a úskalí

Pro získání respondentů jsem aktivně analyzovala prostředí na sociálních platformách, a to konkrétně skrze aplikaci Discord. Podle mého byl toto nejefektivnější způsob, jak přímo oslovit a získat respondenty, neboť dané prostředí mi umožnil nejen získat jedince, který 1) aktivně využíval danou síť a byl přímo dostupný ke komunikaci, zároveň 2) jsem se mohla umístit do místních komunit, ve kterých jsem předpokládala, že uživatel hrál hru VRChat, a proto se v ní i nacházel, a 3) vycházela jsem z předpokladu, že většina uživatelů měla Facebookový profil.

Předpokládala jsem, že tento filtrační postup mi umožnil zajistit respondenty, kteří využívali všechny tři platformy, což bylo klíčovou podmínkou pro naplnění podstaty mého výzkumu. Díky aplikaci Discord jsem zajistila snadnější způsob kontaktování respondentů, a to hlavně díky jednoduchému rozhraní a možnosti v ní komunikovat v reálném čase. V případě, že mi při oslovení uživatelé odmítli spolupráci, mohla jsem je dále požádat o doporučení na další možné respondenty nebo jsem mohla v komunitách hledat a poté přímo oslovovat další lidi velmi snadno.

Riziko, které zde bylo, byla pravděpodobnost, že jsem jako výzkumnice byla vykázána z komunity, a to z důvodu, že oslovování velkého množství členů bylo považováno za obtěžování nebo narušení komunitního řádu, který je v každé komunitě stanoven zvláštním způsobem, a to ve formě formálních předpisů či pravidel, které si musí každý člen při vstupu do komunity (neboli serveru) přečíst a odsouhlasit kliknutím na tlačítko. Dalším rizikem bylo, že mě respondent odmítl, a tudíž jsem neměla s kým spolupracovat. Někteří lidé si můj účet ihned vyškrtli ze seznamu přátel, a tudíž jsem neměla způsob, jak je znovu kontaktovat a zeptat se na další možné kontakty.

Počítala jsem s možnostmi, že dotazovaný uživatel, který s interview na Discordu souhlasil, mi 1) odmítne sdílet svůj Facebookový profil kvůli ochraně soukromí, či 2) v případě jeho nevyužívání ze strany respondenta, jsem neměla jinou možnost jak jej analyzovat. Proto jsem se rozhodla si vyhledat respondenty na přímo na sociální síti Facebook, a to konkrétně v komunitních skupinách, které jsou tematicky zaměřené na aplikaci Discord nebo VRChat. Toto rozhodnutí jsem učinila, protože jsem mohla udržet tematickou konzistenci, podle níž jsem hledala respondenty na Discordu, a to protože jsem měla rovnou přístup k tomu, jak kontaktovat lidi, kteří hrají hru VRChat.

Své respondenty jsem vybírala na Discordu na základě toho, zda splňují následující požadavky:

- 1) vyplněné uživatelské jméno
- 2) mají profilovou fotku
- 3) nastavený status
- 4) vyplněnou biografii
- 5) *úvodní fotku*
- 6) *(ne)nastavené barvy profilů*
- 7) *speciální případ čtyřmístného identifikačního kódu (#1234)*
- 8) *(ne)zakoupené předplatné; (ne)využití zlepšení serveru*

Všechny tyto položky musely být vyplněné, protože jejich přítomnost znamenala využívání daných technických možností pro nastavení a přizpůsobování svých profilů v maximální možné míře. Všechna rozhodnutí, podle mého názoru, měla do jisté míry pro dané uživatele nějaký význam. Položky 5) až 8) jsem označila kurzívou, protože to jsou placené funkce, které oproti bezplatným profilům posouvají možnosti přizpůsobování vlastní profilu dále. Zároveň jsem považovala ochotu si zaplatit za doplňkové funkce za jistou míru oddanosti, ať už vůči samotné platformě nebo i vůči osobní potřebě si přizpůsobit svůj avatar.

Jak jsem již zmínila, začala jsem mou primární platformou - Discord. Vyhledala jsem si v databázi pro veřejné servery podle klíčových slov komunity, které se tematicky zaobírali VRChatem. Z výsledků jsem si vybrala tři nejvhodnější komunity - VRChat, VRChat Lounge a VRChat & Relax. Ve všech komunitách jsem se snažila oslovit respondenty přímo skrze přímé zprávy. Do všech serverů jsem se dostala snadno, bez překážek. Výjimku pro mě tvořil server VRChat Lounge, neboť jsem od administrátorů serveru při vstupu nedostala povolení pro zobrazení si zbytku kanálů komunity.

Po navázání spojení s uživatelem v soukromých zprávách, jsem se představila, vysvětlila účel výzkumu a následně poprosila o jejich ochotu participovat. Před zahájením a po ukončení kontaktu jsem respondentům poděkovala za jejich účast a(nebo) čas.

V serverech VRChat a VRChat & Relax jsem takto oslovila 5 lidí, a to neúspěšně. Překvapivě nebylo pro mě osobně projevení nezájmu o participaci velkým problémem. S touto překážkou jsem se právě vypořádala oslovením dalších lidí. Větším a častějším problémem bylo spíše udržování tempa komunikace, kdy mnozí respondenti pocházeli z různých částí světa, a tudíž komunikace s velkým časovým posunem byla obtížná, neboť nebyli respondenti vždy k přistižení.

Dále byl náročný samotný sběr dat, který proběhl skrze textovou komunikaci. Jednak zde byla na straně respondentů častá tendence promýšlení si odpovědí, a tedy trvalo dlouho, než jsem se dostala jejich odpovědí, jednak nabývaly odpovědi většinou formy paragrafů, které byly pro čtení a zpracování informací velice náročné jak časově, tak kognitivně. Podobně, kdy se při běžném dialogu lidé střídají, tak textová komunikace s respondenty spíše nabývala formy textových monologů. Mnozí respondenti mi z tohoto důvodu přestali odepisovat, i přesto, že jsem se jim opakovaně snažila připomenout.

Jedním z velkých nevýhod onlinové komunikace na této platformě byla právě možnost si v nastavení soukromí změnit povolení přímých zpráv od členů, kteří nesdílí společný server. Pokud byla tato funkce vypnutá, bylo téměř nemožné osoby kontaktovat. Jedinou další možností bylo poslat danému potenciálnímu respondentovi žádost o přátelství, kterou v případě přijetí poskytovala jedinou možnost přímé komunikace. Nebylo ale neobvyklé, že ihned po přijetí žádosti o přátelství, projevil jedinec na druhé straně nedůvěru. Většinou jsou totiž žádosti a zprávy od cizích lidí považovány za formu obtěžování, a tudíž mají uživatelé tendenci příchozí zprávy a žádosti ignorovat. Po několika nezdařených pokusů o navázání kontaktu a neúspěšných konverzací, jsem se rozhodla zkusit hledat respondenty na sociální síti Facebook.

S větší nadějí jsem si opět podle klíčových slov vyhledala na Facebooku jednotlivé skupiny, zabírající se tématem VRChat. Vstoupila do jedné z největších komunit, tzv. "VRChat Community", na Facebooku. Vložila jsem pod záložku "Diskuze" svůj příspěvek, který v krátkosti představil můj výzkum na platformě. Během toho jsem si prohlížela jednotlivé příspěvky ve skupině, konkrétně jsem se soustředila na to, najít vhodného respondenta, který by se mnou mohl provést interview. Hlavním kritériem pro mě bylo, že daný jedinec hru VRChat hrál. To bylo právě zjevné z přidaných příspěvků. Většina příspěvků ve skupině byla právě tvořena snímkami obrazovek ze hry, takže bylo možné nahlédnout na to, jakého mají lidé avatara. Bohužel mi, v případě Facebooku, byl

odepřen přístup do skupiny, neboť vlastníci dané komunity můj účet odebrali ze skupiny, ihned po tom, co jsem svůj příspěvek přidala.

Během toho jsem se snažila vyčkat na odpovědi 5 lidí, které jsem oslovila přímo v soukromých zprávách. Zde se vyskytl problém, který jsem nečekala. Kontaktování lidí přímo přes přímé zprávy na Facebooku se ukázal být neefektivní, což převrátil můj předpoklad naruby. Nikdo z nich si totiž mou zprávu nezobrazil, což znamenalo, že bylo pro mě nemožné získat respondenty pro mou práci. Využívání Facebookových skupin k získání respondentů nemusí být nutně jednoduchá a efektivní záležitost, a to hlavně pokud je výběr respondentů takto zúžený.

Nakonec jsem se obrátila na doporučení od mých přátel a známých na Discordu. Spoléhala jsem také na lidi z komunit, ve kterých jsem byla aktivní. Proces byl celkem náročný, protože jsem zjistila, že množství lidí, kteří by využívali všechny tři platformy, bylo v mém osobním okruhu velice málo. Téměř všichni, koho jsem se ptala, o nikom nevěděli. Nakonec jsem svůj první kontakt získala na základě doporučení od člena, který se mnou sdílel komunitu. Druhého respondenta jsem získala díky českému VRChat serveru na Discordu, jehož zvací odkaz jsem našla na Facebookové stránce, během hledání českých VR komunit na Facebooku. Po vstupu do komunity jsem si opět prohlížela různé profily uživatelů, a vhodného respondenta jsem nakonec oslovila. Ten k rozhovoru ochotně přistoupil.

Vzhledem k omezeným časovým možnostem a obtížnostem se dostat do kontaktu s dalšími potencionálními respondenty, jsem se rozhodla zaměřit se na tyto dva lidi, kteří mi byli velice ochotni věnovat svůj čas. Považovala jsem je za dostatečně kvalitní informátory, a to protože není jednoduché najít lidi, kteří by se vši ochotou a otevřeností chtěli sdílet své osobní Facebookové profily. Zároveň bylo využívání a zkušenost s VRChat pro můj výzkum klíčovými požadavky.

3.2 Etika

Jelikož jsem prováděla výzkum v onlinovém prostředí hlavně přes Discord (v přímých zprávách s dotyčnými respondenty), musela jsem brát na vědomí jejich právo na ochranu údajů a soukromí.

Každého respondenta jsem se zvlášť ptala, zda mohu zveřejnit ve své práci jejich osobní údaje podle platform. Zde Facebook tvořil zvláštní kategorii, protože samotný obsah údajů se většinou váže k faktům skutečnosti – např. jejich reálná jména a příjmení, profilové fotky, datumy narození, bydliště, apod. Data z Facebookových profilů jsem proto zveřejňovala se silnými úpravami, kdy pro účel výzkumu postačily pouze jména, profilové fotky, úvodní fotky a popř. autobiografie. Jakékoliv informace, které by jinak vedly k identifikaci respondentů, jsem vynechala, nebo upravila takovým způsobem, aby zachovaly význam původního sdělení, ale nevedly k identifikaci informátora. Discordové profily byly ve větší míře již anonymizované, místo reálných jmen a příjmení byla k dispozici pouze uživatelské jména, citlivá data jako datumy narození a bydliště nebyla zpravidla k dispozici. Jediné, co bylo v případě Discordu důležité, bylo brát ohled na možnost, že uživatel si jako své uživatelské jméno zvolil své skutečné, či své stávající nechtěl zveřejňovat, a že ve své biografii uvedl citlivé informace o své osobě. Vzhledem k identifikovatelnosti na Discordu jsem považovala za vhodné pouze údaje z profilu jako jsou profilová fotka a úvodní fotka, a to bez čtyřmístného identifikačního kódu, protože tento údaj činí uživatele dohledatelnými. Jejich uživatelská jména jsem změnila na pseudonymy.

3.3 Data a analýza

Online rozhovory formou chatu jsem provedla s dvěma respondenty, kdy jejich doba trvání činila kolem 3 hodin až několik dní. Oba rozhovory byly provedené na platformách Discord. Rozhovory byly ve schránce uloženy, poté

zanalyzované. Analyzovala jsem výpovědi respondentů zpětným pročitáním a hledáním relevantních společných tematických oblastí, které se opakovaně prolínaly mezi jejich vlastními zkušenostmi. Analytickou část jsem rozdělila do třech částí, aby byly v souladu s jednotlivými platformami. Toto jsem se rozhodla učinit za účelem zvýraznění či zviditelnění prolínání způsobu sebechápání v jednotlivých kontextech. Pro analýzu avatarů z Facebooku a hry VRChat využívám převážně snímky obrazovek, které byly poskytnuty respondenty. Profily na Discordu jsem analyzovala přímo z daného prostředí.

V analýze odkazuji na respondenty pseudonymy ri a Fle, aby nedošlo k jejich identifikaci.

3.4 Popis online platforem

Vzhledem k účelu mého výzkumu budu popisovat pouze relevantní aspekty jmenovaných platforem, tj. profily či avatary na jednotlivých platformách.

3.4.1 Facebook

Facebookový profil/avatar se skládá z jména, profilové fotografie, úvodní fotografie, popř. úvodních informací (tzv. Přehled) jako jsou biografie, místa pracoviště, místa studia, bydliště, města narození, datumu připojení se na Facebook a uživatelské jméno.

3.4.2 Discord

Profil či avatar na Discordu je charakterizován uživatelským jménem, profilovou fotkou, čtyřmístným identifikačním kódem (tzv. “discriminator”), který je unikátní pro každého uživatele a činí ho vyhledatelným na platformě; autobiografií (záložkou “O mně”), datumu připojení se na Discord a posledně jeden ze tří typů odznaků HypeSquad, jehož zobrazení na profilu je pouze možné po tom, co uživatel dokončí krátký kvíz o pěti otázkách.

Dalšími rysy profilu jsou k dispozici v případě, že má uživatel zaplacené předplatné, které mu umožní si k již vyjmenovaným položkám přizpůsobit i: úvodní (animovanou) fotografii, barvu profilu, vlastní identifikační kód, zobrazení odznaku předplatného a vylepšení serverů.

3.4.3 VRChat

VRChat avatar je sestaven pouze z 3D animované postavy, kterou si hráč může buď ze hry přímo vybrat nebo si jej může uživatel přímo sám vyrobit, za pomoci softwaru Blender. Většinou tento krok vyžaduje vědomosti ohledně 3D modelování a nějakou zručnost s programem, tedy není to vhodná záležitost pro úplné nováčky.

4 ANALYTICKÁ ČÁST

4.1 Avatar jako možnost autentické sebezprezentace skutečné identity

Podle výpovědí mých respondentů vyplývá, že sebeidentifikace a míra autentičnosti, která je vložena do tvorby avatara je pouhou individuální záležitostí, která reflektuje jisté motivace a potřeby daných jedinců. Jelikož se každý z nich ocitával v různých životních situacích, které doprovázely a doplňovaly jejich osobní narativ, plnily jejich avatary pro ně specifickou funkci. Avatar byl přesto pro oba účastníky nějakým prostředníkem, buďto k naplnění a realizování přímo vlastní identity, nebo sloužil jako nástroj k vyjádření svých tužeb, motivací a zájmů, které nemusely přímo souviset s identitou, jako vyjádření nějakého sebechápání jedince.

“Ano, obvykle mám na profilu jen fotky lidí nebo věci, které mám rád/podporuji. Dá se říct, že to pro mě má hlubší význam, protože z anime a kpopu jsem si udělal spoustu přátel na discordu/Twitteru/VR a dalších hrách. Profilový obrázek na Discordu o mně nic nevyovídá, nesnažím se být jako tito členové KPopu. Spíš je jen mám, abych je podpořil a třeba s nějakým fanouškem začal novou konverzaci, což se většinou stává. Náhodně mi někdo napíše, že je taky fanoušek Momo (celebrita, kterou respondent měl na profilové fotce).” (ri, uživatel Discordu)

“Moja fotka je v podstate môj avatar. Je pre mňa veľmi dôležitý prvok mojej osobnosti a reprezentujem sa s ním viacmenej všade. Aj keď už prešiel viacero iteráciami a úpravami počas rokov čo ho používam, jeho podstata zostala nemenná a popravde pre mňa moc znamená keďže je to v podstate moje, nazvem to, sekundárne telo, sekundárna persona, ktorá mi

v mnohom neuveriteľne pomohla a doteraz pomáha, či už sa jednalo o online komunikáciu alebo o skúmaní samej seba, svojej identity, osobnosti, kto vlastne som apod.” (Fle, užívateľ Discordu)

Co se týče Facebooku, oba uživatelé danou platformu nepoužívají velmi často, ba vůbec z různých důvodů, a jejich profily či avatary nejsou aktivně realizované a reprodukovány. Facebook jako platforma pro ně slouží spíše jako komunikační nástroj, než nástroj k vyjádření své identity.

ri uvádí,

“Před 3-4 lety jsem používal Facebook denně, ale pomalu se pro mě Discord stal #1, zatímco Facebook používá jen pár známých, kteří Discord neznají, tak je kontaktuji přes Facebook.”

Podobně se k tomu staví i Fle:

“Všetko je avšak najviac adekvátne k VRC/NeosVR, Discord trochu a FB, ten popravde až tak moc nepoužívam. Je pre mňa definitívne najmenej relevantný.”

4.2 Facebook jako obecně nejméně relevantní a užitečná platforma, která může uživatelům spíše ublížit

Z předchozích výpovědí mých respondentů vyplývá, že Facebook pro ně je nejméně vhodnou platformou pro realizaci identity, vedle toho není dané prostředí užitečné ani pro samotnou komunikaci s ostatními lidmi, neboť ztrácí na popularitě mezi mladými lidmi, kteří migrují na jiné platformy jako jsou Discord. Z rozsáhlého rozhovoru bylo velice těžké zvýraznit pozitivní význam Facebooku pro tvorbu identity a možnosti sebe prezentace, protože i po vyčerpání všech možných otázek, vztahující se k využívání platformy, byl postoj mých respondentů vůči Facebooku zcela neutrální až negativní.

Fle, jakožto žena, identifikující se jako transsexuál, popisuje svou zkušenost na Facebooku následovně:

“Negatívne komentáre kvôli mojej profilovke dostávam len a len na FB. Všade inde príde ľuďom úplne v poriadku.”

Jak již zmínila, používá její současný Discordový avatar, kterým je právě 3D postavou ze hry VRChat, téměř všude, a to včetně Facebooku.

Srovnává svoji zkušenost s platformou Discord, kde ji nikdo za svůj nastavený avatar nekritizoval. Svoji nedůvěru vůči Facebooku vyjadřuje ve třech rovinách:

1) obává se o své soukromí,

“Údaje vyplnené nemám z dvoch dôvodov. Jednak Facebook moc nepoužívam a druhak odmietam dať akékoľvek viac osobne informácie spoločnosti ako je Meta.”

2) nepovažuje Facebook za prostředí, podporující moderní kulturu, akceptanci a otevřenou mysl,

“Facebook je pre mňa extrémne irelevantný, príde mi extrémne out of touch s modernou dobou, algorytmus nerobí nič iné len mi hádže na feed kontroverzné diskusie a príspevky aby ma donútili na ňom komunikovať, komentáre sú des a hrúza, na facebooku je celkom inteligentne zaostalá populácia (podľa môjho názoru) a vždy ma štvú rôzne socialné experimenty a extrémny data collection, ktoré facebook praktizuje.”

3) obavy z diskriminace na platformě

“Aj keď VR prostredie je viac imúnne voči diskriminácii tak tá stále existuje a žiaľ je viac a viac častá kvôli rastúcej popularite VR ale je neporovnateľne menšia oproti tomu čo sa deje na iných online platformách ako FB alebo napríklad v reálnom živote.”

Pro mé respondenty však má Facebook odlišný význam. Kdy pro uživatele ri není podstatné hledat médium pro sebevyjádření, protože si je svou identitou jistý, *“Moje identita je obvykle jen muž s herními, kpop, anime zájmy”*, oproti němu však Fle jakožto transsexuální žena, hledající svou identitu a sociální přijetí, Facebook nepovažuje za vhodné místo, kde by ji toto bylo umožněno. Platforma se spíše snaží respondentku vyloučit z prostředí.

4.3 Křehkost a robustnost identity, vyjádřena skrze avatary

Vzhledem k předchozímu odstavci, je možné uvažovat nad křehkostí a robustností [Giddens 1999] dvojím způsobem:

1) z hlediska osobní identity

Z výpovědí uživatele ri plyne, že si je svou identitou jistý. Toto se odráží i ve způsobu využití sociálních sítí a komunikačních platforem, ale i hry VRChat. ri se nesnaží o to, aby propíjela jeho skutečná identita do identity virtuální, a aby udržel jistou míru shody mezi oběma identitami. Netouží po tom být viděn, a separuje (segreguje) své životy do dvou oblastí – oblast reality a onlinového světa. Toto se právě ukazuje i na tom, jakého avatara si volí pro své sociální sítě.

“Obvykle mám na profilu jen fotky lidí nebo věci, které mám rád/podporuji. Dá se říct, že to pro mě má hlubší význam, protože z anime a kpopu jsem si udělal spoustu přátel na discordu/Twitteru/vrcholu a dalších hrách. Profilový obrázek na Discordu o mně nic nevyovídá, nesnažím se být jako tito členové KPopu.”

“(Používám) obrázky anime postav a postav ze hry League of Legends (zkr. League). Pro hru VRChat používám anime avatary.”

“Většinou chci zůstat anonymní.”

Na druhou stranu Fle si svou identitou nebyla po velkou část jejího života jistá,

“Ten proces trval celý život. Je to hlavne spôsobené tým, že som transgender a k tomu mám mnoho iných pridružených problémov. Vždy som so svojou identitou a samou sebou bojovala a snažila sa zapadnúť, skýť svoju inakosť.”

Lze říci, že právě její křehká identita ve skutečném světě, jí vedla k tomu, aby hledala po způsobu, jakým identitu zpevnit – a to skrze VRChat avatary,

“Avšak akonáhle prišlo VR trošku viac do módy (cca 2016) som objavila nový svet, ktorý mi otvoril neuveriteľné možnosti. Nemusela som sa pretvarovať, ľudia boli neuveriteľne príjemný a podporujúci, našla som si úžasný spôsob ako skúšať a hľadať kto vlastne som s ľuďmi čo ma v tom nemali problém kedykoľvek podporiť.”

V tomto smyslu, lze považovat skutečnou identitu uživatele ri za robustní, a identitu uživatele Fle jako křehkou, neboť během svého života svůj osobní autobiografický příběh vždy přepisovala “hledáním sebe sama”.

2) z hlediska virtuálních avatarů

Pro respondenta ri, který si je svou skutečnou identitou jistý, nemá pro něj jeho virtuální avatar až tak velkou váhu. Své profilové fotky právě obměňuje s lehkostí, podle potřeby. Obsah fotografií pro respondenta nemají význam ve smyslu vyjádření nějaké hlubší identity, ale pouze ve smyslu vyjádření svých koníčků.

“Momentálně mám Momo (zpěvačka korejské popové skupiny TWICE), protože mi přijde vtipná a ráda koulí očima, když někdo mluví. Kdyby mě ta fotka omrzela, přejdú na jinou členku, třeba na Dahyun. Také na Facebooku se bavím jen s několika lidmi, někteří také používají jiné profilové obrázky než své vlastní irl obrázky. Nevadí mi, že si tam

nechávám fotku postavy z lolka (League of legends), protože nakonec je to můj účet a můžu si vybrat, jaký profilový obrázek tam můžu mít, i když to lidé zpochybňují.”

Na druhém pólu Fle se ke svým avatarům staví následujícím způsobem, *“Používám ich veľmi dlhú dobu a je pre mňa vzácne ich meniť. Vždy ak mením fotku/banner alebo avatara tak ide len o malé úpravy prípadne iterácie toho istého charakteru.”*

“Môj avatar je stále takmer identický. Občas zmením oblečenie, trochu samotný tvar tela, občas farby ale podstata avatara je identická a vždy sa snažím aby ma ľudia spoznali podľa daného avatara, ak si ma raz pamätajú tak si ma pamätajú navždy. Nemením avatara len ho pomali vylepšujem a upravujem podľa aktuálnej nálady. Základ je vždy identický.”

Kde je virtuální avatar, online identita a osobní narativ pro uživatele ri křehkou věcí, tam se nachází možnost pro Fle zpevnit a uzemnit svou identitu, činící její identitu a osobní historický narativ robustnější ve virtuálním světě.

Je zde určitě zajímavý rozdíl mezi jejich zkušenostmi ve skutečném světě, kdy na jednu stranu potřeba sama sebe najít, vedla jednoho respondenta k nalezení nástrojů, které mu právě tuto touhu umožnily a splnily. Lze v těchto dvou případech konstatovat, že právě uzemněná identita ve skutečném světě nemá důvod, proč po nějaké další hledat, a naopak.

Analytické kategorie křehkosti a robustnosti od autora A. Giddense zde přinášejí možnost pochopení toho, jak jedinci interpretují (ne)měnnost svojí identity a svých avatarů. Jelikož právě tyto kategorie vykreslují způsob každodenního prožívání, interpretování identity respondentů, a slouží nám jako nástroj k uchopení nějaké míry kontinuity v narativu jedince. Jistý a kontinuitní narativ identity jedince v reálném světě není jednoduché přetrhnout, a proto převzetí různých rolí nemá vliv na vnímanou autenticitu sebe samého. Nejistý a diskontinuitní historický narativ identity jedince ve skutečném světě ho naopak

vede k nalezení jedné konkrétní role či identity, která bude jedincovi právě autentická a nejvlastnější. Toto lze v Goffmanově pojetí srovnat s touhou nalezení své osobní fasády, která je tvořena například pohlavím a vzhledem, které jsou jedinci nejvlastnější.

V případě:

- a) uživatele ri, jeho osobní fasáda v reálném světě je akceptovaná jeho prostředím a společností,
- b) transsexuální ženy Fle, jsou oba motivy (či jen osobní fasáda) nekongruentní z hlediska osobního pocitu, kým uvnitř je, a jaké očekávání a normy jsou přijímané v jejím sociálním prostředí.

4.4 Přesvědčení o roli - upřímný versus cynický herec

Křehkost a robustnost je možné srovnat s analytickými kategoriemi rolí, které E. Goffman [1999] nazývá upřímnými a cynickými herci.

Upřímný herec se s rolí, kterou hraje, ztotožňuje a jeho motivace jsou sladěné s jeho jednáním. Podobně je možné u uživatele Fle vyzorovat, že právě jeho robustní virtuální identita je srovnatelná s upřímným hereckým výkonem, který jedná jistým a "přímočarým" způsobem, aniž by mu šlo o ovlivňování vnímání obecenstva. Jako transsexuální žena vykonává svůj herecký výkon skrze svůj avatar, který je kongruentní s vnitřním pocitem, který ze své sexuální identity má.

"Môj avatar je stále takmer identický. Občas zmením oblečenie, trochu samotný tvar tela, občas farby ale podstata avataru je identická a vždy sa snažím aby ma ľudia spoznali podľa daného avataru, ak si ma raz pamätajú tak si ma pamätajú navždy. Nemením avataru len ho pomali vylepšujem a upravujem podľa aktuálnej nálady. Základ je vždy identický."

"Popravde môj avatar som ja. Považujem sa zaň."

Naopak v případě pohybu ve skutečném světě adoptovala respondentka spíše roli cynického herce, kterého vnitřní motivace není v souladu s jeho jednáním. Toto lze vyzorovat v pasážích, kdy vypráví o nutnosti se přetvařovat ve společnosti, aby mohla zapadnout a vyhnout se diskriminaci:

“Vždy som so svojou identitou a samou sebou bojovala a snažila sa zapadnúť, skýť svoju inakosť.”

Co se týče respondenta ri, tak jeho vymezení rolí není příliš jasné, protože jeho jednání je ovlivňováno hlavně situačními prvky, a nemá tak pádný důvod a motivaci k tomu, aby podobně jako u respondentky Fle, jednal s rozporem s vlastní motivací v důsledku sociálních norem a diskriminace. Lze říci, že respondent se ujímá hlavně role upřímného herce, neboť i jeho profilová fotka na platformě Discord vyjadřuje hlavně jeho koníček – poslouchání korejské popové hudby. Zde je jeho motivací využívat profilové fotografie, které jsou v souladu s jeho zájmy, koníčky, které sám podporuje.

“...obvykle mám na profilu jen fotky lidí nebo věci, které mám rád/podporuji. Dá se říct, že to pro mě má hlubší význam, protože z anime a kpopu jsem si udělal spoustu přátel na discordu/Twitteru/VR a dalších hrách.”

4.5 Genderová dimenze

Z výpovědí mých dvou respondentů nabývá význam genderové dimenze dvojího rázu:

- 1) sebeidentifikace s genderem svého avataru jako irelevantní prvek
- 2) sebeidentifikace s genderem svého avataru jako podstatný prvek

Do první kategorie spadají výpovědi uživatele Ri, neboť gender postavy, kterou má nastavenou jako svou stávající profilovou fotku na Discordu nemá na jeho sebepojetí nějak zvláštní dopad. Zároveň netouží po tom, aby se s avatarem identifikoval. Jak již bylo řečeno, respondent si za svou reprezentativní fotografii nastavil zpěvačku z korejské popové skupiny TWICE. Na Facebooku využívá Ri fotografii postavy ze hry League of Legends, Akali, která je též ženou. Výjimku však tvoří daný VRChat avatar, Killua, který je mužského pohlaví, avšak respondent nutně do popředí neklade nutnost se identifikovat s genderem postavy, ale spíše fakt, že se mu daná postava líbí, a že disponuje osobnostními atributy, které přijdou respondentovi atraktivní.

Do druhé skupiny spadají odpovědi respondentky Fle, která jako transsexuální žena považuje svůj avatar za podstatný prvek, který vyjadřuje její identitu. Na jednu stranu se snaží vložit do svého avatara projekci svých pocitů o tom, jaká ve skutečnosti se cítí být uvnitř: ženou, a straně druhé její avatar ji poskytuje způsob ukotvení se, a možnost realizace své genderové identity ve virtuálním prostředí, kdy je rozeznávaná a validovaná jako žena. Její potřeba se identifikovat jako žena je natolik silná, že využívá stejného avatara na všech ostatních sociálních platformách.

4.6 Důsledky genderové zkušenosti

Zajímavý je rozdíl mezi dopady, které ovlivňují respondenty, vzhledem k jejich avatarům, které si nastavili. Oba respondenti mají sice nastavené postavy žen, ale jejich způsob prožívání a interpretace situací se navzájem diametrálně liší.

Ri, který se identifikuje jako muž, vypráví o svých zkušenostech se sexuálním obtěžováním na Discordu,

“Možná pár let zpátky jsem dostal náhodnou pár žádostí a setkal se s obtěžujícími komentáři chlapců, kteří si mysleli, že jsem dívka na základě mé profilové fotky, to obvykle mě to vedlo k tomu, abych je potrollil.”

“Zahrával jsem si s nimi, ale nakonec bych jim řekl, že jsem chlap, a oni by byli zklamaní.”

Fle povídá o své zkušenosti se sexuálním obtěžováním:

“Samozřejmě už som zažila mnoho veľmi divokých DMs či už na Discorde alebo na iných social sieťach ale tak, poviem to možno inak, chaseri a provokatéri sú všade.”

“Sexuálne obťažovanie je až moc časté (tu naštastie stačí nahodiť späť môj pôvodný mužský hlas a hneď je pokoj) ale stále to nerieši samotnú situáciu pre mnoho iných ľudí. Samozrejme spoločenské znevýhodnenie a do toho diskriminácia je dvoj násobná práve kvôli kombinácii trans a žena aj keď vďaka mojej pozícii a možnostiam (hlavne pracovným) to cítim len čiastočne.”

Pro prvního respondenta je efektivním způsobem, jakým čelit obtěžování brát danou situaci s nadsázkou. Právě díky tomu, že se respondent neidentifikuje s avatarem, umožňuje mu udržovat určitý odstup k situaci vzhledem ke své genderové identitě.

U druhé respondentky je na první pohled z výpovědi zřejmé, že se jako žena setkává se sexuálním obtěžováním často, avšak jako transsexuální žena říká, že dokáže na takové obtěžující komentáře odpovídat svým mužským hlasem, který dokáže ovládat. Výsledkem je, že ji nechají obtěžovatelé ihned být. Svým způsobem lze respondentky mužský hlas považovat za výhodu, kterou ženy běžně nemají.

Fle rozvádí dále,

“Aktuálne dokážem konzistentne meniť hlas podľa toho ako chcem alebo potrebujem. Toto vyžaduje dlhé roky cvičenia a tréningov a neexistuje spôsob ako dosiahnuť ženského hlasu bez toho. Žiaľ aj s mojim ženským vizuálom som často nútená hovoriť mojim mužským hlasom napríklad na úradoch alebo v bankách keďže mi pracovníci často zabavujú občiansky preukaz keďže si myslia, že je ukradnutý a potrebujem ich nejak predvedčiť alebo im ukázať, že som to reálne ja, podstupujem tranzíciu a len si jednoducho nemôžem kvôli zákonom zmeniť doklady na ženské.”

Jako transsexuální žena, žijící na Slovensku, nemá ještě změněné údaje ve svých dokladech. V reálném životě čelí mnoha překážkám, které dělají její život velice obtížným. Jak již podotkla v předchozí výpovědi, je společensky znevýhodněna dvojnásobně. Na jednu stranu musí čelit diskriminaci z důvodu, že je právě transsexuálkou, a na straně druhé je znevýhodněna, protože je právě ženou. Kromě toho čelila v minulosti, v předtranziční fázi jinému typu diskriminace:

“Pred tranzíciou som ju síce nezažila v kontexte môjho pohlavia a obecne LGBTQ+ samotného ale z iného pohľadu. Jednak som bola vždy trochu diskriminovaná kvôli prízvuku a pôvodu (nie som z veľko mesta) a extrémnu diskrimináciu som vždy videla na vlastné oči v každej jednej práci v ktorej som pred mojim coming outom pracovala. Aktuálne mám našťastie úžasného klienta a kolegov kde nikomu neprekáža kto som a môžem povedať, že prvý krát reálne nezažívam diskrimináciu na pracovisku.”

Respondentka tedy čelí několikero procesům, a má několikero identit, které ji znevýhodňují nejen na pracovním trhu, ale zproblematizují její sociální život a sociální zkušenost. Její možnosti a limity v sociálním světě závisí na její identitách, které spíše pro ní znamenají kumulaci nevýhod na pracovním trhu ale

i v osobním životě. Z toho, co respondentka vyjmenovala, je diskriminovaná na základě: genderové identity, psychických poruch, naučeného přízvuku, původu, ale i otevřené mysli.

4.7 Segregování obecnstva, nebo dokonce i světů

V kontextu pojetí identity podle E. Goffmana [1999], si jedinec může nasadit několikero rolí (či identit) najednou, aniž by musel dbát na jeho vnitřní konzistenci, protože si diváci pro úsporu času a energie rozhodli zpevnit daný image herce, kterého již mají v hlavě. Ovšem toto je třeba kontextualizovat dále i v rámci užívání sociálních sítí a jejich profilů, kdy dochází k jisté míře segregace identit (či rolí) díky možnostem, které přinášejí různá technologie.

Důvod pro segregaci může být přirozeně navozen interakcemi s různými lidmi v různý prostor a čas, ale může být nadále může být udržován v důsledku tlaku či utlačování/sociální vyloučení, kdy segregace ze strany obecnstva či herce nabývá odlišných motivů a významů.

Totíž v případě Fle tato segregace probíhá nejen ve skutečném světě, ale i v digitálním prostředí. Její snaha udržet tyto sféry v separátních oblastech není motivováno hlavně přáním si chránit své soukromí, ale spíše separuje tyto dva světy, neboť reálný svět či reálné obecnstvo její identitu ne vždy přijímá, a samotná respondentka se odmítá přizpůsobovat roli, která je v dané společnosti akceptovaná, na úkor její vlastní autentické identity. Jmenuje zkušenosti, které má jako transsexuální žena na Slovensku:

“V realite osoba ako ja nepočúva nič iné len hateful komentáre, ako je to nemravné, proti bohu, proti ich ideológiám, čo mám medzi nohami, že idem proti svetu, ako na mňa treba poslať exorcistu, zavrieť do ústavu, ukamenovať a omoc omoc horšie veci. Slovensko je v akejkol'vek LGBTQ+ téme žiaľ ešte extrémne zaostalé.”

“Človek sa definitívne cíti veľmi odrezaný od spoločnosti a následne sa aj viac uberá smerom do online priestoru, kde má väčší šancu spoznať práve ľudí podobný jemu.”

“V online svete som omoc viac akceptovaná. Priamo sa offline-u nevyhýbam. Veľmi rada trávim čas mimo online sveta ale definitívne sa ani zďaleka necítim tak komfortne a hlavne nie na Slovensku. Zo začiatku som sa snažila všetko skrývať a zapadnúť do spoločnosti. Dnes to už tak nie je, často si idem svojim prúdom a reprezentujem sa taká aká som. Nie je to perfektné a dlho nebude, predsa len človek sa v takejto spoločnosti bojí ale časom sa to lepší a lepší. Postupne si dovoľujem byť kto som. Okolie samozrejme reaguje ale osobne ich nijak neprovokujem, nie vedome. Ak však niekoho provokuje moja existencia čo sa často stáva, tak je to žiaľ komplikovanejšie.”

“Ľudia dokážu byť hrozný. S podobnými komentármi sa stretávam vkuse avšak čím viac vyzerám žensky a nie ako "niečo medzi" tým menej časté tie komentáre sú, keďže ma väčšinou ľudia automaticky zaradia ako ženu. Tlaku spoločnosti byť "normálna" som sa podrobovala veľmi dlho, dnes to už odmietam robiť. V reálu a aj online poznám dosť ľudí s podobnými skúsenosťami a vždy sa snažíme držať pokope a podporovať sa.”

Z týchto výpovedí, není překvapivé, že respondentka tíhne k interakcím v online světě, spíše nežli ve skutečném. Tvrdí, že se skutečnému světu nevyhýbá, ale zároveň se necítí pohodlně, protože není její společností na Slovensku přijímaná. Tyto negativní zkušenosti jsou silnými motivátory k tomu, aby našla útočiště a útěchu mimo reálný svět – ve světě virtuálním. V tomto smyslu si respondentka hodlá udržovat určitou pasivní a utlačovanou roli, kterou hodlá hrát ve skutečném světě, avšak i to se časem díky objevení své nové identity skrze VR změnilo, a odmítá se podrobovat tlaku vnějšího prostředí.

4.8 Narativ společnosti versus osobní

Jednání a rozhodnutí mých respondentů bylo vždy reakcí, motivovanou jednáním ze strany společnosti. V jednom případě bylo jednání společnosti neutrální, neofenzivní a na druhé právě opakem. Normy, zásady a předávané narativy společnosti, ve kterých tyto dva lidé vyrůstali, měly velký vliv na formaci jejich křehké (Fle) nebo robustní (ri) identity.

V případě prvního respondenta ri, nepřišlo vůbec k řeči, že by jej skutečné prostředí nějakým způsobem ovlivnilo, nebo zasahovalo do jeho identity. Z reflexe jeho výpovědi lze říci, že právě jeho jistý příběh o sobě nedává jemu žádný důvod ke zpochybnění jeho vnitřní identity. V jeho případě jeho osobní příběh zůstal v souladu s narativy a očekáváními společnosti, které bere jako samozřejmé a běžné. Způsob, jakým se vypořádal s nepochopením ze strany společnosti se podobá spíše pochopení, nežli nějakému vzdoru. Jeho identita zůstává stálá a pevná:

“Moje identita je jen mužská.”

“Skutečný svět je opravdu jiný. Moje online identita je prostě něco, co můžu mít a dělat, co mě baví, zatímco skutečný svět je většinou jen pracovní.”

“Nikdy jsem se nesešel s mnoha lidmi, dokud jsem se nezajímal o hry a anime, takže jsem si našel pár přátel, kteří měli podobné zájmy. Někteří lidé odsuzovali žánr kpop, protože tehdy nebyl tak rozšířený. Takže jim přišlo divné, že ho poslouchám. Ale teď už je to tady docela normální. Prostě jsem předběhl dobu. Ale nikdy jsem se nad tím nepohoršoval, protože jsem věděl, že to spousta lidí nezná a bude jim to připadat divné.”

Narativ prvního respondenta, jak lze vidět, se nějak silně s narativem jeho společnosti nevyklučuje. Spíše lze v jeho odpovědi vyzorovat určitou míru autonomie a sebedůvěry: *“prostě jsem předběhl dobu”*. Respondent nevyjadřuje jakýkoliv pocit utlačování jeho identity nebo zájmů.

Fle se naopak setkávala s opačnou zkušenosťou, se ktorou musela roky bojovať, a jej prístup včú naratívum spoločnosti byl spíše charakterizován zklamáním, neboť jako mladší byla diagnostikována poruchou autistického spektra (ASD) a poruchou pozornosti s hyperaktivitou (ADHD) a bipolární poruchou, která se u ní rozvinula v důsledku potlačování vlastní identity, způsobené společenským tlakem a vyloučením.

“V realite osoba ako ja nepočúva nič iné len hateful komentáre, ako je to nemravné, proti bohu, proti ich ideológiám, čo mám medzi nohami, že idem proti svetu, ako na mňa treba poslať exorcistu, zavrieť do ústavu, ukamenovať a omoc omoc horšie veci.”

“Moja rodina na to viacmenej nereagovala nijak. Nikdy ich ani nenapadlo, že so mnou niečo je a mnoho mojich problémov vždy len odsunuli na druhú koľaj so slovami "však som decko, deti blbnú a sú lenivé.”

“Osobne tieto nežiadúce komentáre, odmietanie existencie týchto ľudí ako som ja extrémne vpláva na psychiku.”

“Môžem povedať, že nebol jediný kto chápal moju situáciu, jediný čo by rešpektoval alebo sa len snažil pochopiť moje zmýšľanie (a nebola som jediná, bolo viacero detí napríklad s ADHD a inými problémami v škole, vždy boli ignorovaný a učiteľmi odhodený ako "lenivý, neposlušný, otravný, demotivovaný, delikventi..."). Naratív učiteľov vrámci gender ideológii a obecně čokohoľvek LGBTQ+ related bol: je to zlé, treba tých ľudí vyhubiť, je to hrozné, že existujú (doslova).”

“Čo sa týka mojej psychiky. To je trochu viac komplikované. Osobne som prešla veľa problémami, samotný problém toho, že som neriešila svoju gender identitu mi doslova spôsobilo bipolarnu poruchu a zanechalo na mne doživotné problémy, ktoré sa dajú maximálne tak len potlačiť liekmi. Toho sa už asi nikdy nezbavím. Len vďaka ignorancii, nevzdelanosti a

hnusote ľudí. Ale žiaľ ľudia si nikdy neuvedomujú čo dokážu svojim chovaním spôsobiť iným.”

“Bipolár som mala od detstva. Bol hlavne spôsobený nemožnosťou byť kto som, nutnosťou sa nonstop skrývať a maskovať svoje práve ja. Ďalší faktor bol určite aj práve ASD a ADHD, ktoré často môžu za to, že sa človek za svoju inakosť alebo neschopnosť fungovať v klasickom kolektíve sám vini. Žiaľ najviac sa rozvinul práve okolo toho 12. roku. Odvtedy sa zhoršoval a zhoršoval až pokiaľ som nevyhľadala dobrých psychologov a psychiatrov, ktorý ma z toho čiastočne dostali. Aktuálne je môj stav lepší a lepší. Za to môže veľa zmien, jednak podpora od partnerky, druhak konečne možnosť byť kým som. Prezentovať sa kým som, robiť veci, ktoré ma nakoniec dostanú do môjho, nazvem to "vysnívaného stavu".

Zde u respondentky můžeme vypořozovat o mnohem negativnější, hojnější a silnější narativ. Respondentka je neustále v interakci se silami, které na ni tlačí a oproti prvnímu respondentovi zde nevypadá, že by měla jakoukoli svobodu sebevyjadřování, neboť její samotná existence je jejím prostředím považována za nežádoucí. Srovnají-li se tyto případy, lze vidět, že jednoduše přítomnost společenského tlaku na dodržování určitých norem a očekávání, může na jedince mít velice negativní dopad, a to např. právě zhoršováním psychického stavu jedince.

Svůj osobní narativ si vypěstovala díky interakci ve virtuálním prostředí, a za pomoci technologie a hry VRChat, která ji dodala důvěru v sebe sama a v její vlastní existenci a identitě. Její vlastní narativ popisuje následovně:

“Snažila som sa hlavne vyzobraziť vnútornú seba. Vždy som sa vnútorne videla žensky, malo, cute a toho som chcela dosiahnuť. Vytvorila som si charakter, ktorý by ma mohol dostatočne reprezentovať a myslím, že sa mi to podarilo. Môj avatar popravde pre mňa znamená naozaj veľa keďže

vd'aka nemu som sa vedela odviazať a byť sama sebou, začať sa reprezentovať, chovať a vyzeráť tak ako som vždy chcela nehovoriac o tom, že mi toto "virtuálne telo" extrémne upevnilo moju gender identitu a veľmi mi doteraz pomáha s obrovskou gender dyphoriou, ktorou žiaľ veľmi trpím (ale tým, že som už na HRT - hormonálnej terapii, začínam konečne vyzeráť ako som si vždy želala takže aj tá dysphoria pomalu ustupuje).”

“Chcem byť v očiach ľudí ako malá príjemná, otvorená a šťastná osoba a môj avatar to má taktiež zobrazovať.”

4.9 Embodiment a zkušenost s genderovou dysforií

4.9.1 Embodiment

Embodiment se v případě uživatele ri přímo neobjeoval, neboť jeho identity napříč platformami se navzájem neovlivňovaly. Jako avatara si vytvořil postavu podobnou postavě zvané Killua z anime seriálu HunterxHunter. Svůj výběr odůvodňoval takto:

“Upřímně mi přišel docela v pohodě, měl ty blesky a byl věrným přítelem.”

“Měl jsem killua, protože je to pohodář, velmi klidný, ale taky pěkný drsňák. Asi bych si rád myslel, že jsem klidný a pohodový jako on. Nic víc.”

Fle své odůvodnění rozvíjela o dost více, protože právě její avatar ve hře VRChat ji pomohl vypořádat se s genderovou dysforií, kterou trpěla v důsledku toho, že nemohla projevit svou vnitřní identitu autentickým způsobem:

“Avšak akonáhle prišlo VR trošku viac do módy (cca 2016) som objavila nový svet, ktorý mi otvoril neuveriteľné možnosti. Nemusela som sa pretvarovať, ľudia boli neuveriteľne príjemní a podporujúci, našla som si úžasný spôsob ako skúšať a hľadať kto vlastne som s ľuďmi čo ma v tom nemali problém kedykoľvek podporiť.”

4.9.2 Genderová dysforie

“Čo sa týka dysphorie a virtuálneho tela. Dypshoria je doslova podobný pocit ako anorexia. Človek čo ňou trpí sa cíti otrasne keď sa vidí, vidí čo je, aký je a keď to vôbec nesúhlasí s mentálnou predstavou danej osoby, je mu z toho extrémne zle. Ja sa cítim ako žena, chovám ako žena ale moja identita sa nezhoduje a mojím pohlavím čo ma doslova núti nenávidieť sa za to kto alebo čo som. Tejto dysphorii neuveriteľne pomáha práve VR. Vďaka tomu, že dokážem na seba hodiť charakter ktorý mi sedí, mám ho rada, cítim sa v ňom dobre a v neposlednom rade perfektne mimikuje moje reálne telo sa dokážem vcítiť do toho avatara a cítim sa ako ja. Som to ja. Predstava toho, že toto som ja alebo toto môžem byť ja. Mne osobne môj avatar vždy dodal extrémnu motiváciu naháňať svoj cieľ a byť tým kým chcem byť.”

“Opravde mi je ľúto, že som nemohla vyjsť s mojou transgenderovitou skôr, celé to pretvarovanie naozaj na mne zachovalo veľké trauma a depresívne stavy, a som rada, že to už dnes nemusím praktizovať.”

“Osobne sama musím veľa poďakovať ľuďom čo ma cez VR vytiahli v mojich najhorších rokoch keď som na tom bola tak zle, že som sama uvažovala, že svoj život ukončím.”

Respondentka se zde otvírala o svých problémech, kterým čelila. Nemožnost být společností akceptovaná ji vedlo až k nejzazším koutům lidské psychiky. Virtuální svět považuje za ten nejlepší lék, který ji dal možnost si najít pocit sounáležitosti v rámci komunity, která ji ve své identitě podporovala, a tudíž ji pomohla se z depresivních stavů dostat ven. Pocit bezpečí, sounáležitosti a akceptace zde v její výpovědi představují klíčové aspekty, které hráli roli v jednak potlačování své identity v jednom prostředí, jednak v akceptaci své nové identity v té druhé. Komunita a normy tedy hrají velkou roli v ustanovování identity.

4.9.3 Antropomorfní avatar

Fle uvádí důvody, proč má nastaveného avatara, kterého má na profilu:

“Výzor môjho avatara ma mnoho dôvodov. V skratke, cítim sa v ňom komfortne. Ak to mám rozpísať tak ano, ide o kombináciu toho, že mám rada zvieratká a sú cute, vždy mi prišlo super mať chvostík a ušká lebo je to vizuálne veľmi pekné. Chcem byť v očiach ľudí ako malá príjemná, otvorená a šťastná osoba a môj avatar to má taktiež zobrazovať. Taktiež je to niečo unikátne, čo normálny človek denno denne nevidí a anthro charaktery mi obecné prídu veľmi zaujímavé.”

4.9.4 Prostupování identit mezi světy

Respondentka povídala, že její cesta k sebepoznání ji přivedla k tvorbě jejího avatara, jehož aspekty postupně prostupují zpět do reálného života, jako jsou růžové vlasy, dokonce i uživatelské jméno Fle, které využívá na platformě VRChat, se stalo součástí její skutečné identity:

“Popravde môj avatar som ja. Považujem sa zaň. Aktuálne mám malinký cosplay rozobný (uši, chvostík apod.) a často ho na rôznych anime conventions alebo VR zrazoch aj používam. Cieľ ale nie je môj avatar cosplayovať, cieľ je ním byť.”

“A áno, má aj chvostík a ružové vlasy (resp. preliv z ružovej do oranžovej) som si vždy želala a už konečne replikujem virtuálny vizuál aj do reality.”

“Samotné meno Fle pre mňa nemalo moc veľký význam dávnejšie dozadu. Ľudia mi dali tú prezívku keďže som ako grafička milovala symbol Fleurdelis. Avšak časom práve vďaka VR sa táto prezívka ku mne emocionálne veľmi prilepila. Až do toho momentu kedy som si túto rádoby náhodnú prezívku zobrala ako svoje oficiálne ženské meno.”

4.10 Důvěra ve světy, se odráží na základě přijetí nebo odmítnutí společenského narativu

Z výpovědi respondenta ri, jak již bylo několikrát řečeno, plyne, že jeho sociální prostředí nijak neprosazoval silný narativ, který by vpíjel do jeho identity, a tudíž i jeho důvěra ve skutečný svět je silnější.

“Nemyslím si, že sdílení více informací ve virtuálním světě je bezpečné, protože ve srovnání s osobním setkáním s někým ve virtuálním světě nikdy nemůžeš skutečně poznat jeho úmysly. V online prostředí můžeš prostě dělat věci, které nemůžeš dělat každý den, jako když moji přátelé chtějí hrát hry společně, pak je online nejlepší, protože máme vlastní počítače, nebo když se chceme dívat na film, jeden člověk ho může streamovat a všichni se připojíme. Je nekonečně mnoho věcí, které můžeme dělat online.”

Jednání ze strany společnosti vůči něm je zcela neutrální, naopak i jeho pocity vůči společnosti nejsou negativní. Nevidí potřebu si zachovávat turbulentní a negativní postoj vůči ostatním lidem a svoji komunitě. Události popisuje co nejméně barvitě.

Fle naopak reagovala úplným opačným způsobem, kdy odsuzování a diskriminace ze strany slovenské společnosti ji vede k tomu, že uvažuje dokonce o opuštění země v budoucnosti,

“Popravde, ja som vždy vyčnievala. Nikdy to ľudia nechápali. Vtipne, práve moji rodičia vedeli, že som v niečom iná ale kvôli názoru iným to nikdy nedali najavo. Moje problémy sa popravde nikdy moc neriešili z rodičmi. Maximálne tak, že som "lenivá, alebo mám potenciál ale nevyužívam ho" inak povedané, typické pozorovania zo strany človeka čo nevie čo ADHD vlastne je. Keď sa vyjadrim aj v LGBTQ+ komunitě tak definitívne som bola jediná kto spochybňoval typický narative, ktorý bol

konštantne pushovaný na nás ako deti. Nikdy mi neprišlo správne odsudzovať ľudí, ktorí mali napríklad radi iným rovnakého pohlavia. Prišlo mi to ako jedinej zvrátene.”

“S dokladmi je to žiaľ peklo a pochybujem, že sa to na Slovensku niekedy zmení. Kvôli tomu tých problémov trans ľudia zažívajú veľa ak nepočítam tú už smutnú klasiku totálneho odsudzovania a diskriminácie.”

“Aj keď existujú a dobrí a chápaní ľudia, je ich žalostne málo.”

Její nedůvěra vůči Slovensku a institucím je vyjádřena pocitem bezmoci, způsobený situací v zemi:

“Čo sa týka legalizácie tohto mega to je žiaľ veľmi komplikované. Slovensko totiž robí všetko preto aby znemožnilo trans ľuďom si zmeniť na osobných údajoch ako meno tak pohlavie. Donedávna bola nutná povinná kastrácia a neuveriteľne mnoho papierovačiek aby sa daná zmena mohla udiť, aj keď sa to po veľkom boji a tlaku z trans komunity zmenilo tak len na chvíľku kým politici opäť túto zmenu zakázali. Aktuálne je opäť schválená ale uvidíme na ako dlho keďže aktuálne sa už v druhom kole rokuje a kompletnom "zákaze" tejto zmeny.”

“Avšak žiaľ kvôli tomuto chaotickému stavu na Slovensku mám stále nezmenené údaje čo roí život dosť komplikovaným. Veľmi často či už na úradoch alebo v banke nie je vzácné aby si ma ochranka alebo polícia postavila na bok keďže si myslia, že som svoj doklad niekde ukradla keďže môj vizuál a aj verejná prezentácia je jednoducho ženská. Tých problémov je samozrejme viac a človeka dosť otravuje túto situáciu nonstop všade vysvetlovať a často práve kvôli nej má problémy úplne všade vrátane práce alebo pri hľadaní bývania.”

Z jejich výpovědí lze sledovat určitý přeliv z reálného světa do světa virtuálního, kdy se na základě svých negativních zkušeností spíše tíhne k tomu, upřednostňovat svět digitální,

“Ako som už spomenula, online rodina je pre mňa veľmi dôležitá. Taktiež je veľký rozdiel naväzovať kontakty vo VR a na iných platformách. VR je cítiť viac reálne. Viac ľudsky a viac dôverne čo následne vďaka tomu a vďaka tomu, že online sú ľudia často omoc viac otvorený, tvorí omoc pevnejšie a silnejšie vzťahy.”

4.11 Důsledek a přínos sociálních sítí a virtuální reality

První respondent, ri, považuje největším přínosem možnost být ve spojení s ostatními, z praktických důvodů. Jeho důvod pro využívání platformy Discord hlavně tkví v jednoduchosti a pohodlí, neboť mnozí z jeho přátel se také usadili na této platformě. Různé technologie, jako jsou hlasové hovory, videohovory, streamování považuje hlavně za užitečné nástroje pro udržování si sociálního kontaktu s ostatními. Hru VRChat hrál hlavně kvůli zábavě, a hlubší význam v něm nevidí.

Druhá respondentka, Fle, přínos sociální sítě Discord a hry VRChat vnímá mnohem silněji. Zaprvé ji Discord pomohl si najít přátele, pocit sounáležitosti a komunitu, do které konečně mohla zapadnout. Poskytl jí útočiště ze skutečného světa, který ji utlačoval a diskriminoval. Největší radikální změnu v jejím životě však způsobil její objev virtuální reality a virtuálních her, které ji pomohli se ukotvit v její identitě, která nebyla v reálném životě mnohými akceptovaná. Skrz ní začala nový narativ o své identitě, který se dnes svým způsobem dokončil za pomoci jejího avatara. Virtuální realita ji vyzdvihla z jejích psychických problémů, z pocitů odcizení, poskytla ji možnost, jak se najít a jak si vybudovat svoji vlastní identitu, dokonce si přes VRChat seznámila se svou přítelkyní, se kterou v současnosti bydlí a nakonec se VR i částečně živí.

“Keď sme už pritom ja sa osobne živím ako Service Designer. V skratke designujem celý experience viacmenej čohokoľvek. Od práce, interných systémov a spôsobu kolaborácie vrámci spoločnosti až po kompletnú komunikáciu, dizajn, marketing, produkt etc. celej spoločnosti ako vo vzťahu so samotnými zamestnancami tak klientmi a užívateľmi. Tu už naozaj len záleží na čo ma daná spoločnosť najmä. Aktuálne sa živím aj VR, špecificky dizajnovaním jednej VR platformy a pár VR related softwártov o ktorých ale žiaľ kvôli NDA nemôžem viac povedať. Je to popravde dosť odlišné od toho čo si normálny človek predstaví keď sa bavíme o zarábaní vo VR. Mnoho ľudí samozrejme tvorí kontent, avatary, médiá apod. vrámci VR avšak to osobne nie je moja parketa. Ja podobné veci robím len pre seba a beriem to skôr ako hobby. Ja sa primárne venujem dizajnu rôznch VR platform a VR solutions in general.”

Pro oba respondenty nabýval najmenšího významu Facebook, ale z odlišných dôvodů. První respondent platformu přestal často používat hlavně kvůli praktickým důvodům. Jeho avatar na platformě, jak již říkal, pouze představuje jeho zájmy a koníčky. Druhá respondentka vnímá Facebook mnohem více negativně, a to hlavně kvůli tomu, jak je oproti moderní době zaostalý.

Respondentka je mnohem více citlivější vůči negativním komentářům a to hlavně protože se považuje se neortodoxního, volnomyšlenkářského člověka, což s velké části přisuzuje různým psychickým poruchám, které ovlivňují její způsob myšlení a projevování se.

“Ja som bola vždy veľmi technická osoba, zaujímali ma veci čo okolie jednoducho nebralo (počítače, technika, fyzika, chémia, mechanika, umenie...). Názorovo som bola vždy odlišná tiež, snažila sa všetko challengovať, spytovať realitu, subjektívne "fakta" ľudí, vieru a to jednoducho bolo obrovské no-no. Spolužiaci ma nikdy nemuseli a skôr ma vždy odkopávali preč. Bud' som bola cieľom šikany alebo som s nikým ani nekomunikovala. Ja som sa vždy snažila pretvarovať aby som zapadla,

občas sa to aj podarilo ale nikdy to nebolo trvalé a nikdy som sa necítila v týchto kolektívoch dobre a už vôbec nie prijatá.”

ZÁVĚR

S rozmachem technologie přichází spousta nových možností, které běžným lidským zkušenostem dodávají absolutně nový rozměr prožívání. V mé práci jsem za pomoci rozhovorů formou chatu s dvěma respondenty zkoumala význam avatarů, v kontextu jejich vlastních narativů, který si konstruovali na základě určitých podmínek a očekávání, plynoucích z jejich okolí a skutečného světa. Na první pohled se nikomu nemusí zdát pouhý jednoduchý avatar ničím výjimečný, avšak každý jedinec jedná na základě nějakých motivací, a čerpá ze svého okolního prostředí. Toto se na jejich každém rozhodnutí odráží, a nehraje roli, zda jde o výběr avatara či rozhodnutí se oddálit od skupiny diskriminujících lidí.

Za pomoci konceptu autobiografického narativu od A. Giddense [1991], konceptů rolí od autora E. Goffmana [1999] a embodimentu [Procter 2021] a genderové perspektivy autorky J. Butler [1988], jsem se snažila zkušenosti mých respondentů rozebrat a interpretovat z analytického hlediska, kdy klíčovými hnacími silami byly právě narativy obou lidí, které si byly navzájem však diametrálně odlišné. Jejich narativy se odlišovaly prostředím, ve kterém vyrůstali a tlakem, které prostředí na ně kladl. Ovšem pouze externí vliv nestačil k formování nějakého narativu, neboť i jejich vlastní uchopení vlastní identity a interpretace toho, co je podle nich správné a špatné, mělo vliv na jejich způsob přemýšlení. V analytické části jsem se snažila vyzobrazit, jakým způsobem moji respondenti interpretovali svoji identitu skrze avatary, které využívali na sociálních platformách Facebook, Discord a VRChat. Nejslabší platforma byl z hlediska formování avatarů a identity Facebook, který oboum respondentům přišel zcela irelevantní, zaostalý a dokonce i neproduktivní sociální síť. Význam Discordu lze považovat spíše za komunikační nástroj, kde avatar a profily hrají pouze roli k tomu, aby byly uživatelé rozeznatelní. VRChat má pro každého

respondenta zvláštní význam, ale pro moji respondentku byla tato hra nejklíčovějším faktorem v životě.

Přínos této práce považuji v přiblížení a interpretování onlinových avatarů jako užitečné a smysluplné nástroje k dosahování, změnění a realizování osobních narativů, ať už genderových či jiných. Má práce má ukázat možnosti a limity avatarů, které nejsou přímo v kontextu narativů dosud zkoumány napříč několika platformami kvalitativním přístupem. Je třeba brát v potaz, že povahou nelze má zjištění jakýmkoliv způsobem generalizovat. Další rovinu přínosu vidím v možnosti provádět podobné výzkumy v onlinových prostředích, a to napříč více platformami, za účelem 1) podrobněji pochopit zkušenosti lidí, kteří čelí nějaké formě diskriminace atd., 2) možnost zmapování problematických médií, 3) pro možnost zachycení nějakých soudobých problematik, které mohou 4) budoucí výzkumy více zdůraznit a zvýznamnit, a tudíž dostat ven do povědomí veřejnosti.

BIBLIOGRAFIE

Butler, J. *Performative acts and gender constitution: An essay in phenomenology and feminist theory*. Theatre journal, 1988, 40.4: 519-531.

Duffy, A. Narrative Matters: *You do you: teens' coconstruction of narrative, reality and identity on social media*. 2018, 288.

Facebook. 2018. Data Policy. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20180914221708/https://www.facebook.com/privacy/explanation/>

Giddens, A. *Modernity and self-identity: Self and society in the late modern age*. Stanford university press, 1991.

Chen, S., L.. *What's in a Name: Facebook's Real Name Policy and User Privacy*.

Kan. JL & Pub. Pol'y, 2018, 28: 146. Mead, George Herbert, et al. *Mind, self, and society*. Chicago: University of Chicago press, 1934.

Goffman, E. *Všichni hrajeme divadlo*. Nakladatelství studia Ypsilon, 1999, 26-31.

Procter, L. *I am/we are: Exploring the online self-avatar relationship*. Journal of Communication Inquiry, 2021, 45.1: 45-64.

Tukle, Sherry. Identity in the Age of Internet: Living on the MUD. 1998, 340.

Yee, N., Bailenson, J. N., & Ducheneaut, N. (2009). *The Proteus effect: Implications of transformed digital self-representation on online and offline behavior*. Communication Research, 36(2), 285-312.

Seznam příloh

Úvodní zpráva

Greetings!

I'm a fellow undergraduate sociology student, conducting research on avatars and user profiles on Facebook, Discord and VRChat for my Bachelor's thesis. I found you through the member list in the VRChat & Relax server.

I'd like to ask you to participate in a text-based interview (or chat, if you prefer). I chose to DM you because I found your Discord profile interesting and fit for my research.

Would you mind lending me some of your time?

Thank you in advance.

My main goal is to analyze the significance of one's avatar and the personal narrative that comes with its creation. I'd like to ask for your permission to use relevant aspects of your Facebook/Discord/VRChat profile/avatar as a resource for my thesis. I will omit any details upon your request. For safety reasons, I will blur out your Discord discriminator tag (#1234). I will be capturing the contents of the conversation as illustration material inside my thesis via screenshots. In case we go through with it entirely until the very end, I will send you the final form of the edited screenshots, to not only have you review them, but for you to propose any further changes you would like to be made. Thank you for your time.

Seznam otázek

1. What does your current profile mean to you? What about your profile picture? Have you used this profile picture for a long time? How often do you switch them?
2. What narrative do you construct about yourself through the avatar? Does it express an aspect of who you are, or the entirety of your selfhood? Is it in ideal image of who you strive to become? Why?
3. Were you inspired to set your profile a certain way by someone else, or something else (like a show, movie, anime, game)? From whom or what?
4. Who influenced your decisions (either online/offline)? How close are those people to you? What is their relationship to you? How important is their opinion to you?
5. Rules? Does the environment give you the right opportunity to express your identity?
6. How do you negotiate your identity in relation to others? Did you come up with your own username or were you inspired by someone else? What about your profile picture? Does the Discord badge and boosting role mean anything to you? What about the HypeSquad tag? Is your Discord discriminator (#1234) supposed to mean anything? What aspects of Facebook/Discord/VRChat do you use to differentiate yourself from other people?
7. Do you feel your identity is threatened if you meet someone who shares a similar profile aesthetic to you (or shares an avatar like you in VRChat)? (Who has a similar name, profile photo, aesthetic, etc.)
8. Is it your way of authentic self-presentation or is it just a tool to communicate with others?
9. Do the visual elements of identity have any meaning for you? The aesthetic, colour, the content of the pictures? Do they express your moods

or just a certain type of taste you have? Do you use the visual images to represent something coming from within you?

10. Have you always chosen characters that match your sex/gender? Do you care if you had a profile picture or avatar of the opposite gender? Do you judge others if they do?
11. Do you find anonymity play any role in your gender representation? If yes, what effect do you think your profile has on other peoples' behaviours?
12. Have you ever been forced to behave differently because others have pigeonholed you into a specific gender/sex? (E.g., girls who have made their profile less feminized so that others will not harass them; men who pass as ladies so that they can catch a pedophile in the act?)
13. Do you identify with your avatar? How and in what ways? To what extent? Do you have to identify with your avatar at all, in order to set it as a profile picture?
14. What role do other people and external elements play in you setting up your current specific profile?
15. Does your real identity permeate into virtual identity? And vice versa? To what extent? How does this manifest itself? Where is the boundary between the real you and virtual you?