

**UNIVERZITA KARLOVA**

**FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD**

Institut sociologických studií

Katedra sociologie

**Analýza internetových diskuzí z hlediska teorie zaměřené  
interakce Ervinga Goffmana**

Bakalářská práce

Autor práce: Anna Čížková

Studijní program: Sociologie

Vedoucí práce: doc. Mgr. Martin Hájek, Ph.D.

Rok obhajoby: 2019

## **Prohlášení**

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracovala samostatně a použila jen uvedené prameny a literaturu.
2. Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.
3. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.

V Praze dne 31. 7. 2019

Anna Čížková

## **Bibliografický záznam**

ČÍŽKOVÁ, Anna. *Analýza internetových diskuzí z hlediska teorie zaměřené interakce Ervinga Goffmana*. Praha, 2019. 64 s. Bakalářská práce (Bc). Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut sociologických studií. Katedra sociologie. Vedoucí bakalářské práce doc. Mgr. Martin Hájek, Ph.D.

**Rozsah práce:** 98 168

## **Anotace**

Tato bakalářská práce zkoumá fenomén internetových diskuzí na Facebooku. Výchozím teoretickým rámcem je pro ni koncept zaměřené interakce Ervinga Goffmana a principy teorie fun in games v rámci zaměřené interakce. Cílem práce je odhalit, zda se prvky zábavy vyskytují ve zkoumaném prostředí a to, jakou zde nabývají formu. Výzkumné jednotky byly specifikovány na diskuze na stránkách na Facebooku vybraných zpravodajských webů. Tyto diskuze jsou součástí sekce komentářů pod sdíleným příspěvkem politického článku. 70 výzkumných jednotek bylo podrobena konverzační analýze. Výsledky analýzy ukazují, že většina ze zkoumaných internetových diskuzí může být uznána za zaměřenou interakci a prvky hry jsou v diskuzích silně přítomny. Konkrétní situace ve virtuálním prostředí se však liší od toho, jak se prvky her projevují ve face-to-face interakci, pro kterou Goffman koncept zaměřené interakce definoval. Tato práce také zkoumá situaci odchodu účastníků diskuze z interakce. Na tomto případě se ukázalo, že ne všechny charakteristiky internetových diskuzí mohou být interpretovány z hlediska teorie fun in games. Některé aspekty interakce ve virtuálním prostředí zůstávají skryty přinejmenším z důvodu zvolené výzkumné metody této práce. To ovšem vytváří prostor pro další výzkumné náměty, které by mohly na tuto práci navázat.

## **Annotation**

This bachelor thesis examines the phenomenon of internet discussions on Facebook. The starting theoretical framework for the thesis is Erving Goffman's focused interaction and the principles of fun in games theory in terms of focused interaction. The aim of this study is to find out whether the elements of fun occur in the researched environment and what form they take up. Research units were specified as discussions on the official Facebook websites of chosen online news portals. These discussions are embodied in the comments section below shared political article. 70 research units were subjected to conversation analysis. The results of the analysis show that most of the examined internet discussions can be determined as focused interaction and the elements of the game are strongly present in the discussions. The real situation in a virtual environment, however, differs from the way game elements manifest themselves in the face-to-face interaction, in which Goffman defined the concept of focused interaction originally. This work also deals with the situation of the participants leaving the interaction. In this case, it appeared that not all the characteristics of the internet discussions can be interpreted in terms of fun in games theory. Some aspects of the interaction in a virtual environment remain hidden, at least because of the chosen research method. This fact creates an open space for further research topics that could follow up this study.

## **Klíčová slova**

internetová diskuze, sociální interakce, zaměřená interakce, sociální sítě, zábava ve hrách

## **Keywords**

internet discussion, social interaction, focused interaction, social networks, fun in games

## **Title/název práce**

Analýza internetových diskuzí z hlediska teorie zaměřené interakce Ervinga Goffmana

## **Poděkování**

Na tomto místě bych ráda poděkovala vedoucímu své práce doc. Mgr. Martinu Hájkovi, Ph.D., který mi věnoval čas a dal mi mnoho cenných rad, bez nichž by práce v její současné podobě nemohla vzniknout. Poděkování si zaslouží i moji přátelé, kteří mi mnohdy poskytli užitečné rady a podporu při psaní. V neposlední řadě děkuji své rodině a partnerovi, kteří mi byli velkou oporou a vydrželi to se mnou.

## Obsah

1	Úvod.....	9
2	Vymezení oblasti výzkumu .....	11
2.1	Sociální interakce .....	12
2.2	Sociální interakce na sociálních sítích.....	13
2.2.1	Lajkování.....	15
2.2.2	Komentování .....	15
2.2.3	Chatování .....	16
2.2.4	Sdílení .....	16
2.3	Diskuze na Facebooku.....	16
2.3.1	Politická diskuze na Facebooku.....	17
2.4	Zaměřená interakce: formalizace konceptu fun in games .....	18
2.4.1	Pravidla irelevance .....	19
2.4.2	Realizované zdroje .....	19
2.4.3	Pravidla transformace .....	20
3	Výzkumné otázky .....	21
3.1	VO1: Nakolik se v internetové diskuzi vyskytují prvky hry, které Goffman popsal? ....	21
3.1.1	Rozpoznání pravidel irelevance .....	21
3.1.2	Rozpoznání realizovaných zdrojů .....	22
3.1.3	Rozpoznání pravidel transformace .....	22
3.2	VO2: Jaké akce diskutujících činí diskuzi neatraktivní? V jakém momentě ztrácí zájem o debatu a jak to souvisí s fun in games? .....	23
4	Metodologie.....	24
4.1	Tvorba výzkumného souboru.....	24
4.1.1	Výběr zpravodajských webů vhodných pro analýzu.....	24
4.1.2	Tvorba kódovacího klíče pro rozpoznání politického článku.....	26
4.1.3	Metoda výběru diskuzí na Facebooku.....	29
4.1.4	Popis sekce komentářů na Facebooku.....	30
4.1.5	Etický aspekt sběru dat na Facebooku.....	32
4.2	Metoda analýzy dat.....	33
4.2.1	Omezení použité metody analýzy.....	34
5	Analytická část.....	35
5.1	VO 1: Nakolik se v internetové diskuzi vyskytují prvky hry, které Goffman popsal? ...	35
5.1.1	Pravidla irelevance .....	35
5.1.2	Realizované zdroje .....	40
5.1.3	Pravidla transformace .....	41
5.2	VO 2: Jaké akce diskutujících činí diskuzi neatraktivní? V jakém momentě ztrácí zájem	

o debatu a jak to souvisí s fun in games? .....	45
5.2.1 Situace, které souvisí s Goffmanovými principy hry v zaměřené interakci .....	46
5.2.2 Situace, které nelze vysvětlit z hlediska Goffmanových principů hry v zaměřené interakci .....	51
6 Diskuze a závěr .....	55
7 Zdroje .....	58
Seznam tabulek .....	67
Seznam obrázků .....	67
Seznam příloh.....	67



# 1 Úvod

Tato bakalářská práce se zabývá sociální interakcí a jejími vlastnostmi ve virtuálním prostředí sociální sítě Facebook. Specificky zkoumá prvek interakce na této síti, diskuze mezi uživateli Facebooku, které vznikají v sekci komentářů pod článkem sdíleným oficiální stránkou zpravodajského webu. Jedná se navíc o článek výhradně politické tematiky. Tato práce se opírá o teorii zaměřené interakce Ervinga Goffmana. Erving Goffman rozlišuje sociální interakci zaměřenou a nezaměřenou. Zaměřené interakci se podrobně věnuje ve své publikaci *Encounters: two studies in the sociology of interaction*, kde ji definuje jako všemi participanty vzájemně potvrzený vztah, v němž si vyměňují konverzaci a soustředí na něj svou pozornost (Goffman, 1966: 7). Zaměřené setkání považuje Goffman za formu hry a stanoví pro něj 3 druhy pravidel: pravidla irelevance, pravidla realizovaných zdrojů a transformační pravidla.

Definici zaměřené interakce Goffman představuje pro fyzická setkání, v době jeho sociologické působnosti to byla jednoznačně nejčastější forma setkání. Jednou z velkých změn, která měla od doby Goffmanovy působnosti vliv na lidskou společnost, je příchod nových médií (Lister et.al., 2009). Ty umožnily virtuální interakci lidí, kterou můžeme vnímat jako virtuální setkání. Mnozí výzkumníci a autoři knih se již zabývali virtuálním prostředím a lidskou interakcí v něm, a to z různých úhlů pohledu a vědních disciplín.

Hlavní výzkumnou otázkou, kterou si kladu v této práci je, zda lze teoretický rámec zaměřené interakce a fun in games Ervinga Goffmana aplikovat na virtuální setkání. Cílem je za pomoci Goffmanem definovaných principů zjistit, zda se prvky hry vyskytují v internetových diskuzích, v jaké míře se zde vyskytují a také jaké formy nabývají. Na závěr si kladu otázku, zda se virtuální setkání a hra v něčem liší od setkání fyzického a v čem spočívá intenzita hry v internetových diskuzích na Facebooku.

Pro tento účel jsem se rozhodla zkoumat specifický zlomek virtuálních setkání, kterým jsou politické diskuze na sociální síti Facebook. Přesněji řečeno se jedná o diskuze k článkům politické tematiky, které jsou sdíleny na oficiálních Facebookových stránkách vybraných politických webů. Články jsou hodnoceny politickými na základě kódovacího klíče. Zatímco výběr vhodných zpravodajských webů byl vytvořen na základě dvou kritérií: počtu reálných uživatelů serveru a počtu sledujících stránky zpravodajského serveru, samotný výzkumný soubor debat je zkonstruován pomocí kombinatorické tabulky, což umožnilo vybrat diskuze tak, aby jejich rozložení co možná nejlépe odpovídalo situaci rozložení typů politických diskuzí

na Facebookových stránkách zpravodajských webů.

Analýza diskuzí je v rámci této práce pojímána jako konverzační analýza, jelikož zkoumaná konverzační vlákna jsou rozhovorem v online prostředí. Takový virtuální rozhovor je složen z počátečního komentáře a komentářů na něj navazujících. Jedná se o analýzu významu v nadvětném rozsahu (Hájek, 2014: 48). Kódovací kategorie byly vytvořeny na základě operacionalizace principů teorie fun in games v rámci zaměřené interakce.

Tato práce přispívá k prohloubení poznání v oboru sociologie každodenního života (Giddens, 2013: 236-262), jelikož vysvětluje sociální interakce uživatelů Facebooku v politických diskuzích z hlediska významné sociologické perspektivy.

## 2 Vymezení oblasti výzkumu

Jak jsem již zmínila v úvodu, v této práci zkoumám, zda lze aplikovat Goffmanovu teorii zaměřené interakce na vysvětlení struktury a dynamiky internetových diskuzí na sociální síti Facebook, které se vztahují k politickým článkům. Jedná se tedy o zkoumání specifického prostředí, kterému jako výzkumnice musím co možná nejlépe porozumět. Mnohé výzkumy zkoumané prostředí a jeho charakteristiky popisují, zkoumání vztahů technologií ke společnosti a společnosti k technologiím se totiž ve 21. století věnoval velký prostor společensko-vědního výzkumu. Mnozí autoři hovoří o těchto vztazích ve smyslu technologického determinismu (Baym, 2010, Lupton, 2015), který tvrdí, že technologie a jejich nezávislý rozvoj mají schopnost přetvářet lidskou společnost (Dafoe, 2015: 1048). Z hlediska sociologie sítí je vyzdvihován přenos informací mezi lidmi, který právě digitální technologie tolik usnadnily a urychlily. Internetové „mocnosti“ jako je Google, Facebook či Apple dle ní změnilo způsoby produkce a reprodukce vědomostí (Lupton, 2015: 21) a také se staly platformou pro lidskou interakci, která nabízí sociálně-vědním výzkumníkům poměrně velké množství dat (tamtéž: 58-61).

Velká pozornost je v sociálních vědách věnována příchodu tzv. nových médií, které jsou spojovány s širokým spektrem změn v produkci, distribuci a využití médií. Jejich hlavními charakteristikami je, že jsou digitální, interaktivní, hypertextové, virtuální, síťového charakteru a simulované. Mezi nová média se řadí i sociální sítě<sup>1</sup> (Lister et.al., 2009: 13) jako je Facebook<sup>2</sup>. Rozvoj technologie pro společnost z pohledu mikrosociologie znamená, že se objevily nové platformy, jako je právě Facebook, který v dnešní době využívají i média, jako jsou zpravodajské weby, k tomu, aby svým sledujícím na Facebooku jednoduše poskytly produkovaný obsah. Facebook se stal platformou, která nahrazuje diskuzní fórum, platformou, na které mohou lidé jednoduše provést akci k obsahu, který je zde umístěn. Lidé zde také mají příležitost vykonávat různé typy interakcí mezi sebou navzájem. Tyto činnosti působení ve virtuálním světě se staly součástí každodenního života těch, kteří na Facebooku a ostatních sociálních sítích mají osobní účet. Právě to, že se diskuzní fóra přesunula na Facebook mezi širší, nepřiliš anonymizovanou veřejnost (Binns, 2012: 553), mne přimělo k tomu, že jsem se začala zajímat o to, co se zde v diskuzích odehrává a rozhodla se jejich studiu věnovat

---

<sup>1</sup> Sociální sítě spadají do oblasti sociálních médií. Jsou technologií, která nám umožňuje efektivně propojit lidi a utvářet vztahy (Safko, 2010: 5)

<sup>2</sup> Facebook je internetovým sociálním médiem poskytujícím perzistentní kanály mass-personální komunikace usnadňující vnímání interakcí mezi uživateli. Odvozuje hodnotu především z obsahu vytvářeného uživateli (Carr, Hayes, 2015 in Terence, 2017)

i v bakalářské práci.

Zkoumání každodennosti je již dlouhou dobu předmětem sociologického bádání a sociologické výzkumy vyústily v teoretické rámce, které každodenní život popisují (Giddens, 2013: 236-262). Domnívám se, že rámce pohledu, které již v sociologii existují, má smysl konfrontovat s nově utvořeným prostředím, ve kterém k sociálním interakcím dochází, a tím přispět k porozumění chování lidí v něm a prohloubení poznání v oboru sociologie.

## 2.1 Sociální interakce

Anthony Giddens tvrdí, že studiem sociální interakce se dozvíme mnohé o nás jako o sociálních bytostech a také o sociálním životě jako takovém. Dochází zde k sociální konstrukci reality, což znamená, že realita není pevně daná či statická, ale lidské bytosti ji neustále utvářejí svými rozhodnutími a konkrétními činy. V tomto pohledu na sociální realitu spatříme samotné jádro symbolické interakcionistické perspektivy (Giddens, 2013: 236). Do té se svými myšlenkami řadí také Erving Goffman, jehož pohled na sociální interakci v této práci přejímám.

Erving Goffman k ilustraci sociální interakce využívá hry. Hry jsou zábavné a zábava je podle něj důvodem toho, proč jsou hrány (Goffman, 1966: 18). Jeho dílem, na které budu v této práci nejvíce navazovat, je *Encounters: Two studies in the sociology of interaction*. V něm Goffman rozlišuje dva typy sociální interakce: zaměřenou a nezaměřenou. Definiuje zaměřenou interakci jako všemi participanty vzájemně potvrzený vztah, v němž si vyměňují konverzaci a soustředí na něj svou pozornost (Goffman, 1966: 7).

Zároveň se v díle omezuje na fyzická setkání, která popisuje jako *setkání* (v anglickém jazyce encounter) nebo *zaměřené setkání* (v angličtině jako focused gathering), v rámci nichž dochází k zaměřené interakci. Popisuje zde způsob, jak se můžeme dívat na face-to-face interakci mezi lidmi. Zatímco nezaměřenou interakci považuje za interpersonální komunikaci dvou lidí ve vzájemné přítomnosti, která ovšem vyústí v pouhou přítomnost (Goffman, 1966: 7), zaměřené interakci se Goffman nadále věnuje a definuje pravidla a koncepty, které se v ní v rámci her vyskytují. Dělí je na pravidla irelevance, pravidla realizovaných zdrojů a pravidla transformace. Pravidla irelevance určují, co je pro hraní hry relevantní a co již nikoliv. Určité vlastnosti participantů jsou v rámci interakce upozaděny a hra vytváří „svět sama pro sebe“ (Goffman, 1966: 19). Realizované zdroje udávají, že hra vytváří role nebo identity, které participantům přísluší a vkládají smysl jejich jednání ve hře (Goffman, 1966: 26). Transformační pravidla určují přiřazení realizovaných zdrojů mezi účastníky hry, alokace realizovaných zdrojů je založena na vnějších vlastnostech účastníků. Pravidla transformace nám tedy říkají, jak se hra změní v závislosti na vnějších vlivech a popisují tuto vnější vlastnost

jako součást vnitřního uspořádání setkání (Goffman, 1966: 29). Tyto koncepty plynoucí z jeho díla jsou určující pro posouzení výzkumného materiálu a k zodpovězení výzkumných otázek.

Goffmanovu definici zaměřené interakce přejal pro zkoumání sociálních médií také Jeffrey Hall, který se zaměřenou interakcí na sociálních sítích zabýval. Demonstroval tak její vhodnost použití při studiu online prostředí (Hall, 2018: 175)

## **2.2 Sociální interakce na sociálních sítích**

V následující kapitole popisují sociální interakci na sociálních sítích, to, jakých forem nabývá a jaký význam mají tyto formy pro výzkumný záměr této práce. Aktivita, která probíhá na sociálních sítích, se dá stručně popsat tvrzením, že na sociálních sítích jsou uživatelé konzumenty a zároveň producenty obsahu (Fenton, Barassi, 2011: 192). Mnozí výzkumníci pohlíží na aktivitu na sociálních sítích jako na sociální interakci. Například Michikyan, Subrahmanyam a Dennis tak pojednávají o reprezentaci self, která je nedílnou součástí aktivity na sociálních sítích včetně Facebooku. Odkazují se na teorii George Herberta Meada, který tvrdí, že reprezentace „self“ se projevuje právě skrze sociální interakci (Mead in Michikyan, Subrahmanyam, Dennis, 2014: 179). Obecně se prezentace self ve virtuálním prostředí nejčastěji projevuje ve formě prezentace svého vzhledu, což nemusí nutně znamenat sociální interakci. Jednou z aktivit člověka na sociálních sítích je monitoring sebe sama a druhých uživatelů (Lupton, 2015: 171-175), čímž se člověk opět staví do pozice producenta i konzumenta obsahu zároveň. Tyto aspekty vizuální reprezentace self ve mnou zkoumaném fenoménu internetových diskuzí nejsou bezcenné, nýbrž tvoří součást kontextu<sup>3</sup> dané diskuze, a to především ve formě profilového obrázku, který je veřejný pro všechny diskutující, a tak se může snadno stát předmětem diskuze.

Vizuální prezentace self diskutujících není předmětem zájmu této práce, to v praxi znamená, že profily diskutujících zkoumány nejsou. Z internetových diskuzí je však zřejmé, že tyto aspekty do nich vstupují, a tím v nich pomáhají hru rozvíjet.

Bylo zjištěno, že preferované aktivity a prezentace self v prostředí Facebooku se liší v závislosti na osobnosti člověka. Jinou mírou i jinými způsoby se prezentují extroverti a introverti a také lidé s odlišnou mírou neurotismu. Extroverti se zapojují do více aktivit na Facebooku. Ve vztahu k prezentaci self dospěli výzkumníci k závěru, že prezentace ideálního a falešného self koreluje s mírou neurotismu osobnosti (Michikyan, Subrahmanyam, Dennis, 2014: 180-181). Gwendolyn Seidman taktéž dospěla k závěru, že používání Facebooku se liší v závislosti na osobnosti uživatele. K tomu používá Goldbergův big five model, který rozlišuje

---

<sup>3</sup> O kontextu a jeho roli v textové analýze viz (Hájek, 2014: 31)

pět hledisek k určení osobnosti: otevřenost vůči zkušenosti, svědomitost, extraverte, přívětivost a neuroticismus.<sup>4</sup> Neurotičtí podle ní používají Facebook jako nástroj k pasivnímu poznání ostatních a zároveň ze všech osobnostních typů nejvíce prezentují ideální a skryté self (Seidman, 2012: 405).

Na sociálních sítích se s případem, kdy uživatelé prezentují své falešné self (Michikyan, Subrahmanyam, Dennis, 2014: 180) nebo dokonce vystupují pod falešnou identitou, setkáváme běžně. Facebook je sociální síť, která se snaží uživatele přimět k přiznání své pravé identity již od samotného založení účtu a to tím, že uživatele vyzve k zadání jména, které používá v běžném životě<sup>5</sup> a k přidání profilové fotografie. V některých případech uživatele vyzve dokonce k ověření jejich identity<sup>6</sup>. Tyto podněty ze strany Facebooku mají vliv také na podobu internetových diskuzí na Facebooku. Amy Binns uvádí, že tato deanonymizace Facebooku má za následek větší kredibilitu diskuzí (Binns, 2012: 553). Přesto ale není příliš náročné skrýt na Facebooku své pravé self například v podobě volby falešného jména či fotografie. Tento jev lze v diskuzích na Facebooku pozorovat velmi často, je to pro uživatele způsob, jak si zajistit částečnou či úplnou anonymitu.

Amy Binns se zabývá trollingem<sup>7</sup> na webech časopisů a na sociálních sítích a poukazuje na to, že nabytí anonymity je přímo „magnetem“ na trolly. Trollové jsou uživatelé internetu, jejichž cílem je naštvat ostatní uživatele, nebo nějakým způsobem narušit jejich aktivitu (Binns, 2012: 547). Trollové se snaží konstruovat svou identitu tak, aby byli součástí skupiny diskutujících, ovšem ve skutečnosti se snaží diskuzi narušit. Na trollování můžeme pohlížet jako na narušení společenského řádu, jsou to uživatelé, kteří porušují nepsaná pravidla v určité skupině uživatelů na Facebooku (Ditrich, Sassenberg, 2016: 34). Fenomén trollingu může souviset s Goffmanovou teorií už ze samotné své definice. Zmíněná nepsaná pravidla, která trollové porušují, plynou z diskuze samotné, a tedy je dle Goffmanovy teorie určuje hra (Goffman, 1966: 20). Přítomnost spojitosti hry s trollingem naznačuje i výzkum, v kterém byla zjištěna souvislost mezi trollingem a zábavou. Buckels, Trapnell a Paulhus zkoumali, nakolik trolling souvisí s osobností a prvkem zábavy. Zjistili, že trollování nejvíce z osobnostních rysů souvisí se sadismem<sup>8</sup> a zároveň, že pro sadistické jedince je trollování ve srovnání s ostatními aktivitami komentování vnímáno jako výrazně více zábavné (Buckels, Trapnell, Paulhus, 2014:

---

<sup>4</sup> Více o big five rámci viz (LEWIS, 1990).

<sup>5</sup> O tom Facebook detailně pojednává v centru nápovědy:

[https://www.facebook.com/help/1090831264320592?helpref=hc\\_global\\_nav](https://www.facebook.com/help/1090831264320592?helpref=hc_global_nav)

<sup>6</sup> viz nápověda Facebooku [https://www.facebook.com/help/582999911881572?helpref=hc\\_global\\_nav](https://www.facebook.com/help/582999911881572?helpref=hc_global_nav)

<sup>7</sup> aktivita trolling v českém jazyce také trollení nebo trollování

<sup>8</sup> Stejného výsledku dosáhly i Cracker, March (2016: 82)

100). V této práci trollování v diskuzích sice významně nezkoumám, avšak rozlišuji jeho uznanou přítomnost, pokud je na něj upozorněno ostatními diskutujícími.

Hall upozorňuje, že používání sociálních médií není ekvivalentem pro sociální interakci. Ani všechny běžné aktivity na Facebooku nejsou sociální interakcí. Například sledování někoho na Facebooku lze považovat za aktivitu jednostrannou (Hall, 2018: 164), lajkování a sdílení obsahu je na hraně. Obecně sociální interakce na Facebooku probíhá jinými způsoby než ve světě nevirtuálním. Lze ji kategorizovat dle nejčastějších aktivit na Facebooku, které mohou být sociální interakcí.

### **2.2.1 Lajkování**

Prvním typem sociální interakce na Facebooku je takzvané „lajkování“<sup>9</sup>. Je to na Facebooku jednou z nejčastějších aktivit interakce uživatelů a sociální interakce mezi uživateli. Jedná se o reakci na příspěvek či komentář, pro kterou Facebook v roce 2016 zavedl více druhů vyjádřených pocitů, mezi kterými si uživatel může vybrat: „To se mi líbí“, „To mě štve“, „To mě mrzí“, „Super“, „Paráda“ a „Haha“, ty jsou vyjádřeny pomocí emotikonů<sup>10</sup>. Oproti komentování je lajkování pro uživatele jednodušší, navíc nabízí kvantitativní souhrn daného postoje (Sarapin, Morris, 2014: 137).

Reagovat lajkováním lze také na veškeré komentáře. Při analýze internetových diskuzí tedy reakce určují, v jak velkém počtu daný komentář vyvolává reakce ve formě prostého vyjádření pocitu (dle emotikonů: to se mi líbí nebo též běžně chápaného jako souhlas, vzteku, smutku, zalíbení, překvapení nebo pobavení, které taktéž může být interpretováno jako výsměch). Uživatelské prostředí Facebooku umožňuje jednoduše poznat, jaká reakce je nejčastější, to určuje pořadí ikon emotikonů u daného komentáře. Tyto reakce nacházející se v bezprostřední blízkosti analyzovaného textu jsou jeho kotextem (Hájek, 2014: 30), který bude v analýze zohledněn spíše krajně.

### **2.2.2 Komentování**

Další sociální interakcí, kterou se tato práce zabývá především, bychom mohli nazvat jako komentování neboli přidávání komentářů do sekce komentářů. Sekce komentářů se nachází vždy pod sdíleným obsahem nebo pod uživatelskou aktivitou. Facebook je uzpůsobený k tomu, aby byl maximálně interaktivním prostředím a umožňoval přihlášeným uživatelům reagovat. Pokud bychom měli samotné komentování zařadit do hierarchie aktivity na Facebooku, jedná

---

<sup>9</sup> Termín se často počestňuje od anglického „like“, v českém uživatelském prostředí Facebooku se tato činnost projevuje jako kliknutí na tlačítko „To se mi líbí“ nebo další jeho varianty. Ačkoliv se slovo lajkovat významově vztahuje pouze ke zvolení „To se mi líbí“, já ho zde používám ve významu všech dalších Facebookem stanovených možných reakcí, jelikož se jedná o zažitý výraz.

<sup>10</sup> Viz nápověda Facebooku [https://www.facebook.com/help/1624177224568554/?helpref=hc\\_fnav](https://www.facebook.com/help/1624177224568554/?helpref=hc_fnav)

se o podílení se na stávajícím obsahu a aktivitu mezi tvořením nového obsahu a pasivní konzumací obsahu již vytvořeného jinými (Muntiga, Moorman, Smit, 2011 in Kim, Yang: 2017: 442). Komentování pro participující znamená „řít něco nahlas“ zatímco lajkování je spíše vnímáno jako méně nápadné vyjádření (tamtéž: 449). Rozdíl mezi komentováním a lajkováním je ten, že komentování vyžaduje vyšší stupeň kognitivního úsilí než lajkování (Kim, Yang: 2017: 442).

### **2.2.3 Chatování**

Další sociální interakcí, která na Facebooku probíhá, ale nebude zohledněna při analýze internetových diskuzí je chatování. Chatování je soukromé zasílání zpráv mezi uživateli, které nemá na diskuzi vliv. Vliv chatování, ač se domnívám, že zanedbatelný, může být zprostředkování diskuze a pobídnutí k participaci, taková aktivita je ovšem v rámci mnou použité metody neověřitelná.

### **2.2.4 Sdílení**

Aktivita sdílení obsahu na Facebooku bude zohledněna pouze z části. Rozlišuji sdílení zkoumaného příspěvku, pod nímž vzniká diskuze a sdílení obsahu v rámci dané diskuze do sekce komentářů. Zatímco první zmíněná možnost zkoumána nebude, sdílený obsah v rámci komentáře (například odkaz na webovou stránku, gif, obrázek atp.) je kódován jako nositel významu. V rámci teorie Ervinga Goffmana jej lze považovat za vybavení diskuze, zdroj, kterým diskutující disponují a do diskuze jej vnášejí.

Nelze tvrdit, že každou z výše popsaných aktivit sociální interakce na Facebooku lze považovat za interakci zaměřenou. Dle Goffmanovy definice za ni nelze považovat lajkování, které nepředpokládá, že se příjemce reakce bude na přijetí reakce soustředit a nepředpokládá ani výměnu konverzace. Sdílení obsahu může být zaměřenou interakcí ve chvíli, kdy obsah sdílí dva účastníci v rámci zaměřené konverzace. Aktivitou, která je bezesporu zaměřenou interakcí, je chatování – posílání soukromých zpráv. Při chatování se oba účastníci navzájem soustředí na toho druhého a vyměňují si konverzaci. Jeffrey Hall zkoumal sociální interakci na sociálních sítích a to, jaké aktivity jsou interakcí zaměřenou dle Goffmanovy definice. Mezi zaměřenou interakcí řadí chatování, označování lidí na fotkách a také komentování. Co se týče komentování, zmiňuje právě diskuze, které zaměřenou interakcí jsou i z toho důvodu, že jedinci navzájem vnímají druhého jako individuálního a jedinečného člověka v rámci konverzace (Hall, 2018: 167).

## **2.3 Diskuze na Facebooku**

V sekci komentářů vznikají struktury na základě rozhodnutí lidí využít uživatelské prostředí



Facebooku určitým způsobem. Lidé mohou přidávat individuální komentáře do sekce komentářů pod příspěvkem na Facebooku, aniž by na sebe reagovali. Takové komentáře se zpravidla v sekci komentářů vyskytují, ale nelze je označit za zaměřenou interakci. Diskuze vzniká v sekci komentářů u příspěvku na Facebooku tehdy, kdy na sebe uživatelé navzájem reagují přes tlačítko odpovědět. To je prokazatelně reakcí na jiného uživatele, které umožňuje uživatelské prostředí Facebooku. Úmysl reagovat na ostatní mohou sice mít i uživatelé, kteří přidají komentář individuální, tento úmysl však není jednoznačně prokazatelným, a proto jsou individuální komentáře z analýzy vynechány.

Každé diskuzní vlákno komentářů musí tedy vypadat tak, že existuje prvotní komentář, na který někdo odpoví za pomocí tlačítka odpovědět. Další reakce probíhají ve vláknu odpovědí. Zkoumání internetových diskuzí je ve své podstatě zkoumáním komentářů. Ovšem komentování lze prokazatelně za zaměřenou interakci považovat jen v některých případech. Navzdory Hallově zařazení komentování mezi aktivity zaměřené interakce, ne všichni komentující se soustředí na konverzaci s ostatními. Pokud na reagujícího uživatele nereaguje autor prvotního komentáře ani ostatní uživatelé, kteří se do konverzace zapojí, znamená to, že ve vzniklém vláknu není přítomna zaměřená interakce. Je to tak proto, protože zaměřená interakce předpokládá konverzaci dvou lidí, kdy oba účastníci se soustředí na odpověď druhého. Je pravda, že mlčení může být také odpovědí. Ve virtuálním světě však nelze poznat, zda uživatel mlčí, ačkoliv se na konverzaci soustředil a mlčení je tedy nositelem významu, či zda ho odpovědi na jeho komentář nezajímaly a možná je ani nezaregistroval.

Goffmanovu definici zaměřené interakce tedy chápu poměrně přísně: ke konverzaci mezi dvěma diskutujícími musí docházet, aby bylo komentování uznáno za diskuzi, ve které probíhá zaměřená interakce. Na druhou stranu, je nutné si uvědomit, že diskuze jako výzkumná jednotka je součástí celého vlákna komentářů, s kterým jsou diskutující seznámeni.

### **2.3.1 Politická diskuze na Facebooku**

Jak nasvědčují výzkumy, prostředí sociálních sítí včetně Facebooku má tendenci k tomu, aby interakce uživatelů probíhala v rámci jejich „bubliny“. Výzkumníci popisují, že se *uživatelé sociálních médií uzavírají do názorově spřízněných skupin, v nichž se pouze utvrzují ve svých vlastních názorech a nejsou konfrontováni s názory opačnými* (Švelch, Vochocová, 2015: 72). Pod příspěvky v online verzích denního tisku se tak často tvoří homogenní komunity, soubor uživatelů, kteří se utvrzují ve stejném názoru. V méně častých případech výzkumníci zaznamenali existenci diskuzních komunit, kde byl tolerován opačný pohled, což naopak diskuzi posílilo (Ruiz et al. 2011: 482 in Švelch, Vochocová, 2015: 78).

Zapojit se do veřejné debaty na stránce s vysokým dosahem je úkonem, který se mnozí uživatelé Facebooku zdráhají provést. Přispívání do diskuze k příspěvku politické tematiky je v odborné literatuře klasifikováno jako expresivní projev politické participace (Švelch, Vochocová, 2015: 73), a to může být důvodem, proč se politických diskuzí někteří uživatelé účastnit nehodlají. Participace na politických diskuzích byla již dříve zkoumána na mladých respondentech ze Švédska. Ukázalo se, že ačkoliv mladí Švédové politické diskuze na sociálních sítích jako je Facebook a Twitter sledují, jen zřídka se jich sami účastní. Autorka studie Malin Sveningsson identifikovala 4 důvody, které k nechuti participace vedou.

První tři popisují rizika, které potenciální participanty na diskuzi odrazují: konflikt, nedorozumění a oklamání. Uživatelé mají obavy, že budou napadeni pro jejich názor, ale také je znepokojuje nejistota, že nemohou mít přehled o tom, kdo si jejich komentáře přečte. Především prostředí Facebooku také nabízí menší flexibilitu změny tváře. Příspěvky, které jsou jednou napsány již nelze vzít tak jednoduše zpět, jako je tomu ve face-to-face konverzaci, kde člověk může jednoduše říct, že změnil názor. Výroky na Facebooku jsou stále umístěny tam, kde je autor zanechal nebo mohou být zanechány stopy po jejich smazání v podobě reakcí ostatních uživatelů. Obecně respondenti označovali politickou diskuzi na sociálních sítích jako neukázněnou a nepřátelskou (Sveningsson, 2014).

Výše popsané zjištění o sociální realitě na sociálních sítích poukazují na to, že se jedná jen o určitou skupinu lidí, kteří se v diskuzích vyjadřují. Výzkumy nasvědčují tomu, že se jedná o specifickou skupinu lidí, kteří jsou ochotni se v politických debatách vyjadřovat (Sveningston, 2014, Fenton, Barassi, 2011, Vochocová, Švelch, 2015). Přesto, jak bylo zjištěno v této bakalářské práci, jsou to právě diskuze pod politickými články, které se nejčastěji vyskytují ve formě dlouhých vláken, do kterých se zapojí spousta uživatelů. Již při zběžném pohledu na zkoumané prostředí si lze všimnout, že politické diskuze se vyznačují vysokou mírou reakce uživatelů. To mě vedlo ke specifikaci zkoumaných diskuzí na tento typ politické diskuze. Pokládám si otázku: je to hra, pro kterou účastníci na diskuzi participují? Co udržuje oheň v debatě tak, že se hra v tomto fenoménu rozvíjí?

## **2.4 Zaměřená interakce: formalizace konceptu fun in games**

V následující části bakalářské práce představím pravidla, kterými Erving Goffman popsal hry v rámci setkání. Goffmanovy vědecké poznatky jsou pro moji práci stěžejní právě z podstaty hlavní výzkumné otázky, kterou je *Lze použít teoretický rámec fyzických setkání Ervinga Goffmana pro analýzu setkání virtuálních?* Dílo Ervinga Goffmana je obsáhlé, v této práci budu proto vysvětlovat jen ty koncepty, které jsou relevantními pro analýzu internetových diskuzí.

Zásadní je pro mě jeho definice sociální interakce, kterou specifikuje na interakci zaměřenou<sup>11</sup>.

Erving Goffman se napříč svými díly zabývá hrami v každodenním životě. Hry jsou zábavné a zábava je podle něj také důvodem toho, proč jsou hrány. Hry využívá jako ilustraci interakce (Goffman, 1966: 18). V této kapitole budu nejvíce navazovat na Goffmanovo dílo *Encounters: Two studies in the sociology of interaction*, ve kterém se Goffman omezuje na fyzická setkání, která popisuje jako setkání (v anglickém jazyce encounter) nebo zaměřená setkání (v angličtině jako focused gathering), v rámci nichž dochází k zaměřené interakci. Popisuje způsob, jak se můžeme dívat na face-to-face interakci mezi lidmi. Interakci rozděljuje na nezaměřenou a zaměřenou. Zatímco nezaměřenou interakci považuje za interpersonální komunikaci (Goffman, 1966: 7) dvou lidí ve vzájemné přítomnosti, která ovšem vyústí v pouhou přítomnost, zaměřené interakci se Goffman nadále věnuje a definuje pravidla a koncepty, které se v ní v rámci her vyskytují, tyto souvislosti plynoucí z jeho díla mi poslouží pro posouzení výzkumného materiálu a k zodpovězení výzkumných otázek.

#### **2.4.1 Pravidla irelevance**

Jako první se Goffman zabývá pravidly irelevance. Tvrdí, že hry dávají kolem událostí rámec a také určují typ smyslu, který v něm platí (Goffman, 1966: 20). Určují také pravidla irelevance, set pravidel, která nám říkají, co by nemělo být považováno za relevantní, a tudíž je vynecháno z reality setkání (tamtéž: 26). Některé z vlastností účastníků nemusí do setkání vůbec vstupovat. Blahobyt, sociální pozice, sláva a další vlastnosti nemusí totiž v družnosti hrát žádnou roli (tamtéž: 21), protože pro probíhající komunikaci nejsou relevantními. Sociální organizace předváděná v zaměřeném setkání je vlastně důsledkem efektivní operace s pravidly irelevance (tamtéž: 26), která jsou striktně aplikována, ovšem jen po dobu trvání hry (tamtéž: 20). Obecně platí pravidlo, že pokud jeden vstoupí do převládající nálady v setkání, chápe, že jí protichůdné pocity budou potlačeny (tamtéž: 23), proto se jim sám vyvaruje.

#### **2.4.2 Realizované zdroje**

Na druhou stranu jsou to opět hry, které určují to, co je součástí setkání a co je považováno za skutečné. Tyto skutečnosti uznané platnými Goffman nazývá realizované zdroje (Goffman, 1966: 26). Realizované zdroje jsou místně realizovatelné události a role (tamtéž: 28). Hry mají tu vlastnost, že tvoří svět odlišný od vnější reality, generují významy, které jsou platné jen v rámci dané hry a pokud se bude hra opakovat, mohou být významy znovu použity. Mimo hru není svět, který by plně korespondoval s realitou, kterou hra vytvořila (tamtéž: 27). Pokračující hra generuje možné rozvinutí dění, jež má ve hře význam, a tak vznikají události, které by

---

<sup>11</sup> Tu jsem již představila v kapitole 2.1 Sociální interakce

se mimo hru nestaly.

Mezi realizované zdroje patří i specifické prostředky a vybavení, které bylo pro hru vytvořeno. Tímto způsobem je během zaměřeného setkání materiál pro realizaci plného rozsahu událostí a rolí tohoto světa účinkujícím dostupný na místě setkání (tamtéž: 28).

### **2.4.3 Pravidla transformace**

Pravidla transformace řeší problém alokace realizovaných zdrojů mezi účastníky v rámci setkání (Goffman, 1966: 29). *Určují, jaká modifikace tvaru se v setkání vyskytne, pakliže se zde projeví nějaká externí vlastnost (...) říkají, že osud položek v setkání je závislý na interním řádu setkání* (tamtéž: 33).

Lokálně uskutečňovaný svět rolí a událostí udržuje účastníky mimo mnoho externích skutečností, kterým by mohla být dána relevance, ale také dovoluje několika externím událostem, aby do světa interakcí vstoupily a staly se jeho oficiální součástí (tamtéž: 31). Externí, ale oficiálně potvrzené skutečnosti mají na setkání vliv. Mohou určovat alokaci zdrojů či být důvodem (ne)účasti na setkání (tamtéž: 30). Vlastnosti účastníků, které jsou rozhodujícím faktorem pro alokaci zdrojů nazývá Goffman alokačními atributy. Alokační atributy mohou být předem určeny v předešlém setkání, v jiném případě vyvstanou rovnou z realizovaného světa setkání stejně tak, jako jsou ceny vítězům přiděleny na základě skóre hry (tamtéž: 29). Alokační atributy pro přidělení zdrojů, ani realizované zdroje samotné nejsou náhodné. Jsou ustálené, jako židle v čele stolu, která přisuzuje sedícímu významné postavení (tamtéž: 32).

### 3 Výzkumné otázky

V této kapitole představím cíle práce, výzkumné otázky a myšlenkový směr jejich řešení. Budu navazovat na principy, které popsal Erving Goffman, a které mám blíže popsány v kapitole 2.4 *Zaměřená interakce: formalizace konceptu fun in games*.

Cílem této práce je:

- zjistit, zda lze teoretický rámec fun in games Ervinga Goffmana aplikovat na virtuální setkání,
- za pomoci Goffmanem definovaných principů zjistit, zda se prvky hry vyskytují v internetových diskuzích, v jaké míře se zde vyskytují a také jaké formy nabývají,
- zjistit, jaké akce diskutujících činí diskuzi neatraktivní a v jakém momentě ztrácí zájem o debatu,
- odpovědět na otázku, zda se virtuální setkání a hra v něčem liší od setkání fyzického.

Hlavní výzkumnou otázkou je: **Lze použít teoretický rámec fyzických setkání Ervinga Goffmana pro analýzu setkání virtuálních?** Zaměřuji se v ní obecně na Goffmanovu definici zaměřené interakce a na to, co pro takovou interakci platí. Goffman ji definuje pouze pro setkání fyzické, v době jeho působení ani neexistovala setkání virtuální takového druhu, jako jsou internetové diskuze, na které v této práci nahlížím jako na setkání.

Pro zodpovězení hlavní výzkumné otázky jsem si zvolila několik dílčích výzkumných otázek.

#### 3.1 VO1: Nakolik se v internetové diskuzi vyskytují prvky hry, které Goffman popsal?

Řešení této výzkumné otázky pramení z Goffmanova díla *Encounters: Two studies in the sociology of interaction*, ve kterém se zabývá hrami v rámci zaměřené interakce a definuje, čím se vyznačují. Platí v nich pravidla irelevance, pravidla transformace a účastníci interakce disponují realizovanými zdroji.

Definice konceptů se budu snažit aplikovat na internetové diskuze, a tak v nich rozpoznat principy teorie fun in games.

##### 3.1.1 Rozpoznání pravidel irelevance

Pokud na internetovou diskuzi pohlížíme jako na hru, a zároveň, má-li být internetová diskuze hrou, působení pravidel irelevance se v diskuzi projeví následujícími situacemi:

- A. Diskutující upozorní na nerelevanci skutečnosti jiného diskutujícího v dané debatě nebo vyžadují dodržení pravidel hry.
- B. Hra diskuze generuje další možné rozvinutí dění, které ve hře nabývá význam. Bez existence hry by se dané dění nemohlo vyskytnout. V praxi diskuze se to projeví tím, že účastníci diskuze se odchýlí od tématu, které diskuze nastolila, a tak si hra tvoří vlastní svět.

Zjišťování pravidel irelevance v internetových diskuzích má i své nedostatky. Významným projevem působení pravidel irelevance je to, že některé atributy diskutujících jsou skryty a uchovány v pozadí jimi samými. Zda a jaké atributy diskutující ukrývají zůstává však za použití zvolené výzkumné metody skryto.

### **3.1.2 Rozpoznání realizovaných zdrojů**

Existence realizovaných zdrojů se v diskuzi pozná následovně:

- A. V diskuzi se objevují výrazy nabývající určitého významu jen v rámci diskuze
- B. V diskuzi se objevují obrázky, gify či jiné „vybavení“, které nabývá onoho významu pouze v rámci dané diskuze.

Oba tyto jevy jsou v diskuzi zároveň dalším projevem toho, že si hra tvoří svět sama pro sebe.

### **3.1.3 Rozpoznání pravidel transformace**

Pravidla transformace se v diskuzi rozpoznají následovně:

- A. Diskutující do diskuze nechávají vstoupit vnější atributy, které pochází z reality mimo svět diskuze.
- B. Diskutující uznají za relevantní atributy vytvořené ve světě diskuze, a tak dovolí, aby se staly jeho přirozenou součástí.
- C. Tyto atributy mají vliv na přidělení realizovaných zdrojů, a tím poskytují danému diskutujícímu významné postavení v diskuzi. Například se to projeví tak, že vyjádření osobnosti známé mimo svět diskuze má vyšší míru reakce než příspěvky ostatních diskutujících. Známým v rámci diskuze může být i troll, který se v podobných diskuzích vyskytuje běžně a účastníci jej již znají.

Nutno podotknout, že využití pravidel transformace může mít na účastníka také opačný vliv, jeho názor naopak učiní nevýznamným.

Pravidla irelevance, realizované zdroje a pravidla transformace společně popisují fungování světa her v rámci zaměřené interakce. Pokud se potvrdí, že se tyto principy v internetových diskuzích na Facebooku vyskytují, indikuje to existenci her v tomto

zkoumaném fenoménu.

### **3.2 VO2: Jaké akce diskutujících činí diskuzi neatraktivní? V jakém momentě ztrácí zájem o debatu a jak to souvisí s fun in games?**

Pro zodpovězení této otázky zkoumám momenty odchodu diskutujících z diskuze a ptám se, co měly tyto momenty společného a čím se vyznačují. Tímto způsobem vzniká soubor opakujících se momentů odchodu z diskuze. Výstupy zkoumání druhé z výzkumných otázek budou konfrontovány s Goffmanovou teorií tak, aby bylo zřejmé, zda je to hra, která vede k odchodu diskutujících z diskuze.

## 4 Metodologie

### 4.1 Tvorba výzkumného souboru

Předmětem výzkumu jsou diskuze na sociální síti Facebook vztahující se ke sdílenému příspěvku politického článku na oficiální stránce na Facebooku zpravodajského webu. K získání požadovaných výzkumných jednotek vedlo několik kroků, které se v některých momentech navzájem prolínaly.

#### 4.1.1 Výběr zpravodajských webů vhodných pro analýzu

Zpravodajský web a články na něm zveřejněné sice nejsou předmětem analýzy, sdílený příspěvek s odkazem na článek je ale vodítkem pro zařazení diskuzí vzniklých pod ním do výběrového souboru. Oficiální stránka na Facebooku daného zpravodajského webu je souborem příspěvků, jež mají svou „diváckou základnu“ v podobě sledujících oné stránky. Mnozí výzkumníci se domnívají, že uživatelé sociálních médií se uzavírají do názorově spřízněných skupin, ve kterých se utvrzují ve svých vlastních názorech a nejsou konfrontováni s názory opačnými (Švelch, Vochocová, 2015: 72). Pokud bych zkoumala diskuze, které vznikají jen na jedné stránce konkrétního zpravodajského webu, zkoumala bych podle takových hypotéz sociální bublinu lidí, kteří se zde vyjadřují. Abych předešla zkoumání pouze jedné bubliny, rozhodla jsem se zkoumat více stránek zpravodajských serverů, a tím pádem také více sociálních bublin. Tento přístup mi umožňuje lépe identifikovat, co je typické pro fenomén diskuze obecně. Prvním krokem k získání výzkumných jednotek byl proto výběr šesti zpravodajských webů vhodných pro následný výběr diskuzí, které vznikají na jejich stránce na Facebooku.

Zpravodajské weby, které své články sdílí na oficiální stránku zpravodajského webu na Facebooku, byly vybrány na základě 3 zvolených kritérií. Prvním z nich je kritérium reálných uživatelů serveru. Za pomoci veřejně dostupných dat o návštěvnosti webů<sup>12</sup> byl sestaven výběr webů z kategorie zpravodajství s nejvyšším počtem reálných uživatelů pro zkoumané období, měsíc únor roku 2019. Druhým kritériem pro výběr zpravodajských webů byl počet sledujících na oficiální stránce na Facebooku. Pro téměř každý zpravodajský web ze zúženého výběru existuje na Facebooku oficiální stránka, je to stránka, kterou zpravodajský web využívá jako prostředek komunikace se čtenáři na sociální síti Facebook. Nejčastější aktivitou na těchto stránkách bývá sdílení aktuálních článků z webu. Příspěvky se primárně zobrazují sledujícím stránky, nikoliv výhradně těm, kteří označili stránku jako

---

<sup>12</sup> Data jsou dostupná na: <https://rating.gemius.com/cz/tree/2>



„To se mi líbí“ (sledujících bývá většinou více, jelikož jsou to všichni ti, kterým se stránka líbí a zároveň si neodhlásili její sledování a navíc ti, kteří zvolili pouze „Sledovat“ bez „To se mi líbí“). Ostatním uživatelům Facebooku, kteří stránku nesledují, se příspěvky stránky zobrazují v případě, že některý z jejich přátel projevil k příspěvku nějaký druh aktivity nebo v případě, že je příspěvek sponzorován, a tudíž se zobrazuje většímu okruhu uživatelů. Pod příspěvky je sekce komentářů, kde vznikají diskuze, a já se domnívám, že dosah příspěvků je jeden z důležitých faktorů toho, zda a jak dlouhé diskuze pod ním vznikají. Brala jsem zřetel na výběr těch stránek, na kterých mají diskuze spíše šanci vzniknout. Proto jsem počet sledujících zvolila za druhé kritérium výběru facebookových stránek zpravodajských webů. Tímto způsobem došlo k vyřazení několika zpravodajských webů na základě nízkého počtu sledujících stránky na Facebooku ke dni 9. 2. 2019. Vyřazeno bylo forum24.cz s počtem 14 484 sledujících a denik.cz s 8 510 sledujícími (denik.cz je na Facebooku totiž roztříštěn na množství stránek věnujících se deníkům jednotlivých okresů). Došlo také k zařazení ČT24, která disponuje 318 278 sledujícími stránky na Facebooku a je to také oficiální Facebook pro zpravodajský web [ct24.ceskatelevize.cz](http://ct24.ceskatelevize.cz), jehož články sdílí. Údaj o reálných uživateliích (viz kritérium první) zpravodajského webu ČT24 byl nedostupný v rámci kategorie zpravodajství, avšak ostatním kritériím web vyhovuje natolik, že jsem se jej rozhodla zařadit dodatečně.

Třetím kritériem pro výběr zpravodajského webu (respektive pro výběr oficiální stránky webu na Facebooku, z které budu diskuze čerpat) je kritérium, které jsem nazvala kritérium seriózního zpravodajství. Zpravodajství nabízí zprávy o rozmanitých událostech (Trampota, 2006: 23). Tisk (a později též digitální produkce zpravodajství) se dělí na bulvární a seriózní (Jirák, Köpplová, 2003: 30), cílem bylo vybrat ty weby, které se zabývají primárně seriózním zpravodajstvím a stejně tak na stránce na Facebooku sdílí zpravodajství seriózního typu. Bulvární zpravodajství vnímá čtenář jinak, Trampota uvádí, že bulvár je pro čtenáře odpočinkovou četbou o událostech (Trampota, 2006: 23). Sledující jistě ví, jaký obsah od stránky na Facebooku očekávat a pakliže označí stránku jako „To se mi líbí“ nebo „Sledovat“, dá se předpokládat, že o obsah, který stránka nabízí, mají zájem. Abych fenomén internetové diskuze zkoumala v množině webů přibližně podobného zaměření, vyřadila jsem z výběru ty, jejichž obsah sdílený na stránce na Facebooku byl z výrazné části bulvární. Dle tohoto hlediska byla vyřazena stránka Blesk.cz, jejíž sdílený obsah je ze značné části tvořen bulvárním obsahem. Bulvární prvky<sup>13</sup> vykazují také příspěvky stránky TN.cz,

---

<sup>13</sup> Například senzalizace – vyhledávání a zpracovávání událostí působících rozruch, překvapení, či silný podiv veřejnosti (Koudelka, 1932: 154 in Jirák, Köpplová, 2003: 30), nápadné titulky a fotografie (Osvaldová, Halada a kol., 2007: 35)

ovšem ne v tak velké míře jako Blesk.cz a nejsou zaměřeny na celebrity, proto byla stránka TN.cz ve výběru ponechána.

Tímto způsobem jsem zkonstruovala výběr zpravodajských webů, jež mi budou vodítkem ke konkrétním diskuzím.

Název webu (se specifikací měřené rubriky)	Název oficiální stránky na Facebooku	Počet reálných uživatelů webu k 1.-28. února 2019 <sup>14</sup>	Počet sledujících oficiální stránky na Facebooku k 9. 2. 2019
seznamzpravy.cz	Seznam Zprávy	3 836 567	92 714
novinky.cz   rubrika Zpravodajství	Novinky.cz	3 437 765	136 085
idnes.cz   Zpravy	iDnes.cz	2 887 246	209 201
aktualne.cz   Zpravy	Aktuálně.cz	1 969 815	100 103
TN.CZ   tn_ZPRAVODAJSTVÍ	TN.CZ	2 010 854	271 459
ČT24 ct24.ceskatelevize.cz	ČT24	údaj v kategorii zpravodajství je nedostupný	318 278

Tabulka č. 1: Výsledný výběr vhodných zpravodajských webů

Následně jsem se zaměřila na stránky zpravodajských webů na Facebooku a jejich obsah. O sdílení článků na Facebooku už jsem se zmínila výše, aktivita všech zpravodajských webů na Facebooku však není stejná, může se v různých ohledech lišit. Zatímco některé weby svou aktivitu zužují na sdílení článků, u jiných je běžná příprava speciálních příspěvků určených jen pro jejich sociální síť (například ČT24, která často sdílí i videa nebo informativní obrázky). I u takových příspěvků pochopitelně diskuze vznikají, ale předmětem analýzy budou pouze ty diskuze, které se nachází pod sdíleným článkem, který je uznán za politický.

#### 4.1.2 Tvorba kódovacího klíče pro rozpoznání politického článku

Dalším krokem k získání jednotek výběru byla identifikace článku jako politického. K tomuto účelu byl vytvořen kódovací klíč. Označit článek za politický nemusí být tak jednoznačné, jak se může na první pohled zdát. To uvádí i Sanna Franssila, která zkoumala prodejní metafory v politických článcích amerických novin. Franssila si pro tento účel stanovuje 3 podmínky, z nichž alespoň jedna musí být splněna, aby byl článek za politický označen.

<sup>14</sup> Data jsou dostupná na: <https://rating.gemius.com/cz/tree/2>

První podmínkou, kterou Franssila uvádí, je souvislost s vládou ve významu government. Více podmínku nespecifikuje, ovšem government nemusí znamenat „vládu“ ve velmi úzkém významu Vlády České republiky. Government jsou ti, kteří provádí governance neboli vládnutí. Na vládnutí a děláni rozhodnutí se podílejí jak aktéři patřící do vlády, tak také aktéři mimo-vládní (Colebatch, 2009: 76). Jsou to tzv. „tvůrci rozhodnutí“<sup>15</sup>, kterými mohou být například i úředníci na ministerstvu, kteří připravují určité opatření, a tím se také podílí na jeho tvorbě (Colebatch, 2009:49). Colebatch uvádí, že odborná literatura identifikuje „vládu“ ve významu government za zdroj politiky (2009: 43) a já se domnívám, že proto je právě souvislost s tvůrci rozhodnutí nejpodstatnější podmínkou politického článku. V praxi splnění této podmínky často znamenalo přítomnost těchto aktérů v článku, proto jsem kategorii pojmenovala jako aktéři tvůrci rozhodnutí.

Další podmínkou shledání článku politickým je souvislost s veřejnými politikami. Veřejná politika může být chápána ve dvou významech: 1. jako vědní disciplína, 2. jako sociální praxe (Potůček a kol, 2016: 7). Jak z povahy politických článků, tak z formulace *public policies*, kterou používá Franssila, je zřejmé, že jako podmínka je použita veřejná politika v druhém významu, i já ji tak budu chápat. Veřejná politika ve významu sociální praxe je *proud záměrných činností, realizovaných jedním či více aktéry při řešení nějakého problému či sledování určitého veřejného zájmu* (Anderson in Potůček a kol, 2016: 9). Jiným možným významem veřejných politik je jejich členění dle oblasti zájmu (hospodářská politika, zdravotní politika a další) (Potůček a kol, 2016: 81), jejich zmínění shledávám pro kódování článků jako politických také přípustné.

Třetí podmínkou je výskyt legislativy nebo-li procesu přijímání zákonů či právní předpisy samotné.

Čtvrtou podmínkou jsou veřejně diskutované sociální problémy. Franssila k nim uvádí, že právě přítomnost veřejně diskutovaných sociálních problémů byla mnohdy obtížně zjištělná, jelikož se často jednalo o hraniční případy. Dodává proto, že *problémy související s genderem, rasou, potraty, náboženstvím nebo vzděláváním, byly za politická témata shledány pouze v případě, že byly diskutovány jako společenské problémy s politickými důsledky* (Franssila, 2013: 420), tuto definici jsem se rozhodla také následovat.

Kromě těchto kritérií jsem rozlišovala dvě dodatečné kategorie kódování. Zda se článek zabývá tématem z „domácího“ českého prostředí a zda je politické téma „vnějšího charakteru“.

---

<sup>15</sup> Anglický termín decision-makers, viz Colebatch (2009: 42)

Jako domácí byl kódován každý článek, který se vztahoval k problému týkajícího se prostředí České republiky, nebo obsahoval vyjádření českého politika. Jako domácí jsem se rozhodla kódovat taktéž články, které se týkají Evropské unie, jelikož Česká republika je její součástí. Politické téma vnějšího charakteru je to, které se týká občanů, jako vnější jsem kódovala i články o volbách, které byly v kódovaném období poměrně aktuálním tématem. Naopak vnitřní politické téma je to, které se týká jen záležitostí, které se veřejnosti netýkají. Například by jako vnitřní mohla být kódována personální změna na ministerstvu, či neshody v politické straně.

Z výše zvolených zpravodajských webů jsem z rubrik zpravodajství postupně vybrala vzorek 246 chronologicky po sobě jdoucích článků, které byly následně podrobeny posouzení na základě zmíněných specifikovaných kritérií. Abych předešla zkreslení obsahu, které by mohlo plynout z volby zkoumaného dne v týdnu, nezkoumala jsem články ze stejných dnů, nýbrž jsem každému webu věnovala den jiný v následujícím pořadí:

Zpravodajský web	Den v týdnu	Datum publikace zkoumaných článků
idnes.cz	pondělí	10.9.
novinky.cz	úterý	11.9.
seznamzpravy.cz	středa	12.9.
ct24.ceskatelevize.cz	čtvrtek	13.9.
tn.cz	pátek	14.9.
aktualne.cz	sobota	15.9.

*Tabulka č. 2: Rozložení kódovaných článků dle zpravodajského webu a dne v týdnu*

Při testování kódovacího klíče bylo odhaleno, že pokud je v článku přítomna kategorie legislativa, která byla přítomna jen ve 21 případech, je vždy přítomna také kategorie aktéři tvůrci rozhodnutí, která byla jako nejčastější přítomna ve 108 případech. Kódování v praxi ukázalo, že kategorie legislativa je pro rozpoznání politického článku nepotřebná, proto jsem se ji rozhodla vyřadit.

Platnými kategoriemi pro rozpoznání politického článku tedy jsou: aktéři tvůrci rozhodnutí, veřejné politiky a (sociální) problém. Pro specifikaci článků byl jako vyhovující politický článek shledán ten, u něhož je naplněna alespoň jedna z těchto kategorií a zároveň se jedná o článek s domácí a vnější politickou tematikou.

### 4.1.3 Metoda výběru diskuzí na Facebooku

Následně jsem se přesunula k práci na sociální síti Facebook. Sekce komentářů na stránkách na Facebooku jsou veřejné a mohou být dostupné i nepřihlášeným uživatelům (ačkoliv obsah Facebooku bez přihlášení je velmi uživatelsky nepřívětivý). Facebook sám ve své nápovědě uvádí:

*Facebook stránky a veřejné skupiny jsou veřejná místa. Váš příspěvek nebo komentář uvidí všichni, kdo můžou danou stránku zobrazit. Obecně platí, že když na stránce nebo ve veřejné skupině přidáte nějaký příspěvek nebo komentář, může se daný příspěvek publikovat v kanálu vybraných příspěvků i na dalších místech na Facebooku i mimo něj.<sup>16</sup>*

Na základě opakovaných pokusů se ukázalo, že nejlepším způsobem, jak diskuze vyhledat, je za použití řádku vyhledávání. Ten je ovšem dostupný jen pro uživatele přihlášené účtem Facebooku. Pro eliminaci vlivu personalizovaného obsahu na Facebooku jsem měla v úmyslu založit pro výzkum nový, výzkumný profil, jehož jediná aktivita by byla vyhledávání příspěvků vhodných k zařazení do výzkumného souboru. To jsem taktéž učinila, avšak po krátké době byl Facebook schopen rozpoznat neobvyklou aktivitu a přistoupil k zablokování účtu. Ukázalo se však, že výsledky vyhledávání příspěvků při specifickém výběru skrze osobní účet se na Facebooku v ničem neliší od vyhledaných příspěvků z účtu založeného za účelem výzkumu, nemohu tedy 100% vyloučit vliv mého účtu (včetně mých přátel a jejich aktivit) na výsledky vyhledávání, ale dle tohoto pozorování jsem nezaznamenala žádné odlišnosti v nalezených výsledcích. Výzkum proto pokračoval skrze můj osobní účet přihlášený na Facebook v anonymní kartě prohlížeče.

Vyhledávání probíhalo následovným způsobem: do pole vyhledávače byl zadán název stránky zpravodajského webu na Facebooku (např. Seznam Zprávy). Zvolila jsem vyhledané příspěvky. Výsledky jsem následně filtrovala: příspěvky od – vybrala jsem jako zdroj daný zpravodajský web (Seznam Zprávy), typ příspěvku – všechny příspěvky a za datum zveřejnění jsem vybrala září 2018.

Zvolené období se následně ukázalo být nevhodné. Na základě počtu komentářů se ukázalo, že některé komentáře se nezobrazují nebo chybí, ačkoliv v nastavení bylo zvoleno zobrazení všech komentářů. Usoudila jsem proto, že září by mohlo být obdobím příliš vzdáleným a zkoumaný materiál již od té doby mohl projít změnou. Někteří diskutující

---

<sup>16</sup> O tom Facebook detailně pojednává v centru nápovědy:  
[https://www.facebook.com/help/203805466323736?helpref=faq\\_content](https://www.facebook.com/help/203805466323736?helpref=faq_content)

v komentářové sekci by mohli svůj účet odstranit či by mohli být odstraněni Facebookem samotným. V důsledku toho mohlo dojít ke zmazení jejich komentářů a změně podoby diskuze v čase. To je pro analýzu diskuzí nežádoucí. Přistoupila jsem tedy ke změně zkoumaného období na únor 2019, které je bližší období analýzy dat, a tudíž jsou v něm změny tohoto typu méně pravděpodobné.

#### 4.1.4 Popis sekce komentářů na Facebooku

Výše popsaným způsobem jsem udělala předběžný výběr vhodných sekcí komentářů z období února 2019 ze stránek vybraných zpravodajských webů. Výběr o velikosti 36 sekcí komentářů pod politickými články jsem využila k popsání zkoumaného prostředí na Facebooku. Vybírala jsem sekce komentářů, které se na základě aplikace kódovacího klíče vztahovaly k politickým článkům.

Sekce komentářů se skládá ze dvou typů komentářů. První typ nazývám prvotní komentáře, to jsou ty, které někdo napíše v reakci na příspěvek, nikoliv jako odpověď na jiný komentář. Osamocené prvotní komentáře bez odpovědi neodpovídají definici zaměřené interakce, nepovažuji je za součásti diskuze mezi účastníky, a proto budou vynechány z analýzy. Druhým typem komentářů jsou naopak komentáře, které reagují na prvotní komentáře formou odpovědi. Prvotní komentář a komentáře na něj navazující tvoří individuální vlákno v rámci sekce komentářů, kde spolu účastníci interagují debatou. Pakliže na sebe účastníci reagují a neignorují se, tak lze toto vlákno považovat za internetovou diskuzi vyznačující se zaměřenou interakcí. Tato internetová diskuze, vyznačující se zaměřenou interakcí dle Goffmanovy definice, je výzkumnou jednotkou.

Pro porozumění výzkumného prostředí a správný výběr výzkumných jednotek jsem sekce komentářů kategorizovala dle několika hledisek. Prvním z nich je celkový počet komentářů v sekci. Sekce komentářů mohou být:

- Krátké (K) = 0-20 komentářů.
- Střední (S) = 21-80 komentářů
- Dlouhé (D) = 81 a více komentářů

Dále jsem pozorovala počet prvotních komentářů, který vedl k výpočtu reagujících komentářů<sup>17</sup>, neboli počtu odpovědí na prvotní komentáře. Na základě reagujících komentářů jsem spočetla míru reakce<sup>18</sup>, která udává % komentářů v sekci komentářů, které reagují

---

<sup>17</sup> Výpočet: počet všech komentářů – počet prvotních komentářů = reagující komentáře

<sup>18</sup> Výpočet míry reakce: počet reagujících komentářů / počet všech komentářů v sekci komentářů \*100

na prvotní komentáře. O diskuzi míra reakce říká, v jaké míře lidé odpovídali na komentáře ostatních, je to procento komentářů, které reagují na prvotní komentáře, tudíž procento odpovědí na ně. Míru reakce v dané sekci komentářů jsem dále dělila na:

- Nízkou (N) = do 33 %
- Střední (S) = 34-66 %
- Vysokou (V) = 67-100 %

Posledním hlediskem, kterým sekci komentářů popisují, je maximální délka diskuze v sekci komentářů. Zaznamenávala jsem vždy počet reagujících komentářů nejdelší diskuze, která se v rámci sekce komentářů pod politickým článkem vyskytovala. Nejdelší diskuze v sekci komentářů je:

- Krátká (K) = 0-5 komentářů
- Střední (S) = 6-20 komentářů
- Dlouhá (D) = 21 a více komentářů

Na základě těchto charakteristik byla sestavena tabulka všech možných kombinací (viz tabulka č. 3).

		Délka sekce komentářů		
max DD = max. délka diskuzních vláken v dané sekci komentářů		K	S	D
Míra reakce	N	KNK	SNK	DNK
		KNS	SNS	DNS
		KND	SND	DND
	S	KSK	SSK	DSK
		KSS	SSS	DSS
		KSD	SSD	DSD
	V	KVK	SVK	DVK
		KVS	SVS	DVS
		KVD	SVD	DVD

Tabulka č. 3: Možné kombinace charakteristik sekce komentářů

Možné kombinace charakteristik sekcí komentářů pod politickým článkem byly ve zkoumaném prostředí zastoupeny následovně (viz tabulka č. 4).

		Délka sekce komentářů		
	DV = max. délka diskuzních vláken v dané sekci komentářů	K	S	D
		Míra reakce	N	2
0	2			3
0	0			0
S	0		0	0
	0		4	5
	0		0	3
V	1		0	0
	1		1	1
	0		0	8

Tabulka č. 4: Zastoupení možných charakteristik sekce komentářů ve zkoumaném prostředí

Soubor těchto 36 komentářových sekcí pod politickým článkem byl následně zúžen na 11 sekcí komentářů zvolených na základě toho, aby bylo dodrženo proporční rozložení typů sekcí komentářů ve zkoumaném prostředí a přiměřeně stejné zastoupení zpravodajských webů. U sekcí komentářů, které byly stejného typu, byla upřednostněna ta, která měla vyšší míru reakce. Tímto způsobem vzniknul výběrový soubor o 11 sekcích komentářů, který obsahuje 70 výzkumných jednotek – diskuzí.

#### 4.1.5 Etický aspekt sběru dat na Facebooku

Zkoumání sociální interakce na Facebooku je eticky přípustné pouze tehdy, vkládají-li uživatelé její projevy do veřejného prostoru. Definice veřejného prostoru na Facebooku je sice ne vždy jasná (tak tomu může být například v případě, že by se výzkumník jal zkoumat veřejné informace na soukromých profilech uživatelů), v případě tohoto výzkumu je však veřejný prostor jasně definován samotným Facebookem. Znovu opakuji, že Facebook uvádí:

*Facebook stránky a veřejné skupiny jsou veřejná místa. Váš příspěvek nebo komentář uvidí všichni, kdo mohou danou stránku zobrazit. Obecně platí, že když na stránce nebo ve veřejné skupině přidáte nějaký příspěvek nebo komentář, může se daný příspěvek publikovat v kanálu vybraných příspěvků i na dalších místech na Facebooku i mimo něj.<sup>19</sup>*

<sup>19</sup> O tom Facebook detailně pojednává v centru nápovědy:  
[https://www.facebook.com/help/203805466323736?helpref=faq\\_content](https://www.facebook.com/help/203805466323736?helpref=faq_content)



Lze tedy předpokládat, že uživatelé komentáře na veřejné místo v sekci komentářů vkládají vědomě. To je utvrzeno i povahou zkoumané jednotky – diskuze, která se vyznačuje právě tím, že na sebe navzájem reagují zpravidla cizí lidé.

Etickým aspektem sběru dat na Facebooku se zabývala také American Psychological Association, která se rovněž přiklání k argumentu, že data, která byla prokazatelně vědomě zveřejněna uživateli, mohou být zkoumána bez jejich svolení, pokud jsou anonymizována (APA, 2016).

## 4.2 Metoda analýzy dat

Získaný výzkumný soubor o 11 sekcích komentářů, které celkem obsahují 70 diskuzí je podroben konverzační analýze. Konverzační analýza chápe diskurz jako sociální interakci (Hájek, 2014: 128), kde probíhají promluvy účastníků. Jejím předmětem je rozhovor, ve kterém se snaží odhalit struktury, určitý společenský řád v interakci (Bryman, 2012: 522). Tato analýza je pro diskuze na Facebooku vhodná z toho důvodu, že diskuze jako zkoumaná jednotka je vlastně rozhovorem v online prostředí. Mým záměrem je odhalit, zda je řád, který Goffman popsal pro hry v zaměřené interakci, v politických diskuzích na Facebooku přítomen.

Kategorie vytvořené pro analýzu dat jsou v případě první výzkumné otázky vytvořeny na základě operacionalizace principů Goffmanova teoretického rámce *fun in games*. Pro druhou výzkumnou otázku byly kategorie vytvořeny na základě identifikace opakujících se jevů, které jsou s principy Goffmanovy teorie konfrontovány až následně, při jejich analýze.

Jedná se o analýzu v nadvětném rozsahu, ta se vyznačuje tím, že je schopna zachytit významy obsažené v nadvětném celku, jsou to vlastnosti, které nemohou být vysvětleny pouhou větou. Analýza se zaměřuje na to, *jak jsou texty organizovány a jak jsou používány a interpretovány ve společenském kontextu* (Hájek, 2014: 48). Tento druh analýzy je pro analýzu diskuzí vhodný z několika důvodů. Samotný koncept zaměřené interakce předpokládá, že se ve zkoumané situaci bude vyjadřovat více než jeden aktér, v internetových diskuzích jde o reakce lidí na sebe navzájem a jejich individuální reakce nemohou být interpretovány bez znalosti kontextu, reakcí ostatních účastníků diskuze. Humor, sarkazmus nebo ironie by mohly nabýt opačného významu, než je jim přisuzován v kontextu situace.

Zkoumání rozvoje světa, který hra tvoří, spočívá v pozorování, zda se konverzace ubírá jiným směrem, než vybízí sdílený politický článek či prvotní komentář, ke kterému se odpovědi v diskuzi vztahují. Pro tyto účely je zásadní znalost a pochopení struktury zkoumaného prostředí. Zkoumané prostředí má stabilní kostru v podobě sdíleného politického článku a sekce komentářů pod ním. V sekci komentářů se nachází komentáře prvotní, které jsou

buď osamocené, nebo na ně navazují odpovědi a tím se tvoří diskuze. V rámci této struktury je vhodné si všimnout paratextů (Hájek, 2014: 29), které umožňují lepší rozpoznání návaznosti, a tím usnadní interpretaci textu ve správných souvislostech. Paratexty v diskuzích na Facebooku představují: sdílený článek – jeho titulek, obrázek, ale i komentář, který k němu správce stránky zpravodajského webu napíše. Výzkumnou jednotkou této práce je sice jedna diskuze, ale pokládám za důležité vědomí, že participanti diskuze jsou si vědomi paratextů a také kontextu celé sekce komentářů. Pokud bude v sekci komentářů obecně převládat určitá nálada, participant diskuze si jí je jistě vědom. Diskuze v rámci sekce komentářů není nepropustnou bublinou a diskutující se mohou volně zapojovat v sekci komentářů i mimo ni.

Navržená metoda analýzy jistě není jedinou vhodnou cestou, avšak shledávám ji cestou pro mé záměry nejvhodnější. Další možnosti, jak politické diskuze na Facebooku zkoumat by mohla být aplikace Griceovy konverzační pragmatiky<sup>20</sup>.

#### **4.2.1 Omezení použité metody analýzy.**

Zvolená metoda analýzy dat má i svá omezení. Obecně lze tvrdit, že metoda je původně určena pro prostřední face-to-face interakce, a tak některá omezení plynou z povahy výzkumného materiálu. Konverzační analýza je v rámci nahrávky rozhovoru schopna zastihnout tón, přízvuk, dech a další aspekty rozhovoru, které mohou být nositeli významu a ovlivnit tak interpretaci promluvy v rámci rozhovoru (Bryman, 2012: 524). V prostředí internetové diskuze zůstávají tyto aspekty skryty.

Další omezení metody výzkumu jsou opět ovlivněny množstvím informací, které zůstávají před výzkumníkem skryty. Metoda analýzy nedokáže rozlišit iniciativy jako je například projekt #JsmeTu, do nějž se zapojují dobrovolníci, kteří vstupují do diskuzí, aby je usměrnili.

V rámci diskuzí na sociální síti Facebook nelze vyloučit působení umělé inteligence, tzv. „social bots“<sup>21</sup>, jejichž existenci na sociálních sítích se věnuje akademická pozornost. Tato aktivita je pro výzkumnou metodu nerozpoznatelnou, výzkumná metoda pracuje s každým uživatelem jako s člověkem, který vstupuje do diskuze pouze z jednoho účtu na Facebooku.

---

<sup>20</sup> Užití Griceovy konverzační pragmatiky má svou silnou stránku při zohledňování Goffmanova konceptu práce s tváří. Více o přístupu Griceovy konverzační pragmatiky viz (Hájek, 2014: 132)

<sup>21</sup> Viz výstup z konference International Communication Association, která existenci social botů vnímá jako výzvu pro metodologii: A multi-feature framework for detecting Social Bots on Facebook. *Conference Papers -- International Communication Association* [online]. 2018.

## 5 Analytická část

Hlavní výzkumná otázka této bakalářské práce zní: *Lze použít teoretický rámec fyzických setkání Ervinga Goffmana pro analýzu setkání virtuálních?* Abych si na ni dovedla odpovědět, položila jsem si dvě dílčí výzkumné otázky:

1. VO 1: Nakolik se v internetové diskuzi vyskytují prvky hry, které Goffman popsal?
2. VO 2: Jaké akce diskutujících činí diskuzi neatraktivní? V jakém momentě ztrácí zájem o debatu a jak to souvisí s fun in games?

### 5.1 VO 1: Nakolik se v internetové diskuzi vyskytují prvky hry, které Goffman popsal?

Ze zkoumaných 70 diskuzí jich 86 % obsahovalo prvky hry. Je tedy zřejmé, že v politických diskuzích na Facebooku se prvky hry objevují běžně. V následující tabulce shrnuji zastoupení jednotlivých prvků.

	% zastoupení prvku na celkovém počtu zjištěných prvků hry
Pravidla irelevance	43%
Pravidla transformace	35%
Realizované zdroje	22%

Tabulka č. 5: Zastoupení konkrétních projevů prvků hry na celkovém počtu zaznamenaných projevů prvků hry

Nyní se budu věnovat kvalitativní analýze forem, kterých prvky hry v diskuzích nabývají. Diskuze jsou samozřejmě veřejné a dohledatelné včetně všeho obsahu, který k nim náleží. Rozhodla jsem se ale jména diskutujících anonymizovat, abych pozornost nestrhávala na konkrétní jedince, nýbrž na obsah diskuze, kde lze zkoumané principy nalézt. Komentáře ponechávám v původním znění včetně gramatických chyb. Přítomnost referovaného prvku vyznačuji podtržením.

#### 5.1.1 Pravidla irelevance

Pravidla irelevance jsou herním prvkem, který se v internetové diskuzi vyskytuje nejčastěji. Vyskytují se zde ve třech nejčastějších formách, které se však mohou vzájemně prolínat:

##### A. Diskutující upozorní na nerelevanci skutečnosti jiného diskutujícího v dané debatě (výskyt v 83 případech)

Analýza diskuzí ukázala, že diskutující sami určují, o čem by daná debata měla být a své oponenty ochotně upozorní na jim příslušící skutečnost, která pro debatu není relevantní. Touto

skutečností může být jejich názor nebo cokoliv jiného (anonymita, gramatické chyby...), co dle alespoň jednoho diskutujícího do diskuze nepatří.

### **B. Diskutující požaduje dodržení pravidel hry (výskyt v 15 případech)**

Diskutující mají představu o tom, podle jakých pravidel se hra hraje. Tu nemusí vždy sdílet s ostatními účastníky diskuze, požadují však dodržení pravidel, která považují za platná.

### **C. Diskutující tvoří vlastní svět diskuze tím, že se odchýlí od původního tématu. (výskyt v 39 případech)**

Původní téma diskuze bývá nejčastěji určeno sdíleným příspěvkem politického článku, pod kterým se diskuze nachází. Diskutující ale často učiní relevantním v rámci dané diskuze i takové téma, které s původním tématem již nesouvisí. V tomto momentě se projevuje vlastnost hry, která generuje další rozvinutí v diskuzi.

Na následujících stránkách tyto formy působení pravidel irelevance vysvětlím za použití příkladu z diskuze.

Příklad: Diskuze 1, součástí sekce komentářů ke sdílenému článku:



Obrázek č. 1: sdílený příspěvek článku k diskuzi 1, zdroj: [www.facebook.com](http://www.facebook.com)

Diskutující A (prvotní komentář):

*Twl tam snad Piráti přinesli trávu a jsou zhulený všichni jinak není možný ,jitrnice blbě.*

*B: Jasně, Piráti jsou ve vládě... :-D*

*A: o vládě nic nepíšu tak se uklidnime.*

*B: Vozidla taxislužeb zřejmě nebudou muset mít taxametry. Novelu zákona o silniční dopravě ve středu schválila vláda. Předloha nyní poputuje do Sněmovny. Schválila vláda? Už to dochází? Piráti se k tomu návrhu dostanou až ve sněmovně. ;-)*

*A: ježíš no a co. Jak může takovej blabol někdo schválit. Takže by v busech nebyli kasy a lístky by se nevydávali. Tak tady nebudte chytřej a dívejte se jak to projde.*

*B: Ale nevím, proč do toho motáte Piráty. Ještě jednou, navrhuje to VLÁDA a tam je Ano, ČSSD s podporou komunistů.*

*A: ježíš co je tak braníte tu stranu k ničemu. Třeba proto, že jsou pro legalizaci trávy ? A normální člověk při smyslech nemůže schválit takový nesmysl*

*C: vaše názory jsou k ničemu.*

*A: asi jako všech tady*

**Interpretace:** Diskutující B vyjadřuje diskutujícímu A, že mluvit o Pirátech je v kontextu diskuze nerelevantní. Relevantní je to, co je k věci tématu, které je nastoleno sdíleným příspěvkem článku. Objevuje se předpoklad, že vyjádřit by se měl diskutující tehdy, když rozumí souvislostem problematiky, to jsou pravidla hry, které uznává diskutující B, a tak požaduje jejich dodržení. V tomto případě, že Piráti nejsou členy vlády. Na druhou stranu diskutující A se ohrazuje *ježíš no a co*, čímž dává najevo, že téma v dané diskuzi relevantním být může, že nezáleží, zda do něj dle diskutujícího B patří.

**Příklad:** Diskuze 2, součástí sekce komentářů ke sdílenému článku:



Obrázek č. 2: sdílený příspěvek článku k diskuzi 2, zdroj: [www.facebook.com](http://www.facebook.com)

Diskutující A (prvotní komentář):

*Viš co Sašo? Jdi do prdele.*

*B: Viš Tonáši jsi idiot. Do prdele tě posílat nebudu protože je to pro tebe ještě slušný místo*

*C: A proč?*

*A: Jaroslave anonymní bojovníku za klávesnici nestyd' se za své názory a dej si do profilovky svou fotku , pak se můžeme bavit dál.*

*D: copak Jardo se ti nelíbí*

*E: do prdele ho neposílej,tam se cítí dobře.-někam pryč a hodně daleko*

*F: máš pravdu Tome.*

*G: slušný názor bez profilovky se da respektovat, otevřené hulvátství byt s profilovkou si nelze ani vážít. 😏 Vzdyt co je to za charakter blit do sociálního éteru a jeste se holedbat, ze na me vsichni tu blbost mohou i videt ? 😏 Fakt je, ze to chce falešnou kuráž, to zase jo 👍*

**Interpretace:** Tato diskuze se již více nezabývá nastoleným tématem, nýbrž tím, jakou roli hraje v diskusi profilový obrázek a anonymita. Autor prvotního komentáře požaduje dodržení pravidla hry, v nepsaném znění: uživatelé by se měli vyjadřovat pod neskrytou identitou, jen tak lze jejich názory pokládat za relevantní. Zatímco diskutující F potvrzuje, že tuto představu sdílí také, diskutující G se domnívá, že relevance profilového obrázku není pro diskusi tak podstatná, jako slušné vyjadřování. Diskutující využívají pravidla transformace (Goffman, 1966: 29) k tomu, aby vyjádřili své stanovisko vůči ostatním a tím ovlivnili jejich pozici (nebo chcete-li alokaci zdrojů). Atributy jako profilový obrázek nebo řeč jsou vnímány jako rozhodující pro to, má-li být komentář respektován. Tato diskuze je ukázkovým příkladem toho, jak si hra dokáže vytvořit svůj svět tím, že generuje nové významy. Od debaty o Alexandrovi Vondrovi, politikovi, o němž je sdílený článek, se diskutující okamžitě přesunuli k jinému tématu. Řeší, co je relevantní ve světě diskuze. Nebýt přítomnosti hry, konverzace by k tématu stěží dospěla.

Příklad: Diskuze 3, součástí sekce komentářů ke sdílenému článku:



Obrázek č. 3: sdílený příspěvek článku k diskuzi 3, zdroj: [www.facebook.com](http://www.facebook.com)

Diskutující A (prvotní komentář):

*Sam pan Blbis by nam mel ukazat co udelal za praci 🤔 tim nemyslim co nakradl...*

*B: nevíte jak se jmenuje?nejmenujte*

*A: zkuste to precist jeste jednou. Treba to i pochopite 🤔*

*B: já čtu dobře*

*A: Tak jste to jen nepochopila. ;)*

*B: Pochopila nepochopila já píšu jestli nevíte jak se jmenuje tak aby jste nejmenovala*

*A: nepochopila 🤔 proto pisete porad to same dokola.*

*C: jak vám by se líbilo,kdyby někdo kurv...záměrně vaše jméno?Škoda, že to není trestné.Přála bych Vám nejspíš panu Babišovi závidíte.Vy mu nesaháte ani po kotníky*

*A: a vy mu skocte sipku do p\*dele ;) Blbis nas vsechny ponalu,ale jiste znicí!!!! Ale to si vy neuvědomujete!!!!*

*D: paní Simonko jak tak vidím vaše komentáře,mám pocit že by jste mu ráda u těch kotníků klečela právě vy...ale je to jen můj názor,třeba ne.. 🤔*

*B: vy se znicíte sama tou nenávistí a nejenom vy*

*A: to není nenávist 🤔*

**Interpretace:** Diskuze 3 je další ukázkou situace, kdy bylo požadováno dodržení domnělých pravidel hry, v tomto případě jmenování správnými jmény. Povšimnout si lze výrazu *Blibiš*, který v účastnících diskuze vyvolal emoce. Ten je realizovaným zdrojem, významem, který může nabýt svého významu jen v rámci hry. Účastníci diskuze se opět vzdálili nastolenému tématu a obrací se na sebe navzájem za použití osobních útoků.

### 5.1.2 Realizované zdroje

Realizované zdroje se v diskuzích prokazatelně vyskytovaly ve 2 podobách.

#### A. Výrazy nabývající určitého významu jen v rámci diskuze (výskyt v 56 případech)

Diskutující do diskuze vnáší výrazy, které nabývají onoho přisouzeného významu jen v rámci hry v internetové diskuzi. Z pohledu výskytu realizovaných zdrojů může být hra různě intenzivní: výrazy může používat jeden diskutující nebo mohou být pojmy v diskuzi hojně skloňovány i ostatními.

#### B. Obrázky, gify a další vybavení účastníků diskuze (výskyt v 10 případech)

Navzdory mému očekávání, tento typ realizovaných zdrojů se v diskuzích příliš nevyskytoval. V případech jeho výskytu jej však diskutující použili za účelem umocnění svého názoru, jeho zviditelnění či vtipu.

Příklad: Diskuze 4, součástí sekce komentářů ke sdílenému článku:



Obrázek č. 4: sdílený příspěvek článku k diskuzi 4, zdroj: [www.facebook.com](http://www.facebook.com)

Diskutující A (první komentář):

... podporuji Piráty, to že Bureš je zloděj, víme všichni!

B: a lhář, takže by mě překvapilo, kdyby to jednou bylo jinak

C: a kdo tam zlodej není? Bures je jen spicka ledovce.





D:

E: *To teda je trefa, fetaci, co Klinika to vám nic neříká???*

F: *nadechněte se a zkuste to ještě jednou. Nemějte předsudky vůči něčemu, co jste v životě neviděla a nevíte o tom ale vůbec nic, díky 😊*

G: *Trávohulové to je stejná sebranka jako Bureš.*

H: *A jako vy !!!!!*

C: *Nemusí být předsudky, stačí když Bartoš začne přednášet ty svoje moudra. Od žádného piráta jsem ještě neslyšel nějaký konstruktivní nápad na řešení, jen spousta keců co kde a kdo dělá špatně, ale sami nic pořádného nevymyslí.*

I: *A jsme zase u toho. Proč asi? Protože AB vydává cizí návrhy za vlastní! 😊*

**Interpretce:** V této diskuzi můžeme vidět hned dva zmíněné příklady výskytu realizovaných zdrojů ve zkoumaných diskuzích. Prvním z nich je existence výrazů, které přisuzovaného významu nabývají pouze v rámci dané hry. Diskutující ví, že Burešem se míní Andrej Babiš a dokonce je to realizovaný zdroj, který v rámci diskuze nabývá vysoké intenzity užití. Výrazy feťáci a trávohulové naproti tomu označují Piráty, čehož si jsou diskutující vědomi. Tato situace se podobá Goffmanově připodobnění k šachům. Královna v nich není jen dřevěnou figurkou, ale specifickou postavou, která je nositelem vlastností, které plynou ze hry, odlišují ji od ostatních figurek a na jejichž základě ji nazýváme královnou (Goffman, 1966: 27). Tyto výrazy nejsou jen pojmenováním, nýbrž jsou také nositeli významu vztahu diskutujícího k dané osobě či politické straně.

### 5.1.3 Pravidla transformace

Pravidla transformace slouží k přerozdělení zdrojů mezi účastníky diskuze a to tak, že ve světě hry učiní relevantním alokační atribut – vlastnost diskutujícího, která má vliv na jeho zdroje a tím i na jeho pozici a relevanci v rámci diskuze. Působení pravidel transformace se v diskuzích nejčastěji objevovalo ve dvou formách:

#### A. Alokační atribut do světa diskuze vnáší sám jeho nositel (výskyt v 29 případech)

Nositel atributu podloží relevanci svého názoru na základě jeho vlastnosti, kterou v diskuzi představí. Tato forma je v politických diskuzích poměrně málo častá.

## B. Alokační atribut účastníka diskuze do světa diskuze vnáší jiný diskutující (výskyt v 76 případech)

Tento případ výskytu pravidel transformace je mnohem častější, jedná se o situaci, kdy se účastník diskuze snaží ovlivnit to, jaká váha je přisuzována názoru jeho oponenta. Alokačními atributy se diskutující mnohdy snaží ostatní ponížít. Využívají tak atributy, které na sebe prozradili diskutující již v předešlé konverzaci, ty, které mají veřejně na profilu nebo ty, které jim přisuzují na základě vlastní úvahy. V analýze bylo zjištěno, že zde může být souvislost i s chováním trollů, kteří takto využívají pravidla transformace k tomu, aby obrátili směr diskuze na jiného účastníka a jemu přisuzované atributy, a tím vyvolali konflikt.

Příklad: Diskuze 5, součástí sekce komentářů ke sdílenému článku:



Obrázek č. 5: sdílený příspěvek článku k diskuzi 5, zdroj: [www.facebook.com](http://www.facebook.com)

Diskutující A (prvotní komentář):

*Titulek je zavádějící, to rozhodnutí je komplexní a taxametry jsou drobný detail, ale blbý titulek lapá čtenáře, chápu. Jinak je dobře, že někdo konečně pochopil, že v době GPS je absurdní dělat zkoušky z místopisu a další pitomosti, které byly zastaralé už před 30 lety.*

*B: No nevím nevím. Delam to 26let a připada mi trapne když nasedne zákazník do taxi a ridic se.hrabe pet minut v navifaci. Jsem holt jina generace. 🤔*

*A: Tak já taxíkem nejezdím vůbec, párkrát jsem jel kdysi jako mladý, ale to jsem byl opilej a nevím kudy jsme jeli ani za kolik, ale to už je několik desítek let :) Ale dnešní podmínky pro taxikáře jsou srovnatelné s tím, když před autem musel běžet kluk s praporkem. Jsme o desítky let dál, zákony ale nikoliv.*

(...)

E: Jina generace no. Zadat adresu do navigace je otazkou max 30 vterin i s vyberem trasy. ;-)

(...)

B: Hlupakum to nevysvetlis. A taxikem jel pred 40lety a jednou.

**Interpretace:** Tato diskuze je příkladem pro situaci, kdy je alokační atribut vnesen do diskuze skrze samotného diskutujícího. Dotyčný sděluje počet let v povolání taxikáře, čímž říká, že jeho názor má smysl v dané problematice, alokační atribut v podobě praxe v oboru odlišuje jeho názor od názoru ostatních diskutujících, a tak jej činí významným v daném rozhovoru. Zároveň se ale alokačním atributem stává i věk. Informace o *jiné generaci* diskutujícího byla do nynější diskuze skryta. Když však diskutující vnesl tuto informaci do hry, ovlivnil tak její dění vůči jeho osobě. Příslušnost k jiné generaci se stala nástrojem jeho oponenta (viz diskutující E).

Diskutující A také vnesl do hry své vlastnosti ze světa mimo hru, které se za pomoci pravidel transformace staly realizovanými zdroji ve chvíli, kdy jsou v diskuzi použity proti němu.

Příklad: Diskuze 6, součástí sekce komentářů ke sdílenému článku:



Obrázek č. 6: sdílený příspěvek článku k diskuzi 6, zdroj: [www.facebook.com](http://www.facebook.com)

Diskutující A (prvotní komentář):



*B: Dycky Most,soudruhu!*

*C: pan Evzen není moc bystry...*

*D: Co chtějí po někom z Mostu?*

**Interpretace:** Poté, co jeden z diskutujících upozorní na informaci o bydlišti, kterou zaznamenal na profilu diskutujícího A, diskutující D využije této informace k tomu, aby vyjádřil vlastnost, kterou na základě alokačního atributu bydliště diskutujícímu A připisuje. Na této situaci můžeme názorně vidět, jak diskutující nakládají s informacemi, které jsou na Facebooku dostupné. Externí vlastnosti účastníků mohou být ve hře nerelevantní (Goffman, 1966: 29). Když je však zveřejní na svém profilu, dávají tím prostor oponentům k jejich využití proti nim.

V této kapitole jsem popsala, že pravidla pro hry, které probíhají v rámci zaměřené interakce ve fyzické formě, se vyskytují i ve virtuálním prostředí, ovšem v závislosti na podmínkách prostředí se to děje v pozměněné podobě.

## 5.2 VO 2: Jaké akce diskutujících činí diskuzi neatraktivní? V jakém momentě ztrácí zájem o debatu a jak to souvisí s fun in games?

U 74 % ze zkoumaných diskuzí se podařilo identifikovat jeden z opakujících se námětů, po kterém diskuze již nadále nepokračovala. Následující tabulka shrnuje zachycené momenty:

Přehled situací, které vedou ke konci diskuze					
	Adresovaný nereaguje	Konec diskuze nelze určit	Vyjádření konsenzu	Diskutující vedou konverzaci v odlišném duchu	Vyjádření opovržení
zastoupení situace v diskuzích* (%)	43%	26%	21%	17%	16%

Tabulka č. 6: Přehled situací, které vedou ke konci diskuze<sup>22</sup>

Po identifikaci těchto situací jsem se je rozhodla rozdělit do dvou skupin dle návaznosti na Goffmanův teoretický rámec:

### A. Situace, které souvisí s Goffmanovými principy hry v zaměřené interakci

Do této skupiny lze zařadit jen 26 případů z celkem 89 zjištěných situací. Jedná se o dva momenty:

1. Diskutující vedou konverzaci v odlišném duchu (výskyt 12 případů)
2. Vyjádření opovržení vůči jinému diskutujícímu (výskyt 14 případů)

### B. Situace, které nelze vysvětlit z hlediska Goffmanových principů hry v zaměřené interakci

Druhá skupina zahrnuje ty situace, které nelze vysvětlit principy, kterými Goffman popsal hry v zaměřené interakci. Jsou jimi situace:

1. Adresovaný nereaguje (výskyt 30 případů)
2. Konec diskuze nelze určit (výskyt 18 případů)
3. Vyjádření konsenzu (výskyt 15 případů)

V následujících kapitolách rozdělím identifikované situace do těchto dvou skupin a popíši je s využitím příkladů z diskuze.

<sup>22</sup> V některých diskuzích byly zaznamenány dvě situace současně, proto není součtem 100 %.

## 5.2.1 Situace, které souvisí s Goffmanovými principy hry v zaměřené interakci

### 5.2.1.1 Diskutující vedou konverzaci v odlišném duchu

Hra určuje to, co je v jejím rámci relevantní a co je platné. Působí v jejím rámci pravidla irelevance, kterých si jsou účastníci hry vědomi a dodržují je. Goffman popisuje, že účastníci potlačují hře nesedící pocity, předtím, než do setkání vstoupí (Goffman, 1966: 23). Pokud se tak ale nestane a účastník vstoupí do hry s těmito protichůdnými pocity, znamená to, že hra přestává platit, přestává být pro účastníky atraktivní ji hrát? Ve fyzické face-to-face konverzaci jsou náznaky, které účastníkům indikují, že jednají v protiproudu naladění hry. V online diskuzích ale často dochází k tomu, že se účastníci neobtěžují něco naznačovat, nemají k tomu ani dostupné vybavení jako ve fyzické interakci (tím mohou být grimasy, chvíle ticha a další akty, které do fyzické interakce zasahují). Hra v online prostředí pro účastníky interakce přestane mít smysl a následuje konec jejího hraní – konec diskuze.

Příklad: Diskuze 7, součástí sekce komentářů ke sdílenému článku:



Obrázek č. 7: sdílený příspěvek článku k diskuzi 7, zdroj: [www.facebook.com](http://www.facebook.com)

Diskutující A (prvotní komentář):

*Tak to se ještě dočkáme velké legrace. Je úplně mimo mísu, Chocholoušek. Ještě by měli nominovat Bobo. Tu už jim asi vzali komouši, za které kandodovala na prezidentku. K dispozici by mohla být i Wolfová se svým úderným hnutím Islám v ČR nechceme 🤔.*

*B: nezapomínat na Vitáskovou a její Nelu, to by jim taky mohlo píchnout :D*

*C: Wolfová si kandiduje sama za Suverenitu v čele s Davidem Rathem. :D*

*D: zajímaly by mě ambice strany s Rathem - imho je to pojistka jak být nezvoleni*

*A: v zemi, kde se celebrity stávají vícenásobní vrazi a mafiáni je všechno možné.*

*E: Jenže já bych to nepodceňovala, může to být dost dobrý trojský kůň. Na druhou stranu to může ty jednodušší okamurovské fanoušky odradit, vždyť přece chtějí czechxit a nejsou sto pochopit, co znamená trojský kůň.*

**Interpretace:** Konverzace, v níž na sebe navazují účastníci diskuze A, B, C a D je humorná. Diskutující se k situaci vyjadřují s nadsázkou, ale především používají smajlíky, kterými humornost konverzace vyjadřují. K diskuzi se ale přidává komentující E, která se nepřizpůsobí diskuzi sedícím pocitům (Goffman, 1966: 23). Na rozdíl od ostatních diskutujících situaci nezlehčuje, naopak vyjadřuje, že se jedná o vážnou situaci. Reakce od ostatních účastníků nepřichází.

Příklad: Diskuze 8, součástí sekce komentářů ke sdílenému článku:



Obrázek č. 8: sdílený příspěvek článku k diskuzi 8, zdroj: [www.facebook.com](http://www.facebook.com)

Diskutující A (prvotní komentář):

*Sašo, já nevím.. Dobří holubi se vracejí je dobrý film, ale u politiků to moc neplatí. Lid obecný to bere jako pokus o návrat ke korytu. 🤔🤔🤔*

*B: Máte na mysl lid levicový nebo koblihový nebo neomarxistický? Pravice by měla zůstat u konzervativních hodnot. Protože populismus dnešní doby není rozhodně dobrý pro zdravý vývoj společnosti. Ekonomická data jsou fakta která nejde zpochybnit. Dnešní Evropa byla stavěna právě na pragmatickém konzervatismu. Voliči by si toto měli uvědomit. Bohužel v dnešní informační-dezinformační válce je to těžké. Málo lidí má čas čerpat a ověřovat zprávy z několika různých zdrojů. A tito také nemají ani páru o tom kdo všechno tyto*

*zdroje vlastní a řídí. Za to se na toto spektrum voličů nejde hněvat. Vždyť oni také chtějí kousek toho klidu a štěstí.*

*A: vaše reakce je na mě moc intelektuální 😊*

*B: Myslím ,že není..Lidé snadno a rychle bývalé tváře odmítají... A kolikrát ani řádně nevědí proč.. Byl to Chartista a disident . Byl Havloid..Nebo že si nahrabal... A pro peníze.. Však víte a slyšíte ta různá prohlášení.. A pak jdou a zhlouposti a naivních představ dají hlas ANO nebo SPD..Že oni s tím šlendriánem zatočí... A pak se nestačí divit...pokud se se zajímají koho si zvolili.. ;-). A Vy to víte taky... To jen abych se zapojil...*

*A: 🙄*

**Interpretace:** Zatímco jeden diskutující vede diskuzi humorně, druhý vstoupí do interakce s odlišným motivem, nabízí argumenty a fakta. To není typ hry, který by s ním autor prvního komentáře chtěl hrát, to se mu dokonce i snaží sdělit prostřednictvím odmítnutí jeho reakce. Následně, když se styl komunikace diskutujícího B nemění, reaguje pouze smajlíkem s vyplazeným jazykem, který představuje ukončení rozhovoru.

#### **5.2.1.2 Vyjádření opovržení vůči jinému diskutujícímu**

Vyjádření opovržení se v diskuzi projeví tak, že se komentující odvrací od tématu diskuze a učiní předmětem diskuze komentář či jinou skutečnost druhého diskutujícího, na které poukazuje s despektem. K vyjádření despektu diskutující využívají pravidla transformace (Goffman, 1966: 29). Zpravidla přisuzují oponentovi alokační atributy, na jejichž základě se jej snaží shodit. Ačkoliv se tento akt vyskytuje i v průběhu diskuze, u 20 % diskuzí také vede k jejich konci.



Příklad: Diskuze 9, součástí sekce komentářů ke sdílenému článku:



Obrázek č. 9: sdílený příspěvek článku k diskuzi 9, zdroj: [www.facebook.com](http://www.facebook.com)

Diskutující A (první komentář):

*Úplně nejlepší varianta by byla, kdyby mu zanikl mandát všude, včetně jeho obchodu se Sushi* 🙄

*B: Copak nedošel ti sushi set na vianoce ale se zpozdenim?*

*A: Právě že došel, ale proseděl jsem kvůli němu celou noc na hajzlu.*

*B: Tak to se nedivim pak* 🤔🙄

*C: a ještě jste měl zvolat na závěr svého imbecilního komentáře, Ať žije KSČ*

*D: No ty seš taky material* 🤔🙄

*A: Děkuji za podporu.*

*E: tak se jdeš ještě vysr.. na FB, máš doma dobrou kuchařku když sere. kudy chodíš* 🤔🙄

*A: Jé, nazdar Mirku. Už jsem tě dlouho neviděl placat ty tvoje nesmysly, který nikdy absolutně nedávaly smysl* 🙄 *Copak si dělal? Strádal sis arsenal pil a seker, abys mohl v plné kráse předvést tvůj dřevorubecký um?* 🙄

*E: co čekat od blba, nic, měj se vo..*

**Interpretace:** Tato diskuze je příkladem toho, jak se diskutující odpoutávají od tématu diskuze a činí relevantními jiná témata, ty, které se již týkají jejich osobních domnělých charakteristik. K tomu využívají pravidla transformace a vyjadřují se k ostatním s opovržením. Je na místě si povšimnout, že diskutující odchází postupně tak, jak je jim vyjádřeno opovržení ostatními

účastníky debaty. Nejdéle se diskuze účastní diskutující A, ale ani pro něj není reakce na komentář *co čekat od blba, nic, měj se vo..* dostatečným důvodem pro setrvání v setkání.

Příklad: Diskuze 1, součástí sekce komentářů ke sdílenému článku:



Obrázek č. 10: sdílený příspěvek článku k diskuzi 1, zdroj: [www.facebook.com](http://www.facebook.com)

Diskutující A (prvotní komentář):

*Twl tam snad Piráti přinesli trávu a jsou zhulený všichni jinak není možný ,jitrnice blbě.*

*B: Jasně, Piráti jsou ve vládě... :-D*

*A: o vládě nic nepíšu tak se uklidnime.*

*B: „Vozidla taxislužeb zřejmě nebudou muset mít taxametry. Novelu zákona o silniční dopravě ve středu schválila vláda. Předloha nyní poputuje do Sněmovny.“ Schválila vláda? Už to dochází? Piráti se k tomu návrhu dostanou až ve sněmovně. ;-)*

*A: ježíš no a co. Jak může takovej blabol někdo schválit. Takže by v busech nebyli kasy a lístky by se nevydávali. Tak tady nebudte chytřej a dívejte se jak to projde.*

*B: Ale nevím, proč do toho motáte Piráty. Ještě jednou, navrhuje to VLÁDA a tam je Ano, ČSSD s podporou komunistů.*

*A: ježíš co je tak branite tu stranu k ničemu. Třeba proto, že jsou pro legalizaci trávy ? A normální člověk při smyslech nemůže schválit takový nesmysl*

*C: vaše názory jsou k ničemu.*

*A: asi jako všech tady*

**Interpretace:** Ani v tomto případě není vyjádření opovržení důvodem pro setrvání v diskuzi.

Obecně tato kapitola ukazuje, že internetové diskuze je velmi jednoduché opustit, aniž by to člověk nějakým způsobem oznamoval. To mě vede k myšlence, že právě vyjádření opovržení nad debatou může být legitimním důvodem pro odchod z diskuze tak, aby její účastníci nevnímali zbabělým úprkem ze vzniklé situace. Může se jednat o charakteristiku internetové diskuze, kdy jsou praktikovány zvyklosti odhodu z debaty. Provéřit tuto myšlenku by si ale zaslouhovalo vlastní výzkum.

### **5.2.2 Situace, které nelze vysvětlit z hlediska Goffmanových principů hry v zaměřené interakci**

Mnohem častěji byly zjištěny případy konce diskuze, které s Goffmanem definovanými principy fungování her buď nesouvisí, nebo je nelze s nimi spojit bez znalosti motivu diskutujících. Přesto si však myslím, že tyto zjištěné souvislosti mají v tomto výzkumu své místo, lze je pokládat za charakteristiky fenoménu internetové diskuze, na které je teorie zaměřené interakce krátká.

#### **5.2.2.1 Vyjádření konsenzu**

15 identifikovaných momentů, které konci diskuze předcházely, jsou vyjádřením konsenzu dvou diskutujících. Situace, v kterých diskutující souhlasí nebo vyjadřují stejný pohled na věc (případně se doplňují v poznacích, kterými se ve stejném názoru utvrzují), nejsou důvodem pro další rozvoj hry a pokračování konverzace.

Z hlediska Goffmanovy teorie sice tuto akci nelze objektivně zařadit, nelze však vyloučit, že se jedná o zárodky týmu. Tým Goffman definuje jako soubor jednotlivců, kteří spolupracují na realizaci jedné úlohy (Goffman, 2018: 98). Je to uskupení osob ve vztahu k interakci či sérii interakcí, během nichž je udržována příslušná definice situace (Goffman, 2018: 96). Výklad situace, který předkládá jeden účastník interakce, je součástí výkladu celé skupiny účastníků, a to při jejich důvěrné spolupráci. Právě ona důvěrná spolupráce se v internetových diskuzích nachází jen zřídka. Je to pravděpodobně tím, že se v diskuzích střetávají především cizí lidé. To, zda a nakolik se v diskuzích tvoří týmy, je možným námětem pro další výzkum, který by s využitím odlišné výzkumné metody mohl spatřit i to, co je pouhému pozorovateli skryto. Například užití metody rozhovoru by mohlo nabídnout odhalení motivů diskutujících.

Příklad: Diskuze 10, součástí sekce komentářů ke sdílenému článku:



Obrázek č. 11: sdílený příspěvek článku k diskuzi 10, zdroj: [www.facebook.com](http://www.facebook.com)

Diskutující A (prvotní komentář):

*To si budou vymýšlet pěkné ceny 😏 a krást ještě víc. To jsem jaktěživ neslyšel takovou blbost! V okolních státech jsou taxametry zcela běžné.*

*B: Česku je vše normální*

*A: Je to tak, bohužel.*

**Interpretace:** Předmětem konverzace v této diskuzi je vyjádření stejného pohledu na věc. Vyjádření souhlasu diskutujícím A není podnětem pro reakci diskutujícího B, ale ani pro někoho jiného, kdo by se k diskuzi přidal a rozvíjel v ní hru.

Příklad: Diskuze 11, součástí sekce komentářů ke sdílenému článku:



Obrázek č. 12: sdílený příspěvek článku k diskuzi 11, zdroj: [www.facebook.com](http://www.facebook.com)

Diskutující A (první komentář):

*Inteligentní starosta by situaci řešil rak, tak že by svolal radní a vyřešili by to buď posílením hlídek, nebo značkami apod. Blbeček bez slušného vychování to řeší jak ožralý frajer ze čtvrté cenové. Ale udivuje mě, je jsou tam všichni zastupitelé hulváti, je to vůbec možné? Co je to za divnou čtvrť ?*

*B: ta čtvrť se jmenuje prase ryje*

*A: - a bude rýt pořád směle, když má statné prase v čele !*

**Interpretace:** Stejným případem jako předešlý příklad je i tato diskuze. V diskuzi se sice vyskytuje výraz *prase ryje*, který je výrokem, který diskutující vytvořil pro účely této diskuze a v situaci mimo hru by již neměl svůj význam, ale neprobíhá zde intenzivní forma hry, která by podnítila reakce jiných účastníků. Dva diskutující pouze sdílejí stejný pohled na věc a tím debata končí.

### 5.2.2.2 Adresovaný nereaguje + konec diskuze nelze určit

Tyto dvě situace předcházející konci debaty nelze na základě zkoumaných informací z hlediska teorie Ervinga Goffmana vysvětlit.

Nejčastějším momentem konce diskuze je právě ten, kdy adresovaný nereaguje. Jedná se o moment, kdy je jasné, na koho diskutující svou konverzaci soustředí, avšak onen adresovaný náhle přestane reagovat. Opustí tak probíhající diskuzi, což vede k jejímu konci. V tomto momentě spatřuji obecnou charakteristiku diskuze na internetu: nabízí participantům

velký prostor k opuštění setkání, pokud již nespátřují důvod se jej účastnit. Zároveň nezakládá povinnost nějakým způsobem se rozloučit, jako bychom to udělali v setkání fyzickém.

Případem konce diskuze, který se mi nepodařilo zařadit je ten, který jsem nazvala konec diskuze nelze určit.

Možná, že zmíněné případy odchodu z diskuze lze vysvětlit z pohledu teorie zaměřené interakce. Pro mnou zvolenou metodu analýzy a pro povahu zkoumaných dat jsou však tyto momenty mlčení nečitelné. To, že diskutující v debatě neodpoví, nemohu považovat za mlčení ve smyslu akce v interakci, ve virtuálním prostředí se totiž může lehko stát, že se uživatel diskuzi přestane věnovat bez ohledu na reakce, nebo proto, že se jednoduše nevšimne, že s ním někdo rozhovor vede.

Protože tyto dvě situace nejsou v oblasti internetových diskuzí ničím typické, rozhodla jsem se, že ani nepoužiji příklad, který by je ilustroval.

## 6 Diskuze a závěr

Tato práce zkoumá fenomén internetových diskuzí na Facebooku. Výchozím teoretickým rámcem je pro ni koncept zaměřené interakce Ervinga Goffmana a principy konceptu fun in games, které Goffman pro zaměřenou interakci popisuje. Hlavní výzkumnou otázkou této práce je: *Lze použít teoretický rámec fyzických setkání Ervinga Goffmana pro analýzu setkání virtuálních?* Abych si na ni dovedla odpovědět, položila jsem si dvě dílčí výzkumné otázky: 1. Nakolik se v internetové diskuzi vyskytují prvky hry, které Goffman popsal?, 2. Jaké akce diskutujících činí diskuzi neatraktivní? V jakém momentě ztrácí zájem o debatu a jak to souvisí s fun in games?

Výzkumné jednotky byly specifikovány na diskuze na oficiálních stránkách na Facebooku vybraných zpravodajských webů, které jsou součástí sekce komentářů. Po zmapování prostředí a vytvoření kombinatorické tabulky popisující formy výskytu sekcí komentářů pod politickými články, bylo vybráno 11 typických sekcí komentářů, které dohromady obsahovaly 70 diskuzí, výzkumných jednotek tohoto výzkumu. Těchto 70 diskuzí bylo podrobena konverzační analýze v nadvětném rozsahu, která je sice dle mého uvážení nejvhodnější analytickou metodou, zároveň však nedokázala odhalit všechny souvislosti, které jsou za online prostředím skryty.

Bylo zjištěno, že ve většině diskuzí pod politickými články dochází k zaměřené interakci. Ostatně to není přelomovým zjištěním, Jeffrey Hall uvádí, že k zaměřené interakci dochází na sociálních sítích při komentování obecně (Hall, 2018: 167). V této práci jsem však přišla k poznání, že ne každý komentář zaměřenou interakci znamená, v politických diskuzích jsou zaměřenou interakcí pouze ty komentáře, které jsou součástí rozhovoru. Erving Goffman definuje zaměřenou interakci jako *všemi participanty vzájemně potvrzený vztah, v němž si vyměňují konverzaci a soustředí na něj svou pozornost* (Goffman, 1966: 7). Do analýzy tedy nebyly zařazeny ty komentáře, které této definici nevyhovují. V praxi to byly v drtivé většině ty komentáře, které stojí osamoceny bez reakce. Troufám si tedy tvrdit, že stejně jako ve fyzických setkáních, i ve virtuálních setkáních ve formě internetové diskuze dochází k zaměřené interakci, a tak se toto prostředí v tomto ohledu příliš neodlišují.

V čem se ale prostředí působnosti lidské interakce odlišují výrazně, je to, jak konkrétně se v nich projevuje hra. Tyto odlišnosti plynou ve velké míře právě z odlišnosti virtuálního prostředí. Jak bylo popsáno v předešlých výzkumech (Sveningston, 2014, Fenton, Barassi, 2011, Vochocová, Švelch, 2015), diskuzí, a zejména těch politických, se účastní jen skupina lidí. Nelze tvrdit, že by se v diskuzích vyjadřovali všichni lidé, naopak, spousta lidí se promluvit

nahlas (Kim, Yang: 2017: 449) do veřejného prostoru zdráhá. Přesto jsou to ale politické diskuze, pro které je typické, že nejčastěji nabývají formy dlouhých diskuzí v objemných sekcích komentářů s vysokou mírou reakce<sup>23</sup>. Jsem si vědoma toho, že výzkum zaměřené interakce v politických diskuzích vypovídá jen o tomto fenoménu a uživatelích Facebooku, kteří jsou ochotni se v diskuzích vyjadřovat. Zajímavým specifikem tohoto zkoumaného fenoménu je to, že se v diskuzích potkávají cizí lidé<sup>24</sup>, kteří spolu interagují. Analýza ve fázi první výzkumné otázky ukázala, že tito navzájem si cizí lidé spolu interagují za využití všech popsaných prvků hry, a to dokonce velmi expresivně.

Ve fyzické zaměřené interakci se sice setkáváme s tím, že by se spolu začali bavit cizí lidé, avšak druh interakce, který si spolu vyměňují, podléhá jiným pravidlům irelevance, než je tomu v politických diskuzích na Facebooku. Může se jednat například o situace, kdy v zaměřené interakci konverzují cizí lidé na profesní úrovni. Pravidla, která se zde uplatňují, se zdají být dokonce protichůdnými vůči pravidlům v internetových diskuzích.

Zdá se, že sekce komentářů jsou pro uživatele jako herní pole, na kterém mohou interagovat i velmi expresivním způsobem. Důkazem toho jsou četné situace, kdy se diskutující hádali o relevanci skutečnosti v diskuzi, vyjadřovali ostatním účastníkům diskuze opovržení, nebo využívali domnělých vlastností ostatních účastníků diskuze k tomu, aby je urazili. *Nepřátelské* prostředí politických diskuzí je právě častým důvodem, proč se jich lidé neúčastní (Sveningsson, 2014). Kladu si otázku, zda by se k sobě cizí lidé při face-to-face interakci chovali také takovým způsobem a neumím si odpovědět jinak než že nikoliv. V tom tkví intenzita her v internetových diskuzích. Dobrou ilustrací pro to je používání realizovaných zdrojů jako výrazů, které nabývají svého významu jen v rámci světa hry. Zatímco v internetové diskuzi je naprosto běžné, že se účastníci – stále cizí lidé – korunují výrazy jako „soudruh“, „havloid“ nebo „socan“, ve fyzické interakci by takový akt směrem k cizímu člověku byl brán jako hrubé porušení pravidel, které by mohlo nést i sociální následky. Z diskuze se tak stává svět o vlastních pravidlech, který si žije vlastním životem. Lidé se diskuzí neúčastní jen pro věcné rozebírání politiky podložené argumenty. Naopak, v nadpoloviční většině ze zkoumaných diskuzí se vyskytl jev, kdy se lidé odklonili od tématu a začali řešit téma, které bylo již generováno dynamikou hry.

Zatímco první výzkumná otázka ukázala, jak teoretický rámec Ervinga Goffmana lze aplikovat na virtuální setkání internetové diskuze, řešení výzkumné otázky druhé spíše poukázalo na slabiny jeho aplikace na toto prostředí. Interakce ve virtuálním prostředí

---

<sup>23</sup> O míře reakce se dozvíte více v kapitole 4 Metodologie.

<sup>24</sup> Důkaz toho, že se lidé v diskuzích navzájem znali sice objeven při analýze byl, ale jednalo se o ojedinělý případ.



se vyznačuje tím, že můžeme využít jen těch prostředků, které nám umožňují uživatelské prostředí. Ačkoliv se Facebook snaží co nejvíce usnadnit lidem interakci a zpřístupnit jim vazby<sup>25</sup>, možnosti, které nejčastější aktivity na Facebooku nabízí, se stále svou šíří vyjádření nemohou rovnat face-to-face interakci. To jsou bariéry, na které jsem narazila při analýze momentů, vedoucích ke konci diskuze. Tyto momenty byly předmětem druhé výzkumné otázky. Pokud se účastník setkání rozhodne ze setkání fyzické formy odejít, je slušností se rozloučit. Pokud tak neučiní, i tak existují náznaky ve formě gest, které nám umožňují alespoň částečně porozumět motivům jeho odchodu. V internetových diskuzích se mi sice podařilo identifikovat 5 různých opakujících se situací, které odchodu diskutujících z debaty předcházely, ale na zjištění motivů odchodu byly informace obsažené v datech i metoda analýzy příliš krátké. Tento problém představuje neprobádanou oblast, která by mohla být vhodným výzkumným námětem, jež by k analýze využil jiné výzkumné metody. Analýza motivů odchodu z diskuze by objasnila, zda a nakolik je to hra, která tento jev vysvětluje.

Možná, že skrze hru nemůžeme vysvětlit, proč lidé ze setkání odcházejí, zato se však odvažují tvrdit, že výsledky mého zkoumání naznačují, že v diskuzích, které se rozvinou alespoň do své střední délky<sup>26</sup>, je hra přítomna. Na intenzitu hry můžeme pohlížet i tak, že intenzivní je ta hra, kterou jsou účastníci ochotni dlouho hrát v prostředí, kde je tak jednoduché odejít z interakce bez jediného náznaku rozloučení.

---

<sup>25</sup> Facebook uvádí, že jeho misí je *dát lidem sílu budovat komunitu a přibližovat svět*. Zdroj: <https://www.facebook.com/pg/facebook/about/>

<sup>26</sup> Střední délku mají diskuze dosahující alespoň 6 komentářů, viz kapitola 4.1.4 Popis sekce komentářů na Facebooku

## 7 Zdroje

A multi-feature framework for detecting Social Bots on Facebook. *Conference Papers -- International Communication Association* [online]. 2018.

AHERN, Terence C. *Social media: practices, uses and global impact*. New York: Nova Science Publishers, [2017]. ISBN 978-153-6127-348.

BAYM, Nancy K. *Personal connections in the digital age*. Malden, MA: Polity, 2010. ISBN 978-074-5643-328.

BINNS, A. Don't feed the trolls!: Managing troublemakers in magazines' online communities. *Journalism Practice* [online]. 2012, 6(4), 547 - 562. DOI: 10.1080/17512786.2011.648988. ISSN 17512794.

BRYMAN, Alan. *Social research methods*. 4th ed. New York: Oxford University Press, 2012. ISBN 978-0-19-958805\_3.

BUCKELS, Erin e., Paul d. TRAPNELL a Delroy l. PAULHUS. Trolls just want to have fun. *Personality and Individual Differences* [online]. 2014, 67, 97-102. DOI: 10.1016/j.paid.2014.01.016. ISSN 01918869.

Co je veřejná informace?. *Facebook* [online]. 2019. Dostupné z: [https://www.facebook.com/help/203805466323736?helpref=faq\\_content](https://www.facebook.com/help/203805466323736?helpref=faq_content)

COLEBATCH, H. K. *Policy*. 3rd ed., New York : Open University Press, 2009. ISBN 978-0-33523540-7.

CRAKER, Naomi a Evita MARCH. The dark side of Facebook®: The Dark Tetrad, negative social potency, and trolling behaviours. *Personality and Individual Differences* [online]. 2016, 102, 79-84. DOI: 10.1016/j.paid.2016.06.043. ISSN 01918869.

DAFOE, Allan. On Technological Determinism: A Typology, Scope Conditions, and a Mechanism. *Science, Technology, & Human Values*[online]. 2015,40(6), 1047–1076, doi:10.1177/0162243915579283.

Dávání příspěvkům To se mi líbí a reagování na ně. *Facebook* [online]. 2019. Dostupné z: [https://www.facebook.com/help/1624177224568554/?helpref=hc\\_fnav](https://www.facebook.com/help/1624177224568554/?helpref=hc_fnav)

DITRICH, Lara a Kai SASSENBERG. Kicking out the trolls – Antecedents of social exclusion intentions in Facebook groups. *Computers in Human Behavior* [online]. 2017, 75, 32-41. DOI: 10.1016/j.chb.2017.04.049. ISSN 07475632.

DVTV: Dobrovolníci začali krotit nenávisť na Facebooku: Diskuze se zvrhly, tvrdí Dostál. *Aktualne.cz*[online]. Praha: Aktuálně.cz, 2019, 7. 5. 2019. Dostupné z: <https://video.aktualne.cz/dvtv/nenavist-a-utoky-z-internetu-musi-pryc-mohou-se-prenest-do-r~3a50d35a6c4511e9a305ac1f6b220ee8/?fbclid=IwAR2T5cC4zyFJxUcCV3-32EVcIsQEioqlam2FFJaoi8V20EP650A8B67HLgM&redirected=1557837291>

FENTON, Natalie a Veronica BARASSI. Alternative Media and Social Networking Sites: The Politics of Individuation and Political Participation. *Communication Review* [online]. 2011, **14**(3), 179-196. DOI: 10.1080/10714421.2011.597245. ISSN 10714421.

FRANSSILA, Sanna. Sell Metaphors in American Political News Discourse. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* [online]. 2013, **95**, 418-424 DOI: 10.1016/j.sbspro.2013.10.664. ISSN 18770428.

Gemius Audience [online]. Dostupné z: <https://rating.gemius.com/cz/tree/2>

GIDDENS, Anthony, SUTTON, Philip W., ed. *Sociologie*. Praha: Argo, 2013. ISBN 978-802-5708-071.

GOFFMAN, Erving. *Encounters: two studies in the sociology of interaction*. Third printing. Indianapolis: Bobbs-Merrill, 1966. ISBN 0140600078.

GOFFMAN, Erving. Všichni hrajeme divadlo: sebe prezentace v každodenním životě. Praha: Portál, 2018. ISBN 978-802-6213-420.

HÁJEK, Martin. *Čtenář a stroj: vybrané metody sociálněvědní analýzy textů*. Praha: Sociologické nakladatelství (SLON), 2014. Studie (Sociologické nakladatelství). ISBN 978-807-4191-619.

HALL, J.A. When is social media use social interaction? Defining mediated social interaction. *New Media and Society* [online]. 2018, **20**(1), 162 DOI: 10.1177/1461444816660782. ISSN 14617315.

Informace o Facebooku. *Facebook* [online]. 2019. Dostupné z: <https://www.facebook.com/pg/facebook/about/>

JIRÁK, Jan a Barbara KÖPPLOVÁ. *Média a společnost*. 3., rozš. vyd. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-717-8697-7.

Jména na Facebooku. *Facebook* [online]. 2019. Dostupné z: [https://www.facebook.com/help/1090831264320592?helpref=hc\\_global\\_na](https://www.facebook.com/help/1090831264320592?helpref=hc_global_na)

KIM, Cheonsoo a Sung-un YANG. Like, comment, and share on Facebook. *Public Relations Review* [online]. 2017, **43**(2), 441-449. DOI: 10.1016/j.pubrev.2017.02.006. ISSN 03638111.

KOSINSKI, Michal, Sandra C. MATZ, Samuel D. GOSLING, Vesselin POPOV a David STILLWELL. Facebook as a research tool: A look at how to recruit participants using Facebook — and the ethical concerns that come with social media research. *American Psychological Association* [online]. March 2016. Dostupné z: <https://www.apa.org/monitor/2016/03/ce-corner>

LEWIS R., Goldberg. An Alternative “Description of Personality”: The Big-Five Factor Structure. *Journal of Personality and Social Psychology* [online]. 1990, **59**(6), 1216-1217. DOI: 10.1037/0022-3514.59.6.1216. ISSN 00223514.

LISTER, Martin. *New media: a critical introduction*. 2nd ed. New York, N.Y.: Routledge, 2009. ISBN 02-038-8482-5.

LUPTON, Deborah. *Digital sociology*. 3., rozš. vyd. Abingdon, Oxon: C.H. Beck, 2015. ISBN 978-113-8022-768.

MICHIKYAN, Minas, Kaveri SUBRAHMANYAM a Jessica DENNIS. Research Report: Can you tell who I am? Neuroticism, extraversion, and online self-presentation among young adults. *Computers in Human Behavior* [online]. 2014, **33**, 179-183. DOI: 10.1016/j.chb.2014.01.010. ISSN 07475632.

Nahrání dokladu totožnosti. *Facebook* [online]. 2019. Dostupné z: [https://www.facebook.com/help/582999911881572?helpref=hc\\_global\\_nav](https://www.facebook.com/help/582999911881572?helpref=hc_global_nav)

OSVALDOVÁ, Barbora a Jan HALADA. *Praktická encyklopedie žurnalistiky a marketingové komunikace*. 3., rozš. vyd. Praha: Libri, 2007. ISBN 978-807-2772-667.

POTŮČEK, Martin. *Veřejná politika*. 3., rozš. vyd. V Praze: C.H. Beck, 2016. ISBN 978-807-4005-916.

SAFKO, Lon. *The social media bible: tactics, tools, and strategies for business success*. 2nd ed. Hoboken, N.J.: Wiley, c2010. ISBN 978-0-470-62397-8.

SARAPIN, Susan a Pamela MORRIS. When like-Minded People Click: Facebook Interactions Conventions, the Meaning of Speech Online, and Bland v. Roberts. *First Amendment Studies* [online]. 2014, **48**(2), 131-157. ISSN 21689725.

SAUTER, Theresa. „What’s on your mind?“ Writing on Facebook as a tool for self-formation. *New Media* [online]. 2014, **16**(5), 823-839. DOI: 10.1177/1461444813495160. ISSN 14614448.

SEIDMAN, Gwendolyn. Self-presentation and belonging on Facebook: How personality influences social media use and motivations. *Personality and Individual Differences* [online]. 2013, **54**(3), 402-407. DOI: 10.1016/j.paid.2012.10.009. ISSN 01918869.

SVENINGSSON, Malin. "I don't like it and I think it's useless, people discussing politics on Facebook": Young Swedes' understandings of social media use for political discussion. *Cyberpsychology* [online]. 2014, **8**(3), 106-120. DOI: 10.5817/CP2014-3-8. ISSN 18027962.

ŠVELCH, Jaroslav a Lenka VOCHOCOVÁ. Sociální média jako nová výzva pro výzkum politické participace. *Sociologický Časopis / Czech Sociological Review* [online]. 2015, **51**(1), 65. ISSN 00380288.

TRAMPOTA, Tomáš. *Zpravodajství*. Praha: Portál, 2006. ISBN 80-736-7096-8.

# TEZE BAKALÁŘSKÉ PRÁCE



**Univerzita Karlova v Praze**

Fakulta sociálních věd  
Institut sociologických studií  
Katedra sociologie

**PŘEDPOKLÁDANÝ NÁZEV BAKALÁŘSKÉ PRÁCE:** Analýza internetové diskuze z hlediska Goffmanovy teorie zaměřené interakce

**PŘEDPOKLÁDANÝ NÁZEV BAKALÁŘSKÉ PRÁCE V ANGLICKÉM**

**JAZYCE:** Analysis of the Internet Discussion According to Goffman's Theory of Focused Interaction

**ŘEŠITEL:** Anna Čížková

**KONZULTANT:** doc. Mgr. Martin Hájek, Ph.D.

**Klíčová slova v češtině:** internetová diskuze, sociální interakce, role, komunikace, zaměřená interakce

**Klíčová slova v angličtině:** internet discussion, social interaction, roles, communication, focused interaction

## **1. Vymezení předmětu zkoumání a strukturace výzkumného tématu**

Ve dvacátém prvním století se lidé potkávají nejen fyzicky, ale také v realitě virtuální. Ve virtuálním světě, stejně jako v tom reálném, dochází k sociální interakci jedinců. Lidé na nich vyjadřují své emoce, baví se, ale také zde, ač je prostředkem jen pouhý text, budují sociální struktury (Baym, 2010: 59). Jedním z příkladů takové interakce probíhající v prostředí internetu může být diskuze, v níž na sebe lidé reagují a tím vytvářejí strukturu na sebe navazujících příspěvků. Goffman svou teorii představil pro setkání fyzická. Virtuální setkání se sice od fyzického v mnohém liší, ale zároveň je zde i mnoho aspektů, které je spojují. Těmito aspekty jsou aktéři, místo a čas. Žádné setkání nemůže proběhnout bez jeho aktérů, v tomto případě to jsou diskutující. Zároveň diskuze probíhá na určitém místě, to je diskuzní vlákno konkrétní webové stránky a taktéž, stejně jako fyzické setkání, probíhá v reálném čase. Aktér může diskuzi, jakožto setkání iniciovat tím, že napíše příspěvek, na který může očekávat reakci, nebo se přidá ke stávajícímu setkání tím, že odpoví na příspěvek jiného aktéra. Ve skutečném světě náleží aktérům možnost volby, zda se setkání zúčastnit či nikoliv, mohou z něj také kdykoliv odejít. Stejně tak i ve virtuálním prostředí internetové diskuze se aktéři svobodně rozhodnou, zda do diskuze přispívat a reagovat na ostatní, či nikoliv. Také mohou diskuzi jednoduše opustit ve chvíli, kdy ztratí zájem se na ní podílet. Diskutující sice odpovědi ostatních uživatelů neslyší, Facebookové diskuze však automaticky v reálném čase upozorňují diskutujícího na odpovědi od jiných uživatelů. Dokud diskutující má upozornění zapnuté a udržuje kontakt s uživateli tím, že jejich odpovědi skutečně čte a sleduje, lze jej považovat za účastníka setkání. Jakmile diskuzi aktér přestane sledovat, značí to jeho opuštění setkání. V praxi se to může projevit vypnutím automatického upozornění.

Do diskuze aktér vkládá veřejný příspěvek, čehož si je vědom. Vložení příspěvku do diskuze umisťuje aktéra do přesně situované polohy v diskuzním vláknu, která zároveň vypovídá o jeho vztahu k ostatním diskutujícím. Tzn. že je veřejně rozpoznatelné kdy, kdo a na čí příspěvek odpovídá. To vše diskuzi odlišuje od korespondenčního dopisování.

## **2. Teoretická východiska**

V této bakalářské práci budu zkoumat, zda lze aplikovat Goffmanovu teorii zaměřené interakce na vysvětlení struktury a dynamiky internetových diskuzí.

Sociální interakce v sociálních médiích se soustředila především na konverzace mezi dvěma jedinci. Konverzace v rámci diskuzí je méně častou variantou sociální interakce na internetu. Záleží také, jak úzce sociální interakci vnímáme. Její definice není pevná, jak tvrdí Hall v článku *When is social media use social interaction? Defining mediated social interaction*, je často závislá na tom, jak definujeme vztah mezi jedinci. (Hall, 2018: 162). O významu vztahu mezi jedinci a existenci asociace mezi vztahy a rolemi mluví i Fitch, který tvrdí, že mezi vztahy a rolemi nelze určit pevnou hranici, role v konverzaci jsou totiž založeny na vztazích (Fitch, Sanders, 2004: 333). Za nejvhodnější definici pro analýzu sociální interakce na internetu shledává Hall definici Ervina Goffmana (Hall, 2018: 165). Goffman definoval koncept zaměřené sociální interakce<sup>27</sup> jako všemi participanty vzájemně potvrzený vztah, v němž si vyměňují konverzaci a soustředí na něj svou pozornost (Goffman, 1966: 7), je to forma sociální organizace.

Změřené setkání považuje Goffman za formu hry. Pro zaměřené setkání definuje Goffman několik pravidel, jimiž se vyznačuje. Prvním z nich je pravidlo irelevance. Na hraní her jsou aplikována pravidla irelevance, která nám říkají, co je pro hru relevantní a co již nikoliv. Dochází proto k upozadění určitých vlastností prostředí i vlastností účastníků, zůstávají pro hru skryty. Účastníci zároveň mohou mít kontrolu nad určitými psychologickými stavy a postoji. Pokud ve hře převládá shodné emocionální naladění, protichůdné pocity, které by přinesl nový participant, by byly blokovány. Hra vytváří svět sama pro sebe, který je od toho vnějšího oddělený, může jako sociální organizace fungovat právě na základě pravidel irelevantnosti (Goffman, 1972: 18)

Druhým pravidlem je existence realizovaných zdrojů. Kromě toho, že hra dává události smysl také vytváří role nebo identity. Například v šachu je hra kontext, v němž je královna tím, čím je. Hry pak představují aktivity budování světa. Tyto místně rozeznatelné události a role jsou realizované zdroje. (Goffman, 1972: 24)

Posledními z pravidel jsou transformační pravidla, která řeší problém, jak přiřadit realizované zdroje mezi účastníky. Některá zaměřená setkání se vyznačují poměrně rovnoměrnou alokací zdrojů, například šachová partie mezi cizími lidmi. Jiná se vyznačují hierarchií, například večere podniku, při níž si vedoucí sedne do čela stolu. Alokační realizovaných zdrojů je založena na vnějších vlastnostech účastníků. Pravidla transformace nám tedy říkají, jak se hra změní v závislosti na vnějších vlivech a popisují tuto vnější vlastnost jako součást vnitřního uspořádání setkání. (Goffman, 1972: 27)

---

<sup>27</sup> Viz *focused gathering* – zaměřené setkání (Goffman, 1966: 7)

### 3. Cíle práce

Cílem této práce je zjistit, zda na internetové diskuze lze aplikovat teoretický rámec „*fun in games*“ Ervinga Goffmana. Participují lidé na diskuzi pro zábavu, nebo spíše pro věcnou konverzaci o problému článku? Stěžejní pojem zaměřeného setkání Goffman definoval pro setkání fyzická, virtuální setkání však v jeho době ještě neexistovala. Platí v internetové diskuzi pravidla irelevance, lze identifikovat realizované zdroje a pravidla transformace? Nakolik je internetová diskuze pouhou hrou a nakolik odráží reálný svět? Dále je cílem zjistit, jaké role diskutující v konverzaci zaujímají a čím se tyto role projevují. Zaujímají v diskuzi týmy? Komentování je pouze minoritní aktivitou v sociálních médiích, navíc častěji probíhá mezi lidmi, mezi nimiž existuje vztah (Hall, 2018: 166). Pokládám tedy za zajímavé zabývat se tím, jaké motivy vedou diskutující k participaci na internetových diskuzích, kde spolu komunikují převážně cizí lidé. Jaké působení ostatních diskutujících, pramenící z jimi zaujímaných rolí, je naopak vede k tomu, aby se diskuze nadále neúčastnili?

### 4. Výzkumné otázky

Hlavní výzkumná otázka: **Lze použít teoretický rámec fyzických setkání Ervinga Goffmana pro analýzu setkání virtuálních?**

- Nakolik je internetová diskuze hrou a nakolik odráží svět reálný? Pro který z těchto aspektů se lidé diskuze účastní?
- Jaké role zaujímají účastníci internetové diskuze? Pramení tyto role z pravidel diskuze, nebo s nimi účastníci již přichází?
- Vytvářejí diskutující týmy, nebo jsou „všichni proti všem“? Do jaké míry je stabilita oponentů?
- Jaké akce diskutujících činí diskuzi neatraktivní? V jakém momentě ztrácí zájem o debatu?

### 5. Metody a data

Výzkumným materiálem budou veřejné internetové diskuze na sociální síti Facebook. Konkrétně to budou diskuze vztahující se k článkům s politickou tematikou, protože právě ty vyvolávají vysokou míru spontánní interakce.

Metodou analýzy bude textová analýza příspěvků s ohledem na koncepty Goffmanovy teorie. Zkoumané facebookové diskuze se nebudou vázat k jednomu konkrétnímu médiu, nýbrž k různým informačním portálům. Bude tak učiněno z důvodu, že existence či neexistence prvku hry by neměla záviset na tom, jaký je poskytovatel mediálního podnětu. Články, k nimž se diskuze vztahují, jsou pouze formou sdíleného příspěvku, a tak není jisté, zda je účastníci diskuze četli v plném znění. To pro analýzu není překážkou, jelikož více než na přečtení článku



záleží na interakci participantů v diskuzi. Je však nutné vycházet z toho, že již daný článek je součástí hry. Referuje o politické tematice, která je skrze autora článku interpretována, a to může ovlivnit reakce čtenářů.

Nejdůležitější sekcí komentářů jsou ty komentáře, které prokazatelně vyvolávají reakce. Budu proto zkoumat právě příspěvky, na které ostatní účastníci diskuze reagovali formou odpovědi. Osamocené příspěvky diskuze, jež žádnou reakci ostatních účastníků nevyvolaly, podrobeny analýze nebudou. Aby byla zaručena vysoká pravděpodobnost, že v diskuzi proběhla požadovaná interakce, budu analyzovat diskuze s padesáti a více příspěvky.

## **6. Předpokládaná struktura práce**

- 1) Úvod
- 2) Teoretická východiska
- 3) Metody
- 4) Deskriptivní část
- 5) Analytická část
- 6) Závěry

## **Zdroje**

GOFFMAN, Erving. *Encounters: two studies in the sociology of interaction*. London: Penguin, 1972. ISBN 0140600078.

GOFFMAN, Erving. *Všichni hrajeme divadlo: sebezprezentace v každodenním životě*. Praha: Portál, 2018. ISBN 978-802-6213-420.

BAYM, Nancy K. *Personal connections in the digital age*. Malden, MA: Polity, 2010. ISBN 978-074-5643-328.

HALL, J.A. *When is social media use social interaction? Defining mediated social interaction*. *New Media and Society* [online]. 2018, 20(1), 162 DOI: 10.1177/1461444816660782. ISSN 14617315.

Fitch, KL, & Sanders, RE (eds) 2004, *Handbook of Language and Social Interaction*, Taylor & Francis Group, Mahwah. Available from: ProQuest Ebook Central.

## **7. Základní literatura k tématu**

GOFFMAN, Erving. *Encounters: two studies in the sociology of interaction*. London: Penguin, 1972. ISBN 0140600078.

GOFFMAN, Erving. *Všichni hrajeme divadlo: sebezprezentace v každodenním životě*. Praha: Portál, 2018. ISBN 978-802-6213-420.

BAYM, Nancy K. *Personal connections in the digital age*. Malden, MA: Polity, 2010. ISBN 978-074-5643-328.

Fitch, KL, & Sanders, RE (eds) 2004, *Handbook of Language and Social Interaction*, Taylor & Francis Group, Mahwah. Available from: ProQuest Ebook Central.

HALL, J.A. *When is social media use social interaction? Defining mediated social interaction*. *New Media and Society* [online]. 2018, 20(1), 162 DOI: 10.1177/1461444816660782. ISSN 14617315.

V Praze dne

---

Konzultant: doc. Mgr. Martin Hájek, Ph.D.

Řešitel: Anna Čížková

Podpis:

Podpis:

## Seznam tabulek

Tabulka č. 1: Výsledný výběr vhodných zpravodajských webů

Tabulka č. 2: Rozložení kódovaných článků dle zpravodajského webu a dne v týdnu

Tabulka č. 3: Možné kombinace charakteristik sekce komentářů

Tabulka č. 4: Zastoupení možných charakteristik sekce komentářů ve zkoumaném prostředí

Tabulka č. 5: Zastoupení konkrétních projevů prvků hry na celkovém počtu zaznamenaných projevů prvků hry

Tabulka č. 6: Přehled situací, které vedou ke konci diskuze

## Seznam obrázků

*Obrázek č. 1: sdílený příspěvek článku k diskuzi 1*

*Obrázek č. 2: sdílený příspěvek článku k diskuzi 2*

*Obrázek č. 3: sdílený příspěvek článku k diskuzi 3*

*Obrázek č. 4: sdílený příspěvek článku k diskuzi 4*

*Obrázek č. 5: sdílený příspěvek článku k diskuzi 5*

*Obrázek č. 6: sdílený příspěvek článku k diskuzi 6*

*Obrázek č. 7: sdílený příspěvek článku k diskuzi 7*

*Obrázek č. 8: sdílený příspěvek článku k diskuzi 8*

*Obrázek č. 9: sdílený příspěvek článku k diskuzi 9*

*Obrázek č. 10: sdílený příspěvek článku k diskuzi 1*

*Obrázek č. 11: sdílený příspěvek článku k diskuzi 10*

*Obrázek č. 12: sdílený příspěvek článku k diskuzi 11*

## Seznam příloh

vyber\_souboru\_jednotek\_kodovani.xml

- Soubor obsahující: 1. výběr výzkumných jednotek na základě kombinatorické tabulky, 2. tvorba kódovacího klíče k politickému článku, 3. diskuze: přehled výskytu jevů