

Příloha 1 - Stručný manuál pro kódování snů podle systému Halla a Van de Castla

Charaktery

- pro snícího je určeno písmeno **D** (dreamer), píše se v kódování jako první
- Mezi charaktery řadíme lidi a jejich skupiny, zvířata, mytické figury
- Kódujeme charaktery, které jsou:
 - fyzicky přítomní, nebo přítomní, ale skrz TV, rádio, PC, umění
 - pouze zmínění (policie, přátelé, manžel, van Gogh, kůň)
 - ve vztahu vlastnictví ke zmíněné věci (auto mojí rodiny, bratrova místnost)
- Nekódujeme obecné výpovědi typu: „Všichni mají právo na štěstí.“, „Přemýšlí, zda lidé ještě věří v duchy.“, „Psi jsou přátelská zvířata.“, „To dokáže každý.“; dále vylučování při vysvětlování: „Byl to jiný kluk, nebyl to můj přítel.“, „Byly to starší ženy, ne čarodějky.“
- Kód pro charakter se většinou sestává ze 4 znaků:
 - **1. znak = počet:**
 - 1 ... individuální charakter
 - 2 ... skupina (2 a více)
 - **2. znak = pohlaví:**
 - M ... mužské; F ... ženské
 - J ... skupina se zastoupením obou pohlaví
 - I ... není jasné, jakého je charakter pohlaví
 - **3. znak = identita:**
 - členové nukleární rodiny mají vyhrazeny vlastní kódy:
 - F ... otec; M ... matka; X ... rodiče; B ... bratr; T ... sestra; H ... manžel; W ... manželka; A ... syn; D ... dcera; C... dítě; I ... děťátko (do 12 měsíců); Y... člen rodiny
 - R ... ostatní příbuzní (spojení krví, svatbou či adopcí; patří sem: prarodiče, teta, strýc, neteř, synovec, sestřenice, švagr, nevlastní matka, nevlastní otec, bývalý manžel, nevlastní bratr...)
 - K ... známí (známe je jménem, platí i pro skupinu složenou ze známých)
 - P ... prominenti (veřejné osoby osobně neznámé, které mají vysokou reputaci; osoby fiktivní, neskutečné, dramatické, nadpřirozené – Churchill, Hamlet, Bůh)

- O ... příslušníci povolání a hobby (doktor, sběrač známek, golfista, lovec, gangster, student)
- E ... příslušník etnika, národu, obyvatel kraje (indián, německá rodina, jižan)
- S ... neznámá osoba, nijak snícímu není blízká nebo je maskovaná + u skupin a davů
- U ... není jisté, zda osoba je známá či není
- **4. znak = věk charakteru:**
 - A ... dospělý (+ studenti vysokých škol)
 - T ... teenager (13 – 17 let, studenti středních škol)
 - C ... dítě (1 – 12 let; často žáci ZŠ)
 - B ... baby – novorozenec/kojenec (0 – 12 měsíců)
- Pravidla pro kódování charakterů a příklady:
 - Metamorfózy kódujeme takto: prvotní stav jako 7XXX, přeměněný jako 8XXX
 - CZZ – kód pro stvoření nemožné zařadit pod zbylé kategorie („stvoření“, „mechanické bytosti“)
 - 1ANI pro jakékoliv zvíře, 2ANI pro skupinu zvířat
 - každý charakter kódujeme jen jednou na jeden sen
 - pokud jsou vyjmenováni členi skupiny, kteří se však samostatně neprojeví, pak je kódovat jako skupinu
 - pokud se někdo svými akcemi vyčlení ze skupiny, zaslouží si vlastní kódování
 - pokud se z větší skupiny vyčlení menší, zakódujeme obě
 - pokud si snící není jistý identitou charakteru, kódujeme první uvedenou
 - na začátku udáváme číslo 3 pro mrtvé jedince, 4 pro mrtvé skupiny
 - 5 na začátku kódu používáme pro jednu fiktivní, neexistující postavu, nebo pro ztvárnění fiktivní postavy z uměleckého díla; pro skupinu takových 6
 - 1MHA – dospělý manžel; 1MOA – prodavač; 2JXA – rodiče; 2JYA – rodina, 2JSA – dav na ulici; 3MFA – mrtvý otec;

Agresivní sociální interakce

- Mají 8 tříd:
 - **A8** – způsobení smrti charakteru agresivním aktem
 - **A7** – pokus poškodit charakter fyzicky skrz útok nebo užití zbraně
 - **A6** – pronásledování, chycení, uvěznění, přinucení k činnosti

- **A5** – agresivní akt zahrnující zničení či krádež majetku charakteru
 - **A4** – vážné obvinění, verbální hrozba újmy/ublížení
 - **A3** – pokus o zneužití, ovládání, verbální přinucení, dále odmítnutí, neposlušnost, negativistické nebo žádné chování, odepření práva, požadavky, lež
 - **A2** – verbální/expresivní aktivity jako je kritika, hádka (jejíž součástí je kletí, řvaní)
 - **A1** – skrytý pocit nepřátelství / agrese bez akce
- Příklady:
 - D7 > 1MBA „Udeřil jsem bratra vší silou do hlavy.“
 - D7 7R 1MBA „Bratr mě poté udeřil na oplátku.“
 - D7 = 1MBA „Bili jsme se s bratrem.“ (Není jasné, kdo začal.)
 - D2 * „Řekl jsem, že jsem mizerný tanečník.“
 - 1FMA + 1FTA 5> D „Matka se sestrou vyházeli moje oblečení z okna.“
 - Pro neznámé charaktery používáme Q: 2MOA 3> **Q** „Horníci odmítli jít do práce.“
 - Patří sem i kritika vlastnictví charakteru, nejen jeho samého (jeho oblečení, auta atd.)
 - V případě více agresí z jedné kategorie kódujeme jen jednu.
 - Pokud je stejný typ interakce ve snu oddělen časově či jiným dějem, kódujeme 2x.
 - Stupňující se interakce spojujeme {

Přátelské sociální interakce

- Mají 7 tříd:
 - **F7**: přátelství vyjádřeno touhou po dlouhodobém blízkém vztahu – svatba, zasnoubení, zamilování se
 - **F6**: fyzický kontakt ve formě podání rukou, objímání dítěte, tance (nikoliv sex)
 - **F5**: jeden požaduje po druhém sdílení příjemné sociální aktivity (např. pozvání na rande, na návštěvu, na vzájemnou sportovní aktivitu apod.) - patří sem i souhlas s tím
 - **F4**: pomáhání, ochraňování, zachraňování, modlitba za
 - **F3**: předání / nabídnutí dárku, půjčení majetku
 - **F2**: slova a gesta s významem přivítání, zdravení se, mávání při přivítání a loučení, představování osob, úsměv na někoho, volání/psaní někomu z přátelského důvodu, sympatizování s někým, pochválení někoho
 - **F1**: přátelství pociťováno, nevyjadřováno

- Příklady a pravidla:
 - D4 > 1ANI „Pomohl jsem slézt kočičce, která vylezla na strom a nemohla dolů.“
 - D 2* „Usmál jsem se na sebe do zrcadla.“
 - kódujeme jako přátelskou aktivitu i v případě profesionální pomoci
 - pokud se charakter stará o vlastnictví jiného, kódujeme jako pomoc přímo jemu
 - 1FKA 2> D „Moje dívka obdivovala moje nové auto.“
 - nespecifikování aktéři opět jako Q
 - stejná pravidla pro kódování jako u agrese

Sexualita

- Sexualita má 5 tříd:
 - **S5**: Charakter má, nebo se pokouší o sexuální styk s jiným charakterem.
 - **S4**: Aktivita často předcházející přímé souloži – zacházení s pohlavními orgány, petting.
 - **S3**: Vášnivé polibky, vzájemné mazlení, erotické doteky od pasu nahoru.
 - **S2**: Sexuální návrhy.
 - **S1**: Charakter má sexuální myšlenky a fantazie o jiném charakteru.
- Stejná pravidla pro kódování jako u ostatních sociálních interakcí (agrese, přátelství).

Aktivity

- Vzájemně se nevyklučují s kódováním dřívějších kategorií, někdy tedy kódujeme 2x stejnou věc z jiného úhlu.
- Typy aktivity:
 - **P** – **fyziická činnost** – ch. zůstává na místě a vykonává určitou činnost; daná činnost by byla rozeznatelná ze samotné pantomimy; řadí se sem oblékání, česání, čištění zubů, usedávání, vstávání, ohýbání se, psaní, zvedání objektu, sekání dříví; můžeme kódovat i recipienty
 - **M** – **pohyb** – změna fyzického umístění skrz vlastní síly (svaly); patří sem chůze, běh, ale i plazení, klouzání, plavání; kódujeme pokud ch. „vstupuje“ a „odchází“; nedobrovolné pohyby jako pád a uklouznutí nejsou kódovány
 - **L** – **změna lokace** – změna umístění ch. bez použití vlastních pohybů – např. autem, letadlem, lodí, propadnutí se jinam, odnesení, odtáhnutí; kódujeme pokud se objevují termíny jako „přijel“, „dorazil“, „odcestoval“, „vypravil se“; pokud dojde k náhlé, nevysvětlené změně prostředí, L nekódujeme

- **V** – **verbální aktivita** – jakákoliv vokalizace – tj. konverzace u snídaně, pobuřující řeč, šeptaný afektovaný termín, recitace básně; můžeme kódovat i recipienta
 - **E** – **expresivní komunikace** – nonverbální aktivity spojené s emocemi: smích, pláč, úsměv, mrzutý pohled, ukazování tesáků, slinění, udýchanost
 - **S** – **vizuální aktivita** – všechny typy „koukajících aktivit“: vidět, zaznamenat, číst, zahlédnout, prověřovat, rozlišit
 - **A** – **poslechové aktivity** – charakter je zapojen do poslechu něčeho
 - **C** – **přemýšlení** – úmyslná pokračující mentální aktivita zaměřená na cíl nebo vyřešení problému: koncentrovat se, pokusit se vyřešit, zvažovat, přemítat, spekulovat, pokusy rozhodnout se, pochopit, plánovat
- Příklady a podrobnosti ke kódování
 - D P > 1MUA „Bouchl jsem toho týpka do břicha.“
 - D + 1MKAM „S Petrem jsme vyšplhali na vrchol hory.“ (použití + pro více charakterů)
 - kódujeme jen vykonané aktivity (nikoliv jejich zvažování)
 - sekvenci stejných aktivit kódujeme jednou, sekvenci různých vícekrát
 - pokud aktivitu vykonávají separátní charaktery, kódujeme vícekrát
 - postupné interakce s různými charaktery, byť stejné třídy, kódujeme vícekrát
 - pokud se objeví přerušující okolnosti, kódujeme aktivitu vícekrát, byť je totožná

Úspěch a neúspěch

- **SU** – úspěch: charakter se setká s problémem, rozhodne se na něm pracovat a začne se pokoušet o dosažení cíle a uspěje; nepatří sem dosažení cíle magickými faktory prostředí snu
- **FL** – selhání: ch. nedosáhne svého cíle kvůli osobním nedostatkům a omezením; nepatří sem nemoci a přírodní katastrofy
 - Příklad: SU, 1MBA + 1 FTT + 1IRA „Můj bratr, pubertální sestra a bratranec mi řekli, že vylezou na blízkou horu. Vrátili se později s tím, že to bylo náročné, ale nakonec to zvládli.“

(Ne)štěstí

- Neštěstí = **M** (malér, nepřízeň osudu, hrozba, nebezpečí skrz okolnosti) má 6 tříd, které kódujeme:
 - **M6**: ch. zemře na úraz, nemoc, z neznámé příčiny
 - **M5**: ch. je zraněný nebo nemocný – bolest, operace, tělesné a duševní defekty, bláznivost, zapomnětlivost, slepota; vypadávání zubů, srdeční defekt, bolest žaludku; ch. zvolená plastická operace sem nepatří
 - **M4**: ch. je bez utrpení (fyzického, mentálního) účasten nehody, ch. ztrácí majetek, nebo mu je zničen; majetek ch. je defektní/poškozený
 - **M3**: ch. je ohrožen něčím z prostředí („Větev se na mě řítí...“)
 - **M2**: charakter padá, nebo je v nebezpečí pádu
 - **M1**: objevuje se vnější překážka, ch. není schopný pohybu; ztracení; nebezpečí opoždění a samotné opoždění (tj. frustrující situace) – je možné, že v případě opoždění/ztracení se ch. sám přispěl k problému, ale problém je vnímán jako externí, nikoliv vnitřní
- Štěstí = **GR** – získání věci nebo něčeho přínosného z prostředí bez přičinění nebo nahodile; kódujeme také, když se charakter nachází ve velmi přínosném a štědrém prostředí
- Příklad: M4, D „Ztratil jsem svoji peněženku na cestě do obchodu.“

Emotivní stavy

- Typy kódovaných emotivních stavů:
 - **Hněv** – **AN** – ch. je rozzlobený, otrávený, iritovaný, zuřivý, rozhněvaný, pobouřený
 - **Obava** – **AP** – emoce spojené se strachem, úzkostí, vinnou a ztrapněním; strach z trestu, zranění, sociálního odsouzení; ch. je vyděšený, vystrašený, bojácný, znepokojený, nervózní, zpanikařený, zneklidněný, cítící lítost, zahanbený
 - **Radost** – **HA** – obecný stav příjemného pocitu: ch. je spokojený, pobavený, potěšený, radostný, veselý, povznesený
 - **Smutek** – **SD** – nešťastný emocionální stav: ch. je zklamaný, ublížený, depresivní, osamělý, ztracený, bezvýznamný, beznadějný, sklíčený, bídný, ubohý, se zlomeným srdcem
 - **Zmatení** – **CO** – stav vyplývající ze setkání s neočekávanými událostmi nebo z nemožnosti zvolit mezi alternativami: ch. je překvapený, užaslý, ohromený, zmatený, udivený, rozpačitý, popletený, pochybovačný, nejistý, nerozhodný

- Příklady a pravidla:
 - HA, D + 1MKA „Můj kamarád a já jsme se radovali, když jsme našli poklad.“
 - SD, 1FTA „Sestra byla velmi zklamaná, když neudělala maturitu.“
 - emoce nejsou často zmiňovány, přesto je nekódujeme, i kdyby se podle kontextu zdálo, že jsou přítomny; výjimkou je, pokud snící popisuje fyziologické projevy emoce („třásl se mi ruce“)
 - stejné kódujeme jednou, s jiným předmětem vícekrát

Okolí a prostředí

- Pokud o vnějším prostředí nepadla zmínka, kódujeme **NS**.
- Pro okolí používáme dva znaky, první je pro určení vnější/vnitřní polohy:
 - **I** ... **vnitřní prostředí** – včetně verandy, stadionu, střechy domu
 - **Q** ... **vnější prostředí**: les, ulice, hřbitov, tunel, jeskyně, letadlo, auto
 - **A** ... **nejasné**, zda vně nebo vevnitř
- Druhé písmeno určuje známost prostředí:
 - **F** ... **známé** z každodenní zkušenosti: dům snícího, práce (např. kancelář), ulice, kde má dům, kostel, kam chodí na mši, ale i všeobecně známá místa jako Mt. Everest, Karlův most
 - **D** ... známé prostředí, které je však **pozměněno** – pokud se objeví zmínka, že prostředí je nějak změněné, má toto písmeno přednost před všemi ostatními
 - **G** ... **geografické umístění** jako „Evropa“, „Hamburg“, „Praha“, pokud je však místo snícímu dobře známé (a vysloveně to uvede), udáme F
 - **U** ... **neznámé prostředí**: „Byl jsem v nějakém domě.“, „Šli jsme na místo, které vypadalo jako hotel...“
 - **Q** ... **není jasné**, zda je místo/prostředí známé nebo neznámé
- Pravidla pro kódování:
 - Snící musí být pozorovatelem v prostředí, zmínka o něm nestačí k jeho kódování.
 - Změny v rámci jedné budovy se nekódují, pokud však snící jde do jiné budovy, kódujeme.
 - Pokud intervenuje jiné prostředí a snící se vrací do minulého, kódujeme ho 2x.
 - Pokud se mění celý region, kódujeme dvě místa (hřbitov → město), pokud se však mění jen podřadnosti jednoho regionu, postačí jeden kód.

- Pokud sen neobsahuje popis prostředí a jakéhokoliv vnějšího objektu, kódujeme **NS** (u krátkých snů a fragmentů delších snů).

Objekty

- **Architektura** – **A_** – kódujeme, i když se překrývá s předchozí kategorií.
 - **AR** – **residentní**: dům, zámek, palác, chata, kajuta, bouda, stan, kolej, hotel, penzion, ložnice, obývací pokoj, schodiště, hala = místa, kde přebývají lidé krátce nebo dlouhodobě + podlaží daných obytných budov a sklepů; patří sem domácí dílna, studovna, tělocvična
 - **AV** – **zaměstnání** – budovy a místa svázaná s byznysem, podnikáním, zaměstnáním, prací, vzděláváním; patří sem obchod, továrna, kancelář, třída, škola; nepatří sem školní jídelna ani modlitebna
 - **AE** – **zábava** – místa pro sporty, rekreaci, zábavu a jiné potěšující aktivity: restaurace, jídelny, bary, noční kluby, kasina, diskotéky, divadla, muzea, umělecké galerie, bowling, stadion, tělocvična, vnitřní plavecký bazén
 - **AI** – **instituce** – veřejné budovy většinou financované z daní jako jsou nemocnice, ošetrovny, věznice, soudy, budova vlády, vojenské budovy, kostely; patří sem i specifické vnitřní prostory jako „chirurgický sál“, „cela pro mnicha“
 - **AD** – **detaily** – části místnosti/budovy, tj. dveře, okno, stěna, strop, krb, schody, podlaha, střecha, komín, věžička na budově, zvonice, římsa, balkon, zábradlí, cedule únikový východ, žaluzie, klenba, sloup
 - **AB** – **stavební materiály** – desky, řezivo, cihly, betonové bloky, cement
 - **AM** – **ostatní** – nelze klasifikovat pomocí předchozích, například věž, přehrada či fontána
- **HH** – **Domácnost**– objekty často nacházející se v domácnosti: stůl, židle, postel, spotřebiče jako sporák, lednice, vysavač, žárovka, dále zařízení bytu jako koberec, závěsy, lampa, prostěradlo, mýdlo, prostírání; nástroje jako smeták, nůžky, jehla, teploměr užívané hojně v domácnosti; hodiny, medikamenty a kosmetika, lahve, zrcadla, kohoutek od dřezu, lano, koš, hadice apod.; patří sem i kancelářský nábytek
- **FO** – **Jídlo**– jídlo i nápoje nacházející se na jakémkoliv místě, nezahrnuje ale potenciální jídlo rostoucí na rostlinách; patří sem i snícím uvedené pojmy jako „potravin“, „nápoje“, „věci k jídlu“; obchod s potravinami kódujeme AV, jídelnu jako AE (jako místnost doma AR), stůl ke stolování jako HH

- **Nástroje I**
 - **IT – Nářadí** – nářadí a stroje a jejich části, patří sem většina objektů spojených se zaměstnáním: kladivo, šroubovák, hasák, kleště, lopata, hrábě, sekačka, soustruh, rentgen, zvedák, páka, startovací tlačítko stroje
 - **IW – Zbraně** – pistole, hůl, obušek, meč, granát, raketa, bomba + bombardéry a tanky
 - **IR – Rekreace** – sportovní náčiní: pálky, tenisová raketa, míčky, lední brusle, rybářský prut; deskové hry, hra dáma, kostka (tj. věci ke hraní her); hračky jako panenky, kostky, malá autíčka, lego; hudební nástroje
- **TR – Cestování** – auto, nákladník, autobus, tramvaj, metro, vlak, loď, letadlo, kolo, výtah, eskalátor; součásti dopravních prostředků jako kola, brzdy, motor, čelní sklo, lodní šroub, vrtule; budovy a předměty spojené s dopravou jako nádraží, letiště, SPZ, jízdenka, zavazadla
- **ST – Ulice** – patří sem všechny typy vozovek a cest, po kterých může jít osoba z místa na místo – tj. ulice, dálnice, pěšiny, stezky, uličky, chodníky, příjezdové cesty, křižovatky, mosty a kolejnice od železnice
- **RG – Regiony** – oblasti země jasně omezené nějakým typem hranic: město, vesnice, blok domů, náměstí, parkoviště, dvorek, nádvoří, park, hřiště, parcela, hřbitov, farma, kolejní kampus, vojenské tábořiště + vodní plochy, jejichž hranice byly ustanoveny lidmi (bazény, nádrže)
- **NA – Příroda** – všechny přírodní objekty k nalezení ve volné přírodě: strom, květina, tráva, hora, náhorní plošina, jeskyně, údolí, pole, louka, močál, les; oceán, jezero, rybník, řeka, vodopád; slunce, měsíc, hvězda, planeta, země a její minerální produkty (hlína, půda, jíl, písek, kameny, rudy, drahokamy) + rostoucí zelenina a ovoce jako potenciální jídlo
- **Tělesné části B**
 - **BH – Hlava**: všechny viditelné tělesné části v oblasti hlavy: hlava samotná, krk, hrdlo, vlasy, rohy, oči, zobák, nos, ústa, rty, jazyk, pravé a umělé zuby, čelisti, uši, vousy
 - **BE – Tělesné periferie** – okraje těla jako noha, ruka, ocas, ploutev, prst, ruka, loket, palec, noha, koleno, pařát
 - **BT – Trup** – jeho viditelné části: ramena, hrud', břicho, boky, záda, dále pokud snící uvede termín „tělo“, „postava“ nebo „figura“
 - **BA – Anatomie** – vnitřní tělesné části (kosti, orgány) – lebka, žebra, stehenní kost, krční mandle, srdce, plíce, střeva, „vnitřnosti“; tělesné výměšky jako krev, pot, sliny, hnis, hlen

- **BS – Pohlaví** – orgány spojené s reprodukcí a vylučováním: penis, varlata, vagína, klitoris, děloha, pánev, pubické ochlupení, prsa, bradavky, hýždě, řiť + sekrety těchto orgánů: sperma, menstruační krev, moč, stolice; do této kategorie patří též embryo a plod
- **CL – Oblečení** – celé oděvy: šaty a róby, spodní prádlo, pokrývky hlavy, obuv; části oděvů: kapsa, límec, knoflík; doplňky: hodinky, kabelka, brýle, šperky (prsten, náhrdelník, brož)
- **CM – Komunikace** – všechny formy vizuální, zvukové a psané komunikace a prostředků určených k jejímu přenosu: TV, film, fotografie, malba, kresba, obraz, socha, telefon, rádio, diktafon, kniha, magazín, noviny, dopis, pohlednice, reklama, mapa, test, fotoaparát, kamera, mikrofon, psací stroj, tužky, pera, papír
- **MO – Peníze** – peníze a věci s nimi spojené: mince, bankovky, šeky, žetony, akcie, cenné papíry, účtenky, stvrzenky, cenovky, prasátkové pokladničky, peněženky, pokladny + bankovní budovy
- **MS – Různé** – objekt, který nemůže být zařazen do žádné z předchozích kategorií
- Pravidla pro kódování objektů:
 - Objekty, které se ve snu objeví (nebo je zmíněn), kódujeme jednotlivě. Pokud je stejný objekt zmíněn víckrát, postačí jeden kód.
 - Každý objekt je přiřazen pouze jedné kategorii dle kontextu.
 - Pokud je zmíněn objekt (hlava) i jeho podjednotka (nos), kódujeme oba dva.
 - Nekódujeme, pokud je to myšleno obecně obecně („Musím dokončit ~~školu~~“), nebo snící používá objekt k vymezení toho, který kódujeme. („Nebyla to ~~květina~~, byl to strom“).

Modifikátory

- **Barva**
 - **C+** pro chromatické barvy
 - **C-** pro achromatické (černá, bílá, šedá)
- **Velikost**
 - **S+** pro pojmy jako velký, silný, tlustý, vysoký, široký, hluboký
 - **S-** pro malý, prťavý, úzký, krátký, mělký
 - nekódujeme pojmy „obr“, nebo „lilipután“, netýká se časových údajů („trvalo to dlouho“)

- **Věk**
 - A+ pro objekt vysokého stáří
 - A- pro mladý/nový objekt
- **Hustota**
 - D+ pro nějaký „kontejner“, který je velmi zaplněn
 - D- pro „kontejner“, který je prázdný
- **Teplota**
 - T+ pro horké a teplé
 - T- pro chladné a studené
 - objektivně známá fakta o teplotě nekódujeme, pokud nejsou explicitně zmíněna
- **Rychlost**
 - V+ pro rychlé pohyby
 - V- pro pomalé pohyby
 - může být kódována i rychlost myšlení
- **Linearita**
 - L+ pro pojmy jako „rovné“, „ploché“
 - L- pro zakřivené apod.
- **Intenzita**
 - I+ pro pojmy „hlasitý“, „silný“, „těžký“ apod.
 - I- pro pojmy „mírně“, „tichý“, „trochu“ apod.
- **Ohodnocení** (estetické nebo morální)
 - E+ pro krásné, správné, morální, dobré
 - E- pro zlé, špatné, ošklivé
- **Časová škála T** – kódovat, když je zmíněna časová jednotka jako minuta, hodina, den, týden, rok, několik minut/let; stejně tak pokud se objeví odkaz na konkrétní čas za účelem datování („dnes ráno“, „v tu chvíli“, „zítra“); nekódujeme uvedení věku osoby a pozdravy („dobré ráno“) a výrazy jako „pak...“, „potom...“ a „nakonec...“

Příloha 2 – Procenta

V závorkách jsou pojmy přeložené a užívané autorem práce.

Characters (Charaktery)

Male/Female Percent (Procento mužů/žen):	$Males \div (Males + Females)$
Familiarity Percent (Procento známých osob):	$Familiar \div (Familiar + Unfamiliar)$
Friends Percent (Procento přátel):	$Friends \div All\ humans$
Family Percent (Procento příbuzných):	$(Family + Relatives) \div All\ humans$
Dead & Imaginary Percent (Procento mrtvých a imaginárních ch.):	$Characterst\ „3456“ \div All\ humans$
Animal Percent (Procento zvířat):	$Animals \div All\ characters$

Social Interaction Percents (Procenta sociální interakce)

Aggression/Friendliness Percent (Procento agrese/přátelskosti):	$Dreamer-involved\ aggression \div (D-inv.\ aggression + D-inv.\ friendliness)$
Aggressor Percent (Procento – ten, kdo útočí):	$Aggressor \div (Aggressor + Victim)$
Befriender Percent (Procento – ten, kdo se přátelí):	$Befriender \div (Befriender + Befriended)$
Physical Aggression Percent (Procento fyzické agrese):	$Physical\ aggressions \div All\ aggressions$

Social Interaction Ratios (Poměry sociální interakce)

A/C Index:	$All\ aggressions \div All\ characters$
F/C Index:	$All\ friendliness \div All\ characters$
S/C Index:	$All\ sexuality \div All\ characters$

Settings (Prostředí)

Indoor Setting Percent (Procento vnitřního prostředí):	$Indoor \div (Indoor + Outdoor)$
Familiar Setting Percent (Procento známého prostředí):	$Familiar \div (Indoor + Outdoor)$

Self-Concept Percents

Self-Negativity Percent (Procento Self-negativity):	$(D\ as\ Vict. + D-inv.\ Misfortune + D-inv.\ Failure) \div (D\ as\ Vict. + D-inv.\ Misf. + D-inv.\ Fail. + D\ as\ Befriended + D-inv.\ GF + D-inv.\ Success)$
Dreamer-Involved Success Percent (Procento úspěšnosti snícího):	$D-involved\ success \div (D-inv.\ success + D-inv.\ failure)$
Bodily Misfortunes Percent (Procento tělesných neštěstí):	$Bodily\ misfortunes \div All\ misfortunes$
Torso/Anatomy Percent (Procento torzo/anatomie):	$Torso, Anatomy, Sex\ body\ parts \div All\ body\ parts$
Negative Emotions Percent (Procento negativních emocí):	$Negative\ emotions \div All\ emotions$

Zdroj: <http://www2.ucsc.edu/dreams/Norms/main-explanation.html> (přístup 1.6.2014)