

Variácie a experiment – diskurz súčasnej počítačom sprostredkovanej komunikácie (CMC)

Barbora Mochňacká, Filozofická fakulta PU, mochackab@gmail.com

Kľúčové slová: Computer-Mediated Communication, Computer-Mediated Discourse, diskurz, Facebook, komunikácia, sociálna sieť, web 2.0

Key words: Communication, Computer-Mediated Communication, Computer-Mediated Discourse, Discourse, Facebook, Social Network, Web 2.0

1 Teoretické východiská

V úvode nášho príspevku sa pokúsime o stručný opis počiatkov počítačom sprostredkovanej komunikácie (CMC), ktorá je viac-menej podstatou sociálnych sietí. CMC má pôvod v komunikovaní cez mobilné telefóny (tzv. “text messaging”). “Textovanie” cez SMS správy neskôr prešlo do chatovania prostredníctvom webu a instantmessagingových programov, aby sa, po vzniku vhodných podmienok, premiestnilo na internet v komplexe sociálnych sietí. Komunikačný “oblúk” sa však nadnes ukončil návratom k mobilným telefónom, kde sociálne siete a CMC fungujú vo forme aplikácií.

Kým výskumy o elektronicky sprostredkovanej komunikácii vo svete (porov. Baron, 1984; Reid, 1991; Herring, 1999; Crystal 2005) hodnotili jazykové, komunikačno-pragmatické aspekty a sociálne vplyvy elektronickej komunikácie, slovenská lingvistická obec, tak ako kedysi pri paradigmatickom obrate, s oneskorením “zachytila echo (...) zmeny“ (Ondrejovič, 1995, 9). Skúmali sa najmä jazykové, štylistické, technické parametre nových fenoménov – blogu, webových stránok a predovšetkým chatu (pozri Findra, 1997; Wachtarczyková, 1998; Patráš 2006). Do popredia jazykového výskumu sa dostávalo porovnávanie parametrov súkromnosť – verejnosť, písanosť – ústnosť, spisovnosť – nespisovnosť, hoci Patráš (2004) už načrtával kulturologické aspekty počítačom sprostredkovanej komunikácie. V roku 2001 Crystal (s. 6 – 19) v prvom vydaní knihy *Language and Internet* (Jazyk a internet) kategorizuje obsah, jednotlivé zložky internetu, označujúc ich ako “internetové situácie” (doslovný preklad; B. M.), no z tejto koncepcie vyníma pomenovanie CMC (computer-mediated communication), kam patria všetky druhy internetových „textov“: diskusné fóra, online chaty, e-maily, rolové virtuálne hry, instantmessagingové programy a pod. (nie však webové stránky, ktoré sú primárne monologické – pri CMC je dôraz na aspekt dialógu; pozri viac: Herring, 2001, s. 15, poznámka 1).¹

Neustálymi zmenami (“profil” ako súčasť už nielen sociálnych sietí, vznik “statusu” – mikrobloggeru, tlačidla “páči sa mi” atď.) narastá sila internetu ako sociálneho média a jeho vlastnosti, podporené existenciou webu 2.0, sú podľa Mayfielda (2008) *participácia, otvorenosť* (voči participácii a spätnej väzbe), *konverzácia* (tzv. komunikácia “many to many”), *komunita a prepojenosť* (na ostatné stránky a ľudí). Na tieto zmeny reagujú aj výskumníci sledujúci vplyv internetu na medziľudskú komunikáciu, odhaľujúc i nechcené dôsledky: sociálnu disinhibíciu (jedným z prejavov je podľa Bajana aj flaming, odosielanie hrubých a urážlivých správ; Bajan, 1999), odloženie zábran až anormálna neviazanosť (Vybíral, 2005), možná disociácia osobnosti (Šmahel, 2003), zneužívanie anonymity (Stone, 1991) a pod. Niet teda pochyb, že z hľadiska jazykového vnímania elektronickej komunikácie sa musí, prirodzene, navrstviť na tradičný

štrukturalistický pohľad aj reflexia vplyvu internetu na proces tvorby a prijímania obsahu správy, v ktorej sa odráža sociálna realita komunikujúcich (pozri bližšie Herring, 2001, s. 622 – 623). Preto v súčasnosti môžeme v rámci slovenskej akademickej obce hovoriť o etablovaní sprvoti nepoznaného, nepreferovaného či odmietaného pomenovania “počítačom sprostredkovaná komunikácia” alebo “elektronicky podmienená komunikácia” (Patráš, 2009), rovnako aj o hodnotení CMC ako prostriedku sociálnej interakcie. S týmto “obratom” súvisí aj prijatie termínu **diskurz počítačom sprostredkovanej komunikácie**,² ktorým je možné pokryť súhrnne všetky druhy textov elektronickej komunikácie od chatových portálov, blogov až po sociálne siete.³ Diskurz CMC možno chápať ako “... prvok štruktúry zahŕňajúci pravidlá komunikácie priznávanej jednotlivým účastníkom/kam komunikácie na základe ich sociálneho statusu, ktorý sám nie je daný, ale práve oným diskurzom konštruovaný (t. j. komunikanti nemajú rovnakú východiskovú pozíciu, pozn. B. M.).” (Bočák, 2009, s. 5) V prípade počítačom sprostredkovaného diskurzu (Computer-Mediated Discourse, CMD) naň vo všeobecnosti nazeráme z jazykovedného hľadiska, znamená to, že v prostredí internetu sa textová a obrazová komunikácia, kódovanie a dekódovanie správy uskutočňuje prostredníctvom konvencionalizovaných postupov, závisiacich od typu internetovej komunikačnej situácie (chat, e-mail, fórum), od autora a adresáta, ale aj bezprostredného situačného kontextu. Tento pohľad však nevyhnutne pragmatikálny aspekt komunikácie, ktorá je sociálnou akciou – ona “konvencionálnosť” viažuca sa na sociálne praktiky (spôsoby, akými sa niečo robí v spoločnosti) a diskurzívne praktiky (spôsoby, akými sa veciam pripisujú pomenovania a významy; pozri Bočák, 2008, s. 26), sa začala vyvíjať už v počiatkoch elektronickej komunikácie prostredníctvom mobilných telefónov. Už len jednoduchý emotikon je jedným kompozičným prvkom počítačom sprostredkovanej komunikácie (oddeľuje či uzatvára výpovede, funguje ako diakritické znamienko), jednak je nositeľom emocionálno-sociálnej informácie o expedientovi, ktorý má istý komunikačný zámer. Rovnako nick – internetová prezývka, nevyhnutný prvok akejkoľvek komunikácie, istým spôsobom odráža osobnosť komunikanta, je nástrojom sebareprezentácie, zároveň však naň treba nazeráť ako na prostriedok situovania sa do pozície, ktorým sa, recipročne, dotýkame pozície iných (viac o teórii pozicioningu pozri: Bočák, 2008), vplývame na proces prijímania a tvorby správy naším percipientom.

Vychádzajúc z našej klasifikácie v príspevku “Včera, dnes a zajtra – k diskurzu sociálnych sietí (Mochňacká, 2012), môžeme počítačom sprostredkovaný diskurz (CMD) vizuálne znázorniť jednoduchou schémou, zachytávajúcou všetky primárne dialogické internetové komunikačné situácie podľa frekvencie používania, ktoré prepája kód CMC. World Wide Web slúži v tomto prípade ako platforma, na ktorej môžu fungovať ostatné situácie, v počítačových hrách zasa môže byť využitá akusticko-auditívna komunikácia alebo instant messaging, preto tieto monologické situácie vyčleňujeme samostatne, nie ako súčasť CMC:

Obrázok 1 – Vizualizácia počítačom sprostredkovaného diskurzu



Ak sa pozrieme na komunikačné hľadisko CMC diskurzu, charakterizujú ho v súčasnosti dve hlavné tendencie:

- **tendencia smerujúca k invariantnosti, stabilite, konvencionálnosti komunikácie:** ustálenosť formy z hľadiska komunikovaného obsahu a typu komunikačnej situácie
- **tendencia smerujúca k variantnosti, invenčnosť, experimentu:** na lexikálnej rovine neustále pribúdanie nových (zväčša anglických) slov, okazionalizmov, na sociálnej úrovni ide o spôsob sebareprezentácie, experiment s identitou, gendrom a pod.

Podobne klasifikuje diskurz počítačom sprostredkovanej komunikácie aj Susan Herring (2012, s. 9 – 21), označujúc tendencie diskurzu 2.0 ako triádu “známych, bežných”, teda stabilných aspektov (*familiar aspects*), “rekonfigurovaných” (*reconfigured*) a “vznikajúcich” aspektov (*emergent aspects*).

Tendenciu k invariantnosti, stabilite a konvencionálnosti komunikácie sme podrobnejšie rozvrli v nasledujúcej schéme, v ktorej sme zhrnuli všeobecné formálno-obsahové charakteristiky elektronických replík synchronného a asynchronného pôvodu. Schéma predstavuje priesečník roviny jazykovej a obrazovej na pozadí dvoch základných typov e-dialógov počítačom sprostredkovaného diskurzu, t. j. synchronických (chaty, instant messaging, MUD) a asynchronických (diskusné fóra, e-mail, blogy). Sociálne siete môžu byť, prirodzene, jedným aj druhým typom podľa dostupného módu komunikácie zvoleného potenciálnym expedientom. Pri tvorbe tabuľky sme vychádzali z dosiaľ získaných poznatkov, ktoré sme rozdelili do troch kategórií: kompozičná, jazyková a vizuálna (podrobnejšie pozri: Mochňacká, 2011). Dôvod, prečo sme zvukovú rovinu do tabuľky nezahrnuli, je ten, že akusticko-auditívna zložka komunikácie sa zväčša vyskytuje ako sprievodná črta⁴ niektorých vizuálnych znakov, najčastejšie emotikonov, avatarov, animácií alebo bannerov. V tomto prípade plnia funkciu ikonickú. Ide však o samostatnú kategóriu, ktorá nie je súčasťou CMC.

Keďže analýza diskurzu CMC nemá pevne stanovenú terminológiu, pri každej rovine používame termíny z oblastí, ktoré sa nám pre danú kategóriu zdajú byť najpriateľnejšie (čo nám však bolo neraz vyčítané). Samotná Susan Herring (2012, s. 5), opakujúc tvrdenie z jej skorších prác, hovorí o adaptácii existujúcich metód, primárne lingvistických, pre potreby digitálnych komunikačných médií. Pri kompozičnej rovine teda využívame termíny z teórie

konverzačnej analýzy, ktorá má blízko k analýze diskurzu: sumarizujeme tu výsledky pozorovaní zaznamenaných v našej dizertačnej práci (2009) a štúdiu Susan Herring o koherencii CMC rozhovoru (2001). Jazyková rovina zahŕňa pojmy tradičnej, štrukturalistickej lingvistiky – pri štylistickej rovine vychádzame opäť z našej dizertačnej práce (2009), zo štúdie Jany Hoffmanovej o ironickom rozmere štýlu internetovej komunikácie (2006) a z najnovšej štúdie Susan Herring (2012, s. 10), ktorá potvrdzuje, že „reč mužov“ a „reč žien“ má napriek neustálym zmenám v e-komunikácii stále vlastné špecifiká naznačujúce gendrové rozdiely. Pri vizuálnej rovine vychádzame z termínov vzniknutejších v CMC diskurze v priebehu jeho vývinu a z teórie memetiky aplikovanej na fenomény CMC (Dawkins, 1976; Blackmore, 1999) – emotikon, animácia, demotivačný obrázok (z angl. *demotivational picture*), „rage comics“ a mémy.

Tabuľka 1 – Zhrnutie súčasných invariantných znakov charakteristických pre CMC (pozri viac: Mochňacká, 2011)

kompozičná rovina		SYNCHRONICKÉ DIALÓGY	ASYNCHRONICKÉ DIALÓGY
REPLIKA	forma	replika rozdrobená na výpovede časté prerušenie uprostred repliky prevažuje fatická funkcia	kompaktná replika bez prerušenia repliky prevažuje referenčná funkcia
		realizácia opravných replík (hviezdica pred opravou replikou)	
STRIEDANIE REPLÍK	formálno-obsahová nadväznosť replík	adresnosť (nadväzovanie na repliky oslovením alebo znakom @) quoting (nadväzovanie na repliky citovaním)	linking (spájanie; nadväzovanie na repliky automatickou odpoveďou - znak "Re:")
		lexikálne, zámenné opakovanie	
	narušenie formálno- obsahovej nadväznosti	flaming (hrubé, urážlivé, vulgárne správy), trolling (provokačné správy), flooding ("potopa"/„zaplavenie“ chatovej miestnosti/fóra textom či emotikonmi)	
		offtopic (repliky mimo témy)	
jazyková rovina			
ORTOGRAFICKÁ	forma	zámena konsonantov (v - w/f/u, k - q, ch - x, š - sh, j - y) zámena vokálov (á - aa, í - ii, ú - oo/uu, é - ee, ó - oo, i - j) kombinácia veľkých a malých písmen, kombinácia grafém s číslami a rôznymi znakmi klávesnice vynechávanie diakritiky a interpunkcie, oddeľovanie slov bodkami	
	LEXIKÁLNA	forma + obsah	anglicizmy, internacionalizmy, slangizmy, vulgarizmy, dialektizmy, okacionalizmy akronymy, skratkové slová, slovo tvorba a postup zdomáčovania slov
ŠTYLISTICKÁ	forma + obsah	"vekový štýl mladých", hovorový štýl, reč muža/reč ženy	
vizuálna rovina			
	forma + obsah	emotikony (animované/statické), animácie videá, mémy (videá, komiksy, demotivačné obrázky)	

2 Súčasné tendencie a budúcnosť diskurzu počítačom sprostredkovej komunikácie

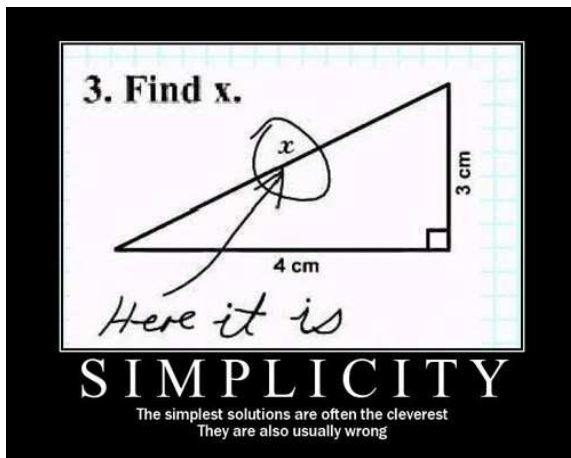
Keď v roku 2010 Jana Wachtarczyková rozmýšľala o mape slovenského internetu, v úvode si kladie otázku, či má verbálna komunikácia nejaké hranice a ak, tak aké? Jej odpoveďou je: „Adekvátnejšie je považovať vznik nových kvalít v jazyku za výsledok interakcie troch druhov systémov – jazykového, spoločenského a technicko-technologického, teda za spoločensky a technicky podmienený jav.⁵ Jazyk odráža sociálne zmeny a aj technologický pokrok – a vice versa – mimojazykové zmeny generujú premeny jazyka.“ (Wachtarczyková, 2010, s. 16 – 17) Počítačom sprostredkovaný diskurz teda nemožno oddeliť od vývoja spoločnosti a technológií. Je vôbec možné predvídať jeho ďalší vývoj? Baumgärtel na margo otázky poznamenáva (Baumgärtel in Čosić 2001, s. 159 Podľa: Zbiejczuk, 2007, s. 5): „Píši o net artu poslední tři roky a začínám se obávat, že většina toho, o čem jsem psal, je pryč.“ Toto konštatovanie má gnómický charakter: tak ako instantmessagingové programy zaznamenali svoj „vzostup a pád“,

môžu byť prekonané aj sociálne siete – alebo nájsť uplatnenie v iných typoch médií. Podľa Oláha (2012) má rok 2012 prívlastky “sociálny”, “lokálny” a “mobilný”, pričom sa všetky tieto vlastnosti stretávajú v súčasných technologických novinkách – tabletoch a smartfónoch. Ďalším z trendov je narastanie sociálnej inteligencie – moci sociálnych médií a ich vplyvu na život ľudí, taktiež moci firiem, ktoré prostredníctvom sociálnych sietí komunikujú.

Na základe týchto tvrdení a vlastných pozorovaní môžeme v nadväznosti na spomínané variantné, invenčné a experimentálne tendencie fungujúce v CMD vytvoriť súbor základných charakteristík súčasného počítačom sprostredkovaného diskurzu konvergentných médií:

1. čoraz väčší dôraz na **naratívnosť, príbehovosť**. Naratív predstavuje výsledok príbehu alebo usporiadané sekvenčné zhrnutie udalostí, ktoré však ponúkajú aj rámce chápania alebo pravidiel týkajúce sa spôsobu konštrukcie spoločenského poriadku (Barker, 2006, s. 129). Naratívy v prostredí CMC predstavujú napríklad tzv. demotivačné obrázky a “rage comics” (z angl. *rage* – zlosť) kolujúce najmä po sociálnych sieťach, ktoré boli vo svojich začiatkoch jednoduchými obrázkami s krátkym textom “... s relatívne ustálenou štruktúrou a postavami, ktoré sú umiestňované do rôznych situácií a kontextov, zväčša reflektujúcich bežný život a jeho paradoxy. Okrem replikácie štruktúry a postáv, dochádza aj k vytváraniu príbehu s rovnakou pointou, no rozličným dejom.” (Šoltésová, 2012, s. 8) Postupne sa vyvinuli do zložitejších naratívov (obrázok 4), ponúkajúcich komplexný príbeh.

Obrázok 2 – demotivačný obrázok zo siete Facebook



Obrázok 3 – “rage comics” zo siete Facebook

Tiež sa Vám stáva ,že sa tak strašne rehocete až už nevydávate žiadne zvuky ,tak iba sedíte a tľeskáte rukami ako retardovaný tulen ???



Ďalším novým internetovým fenoménom je “fotohoax” (z angl. *hoax* – fáma), ktorý predstavuje pozornosť pútajúcu nezmyselnú správu, v tomto prípade fotografiu/-e, ktorej/-ých cieľom je šírenie ďalšími používateľmi (Mochňacká, 2010, s. 87). Pravdepodobným fotohoaxom je ukrajinská “živá Barbie”, ktorá je predmetom záujmu viacerých bulvárnych periodík.⁷ Dôraz na “vizualizáciu” svojich záujmov zasa nájdeme na populárnom portáli Pinterest – “Organizujte a zdieľajte veci, ktoré milujete” (Pinterest.com). Pinterest je online nástenka, na ktorú môžete “pripnúť” akúkoľvek fotografiu alebo obrázok, avšak s odkazom na pôvodný zdroj. Podstatnou súčasťou naratívnych a vizuálnych fenoménov je ďalšia charakteristika CMC diskurzu konvergentných médií:

3. **zdieľanie⁸ obsahu** používateľmi, bez ktorých by vizualizácia a naratívnosť stratili svoj zmysel. Hoci zdieľanie prídavných viacerými používateľmi bolo možné už v operačnom systéme Windows, až po nástupe sociálnych sietí a rozvoji technológie zažilo prudký rozmach. Zdieľajú sa obrázky, videá, webové stránky, čokoľvek, čo sa zdieľať dá, a virtuálna dedina nabera realne kontúry.

4. jednu z pretrvávajúcich charakteristík súčasného počítačom sprostredkovaného diskurzu konvergentných médií je aj dôraz na **neformálnosť**, ktorý sa prejavuje v jazyku, a to zmenou dvojice verejnosť – oficiálnosť na verejnosť – neoficiálnosť, ktorá je častá najmä v reklamách, ale už aj v textoch, kde sa na základe faktorov ako prostredie a vzťah medzi komunikantmi prepokladá oficiálnosť a formálnosť spojená so spisovnosťou. Spomínané objektívne vlastnosti charakterizujúce štýl prejavu, verejnosť – neoficiálnosť, sú tak sprevádzané morfológickými “signálmi” – používaním 2. osoby singuláru (obrázok 7), expresívnou/hovorovou lexikou (obrázok 6), využívaním vizuálnych prvkov – emotikonov a intertextuálnych odkazov (obrázok 8) a fragmentárnosťou uľahčujúcou percepciu.

Obrázok 6 – spravodajský text s expresívnou/hovorovou lexikou v titulku

SPRÁVY
Domáce Svet Ekonomika Regióny

Kravec tvrdí, že tučná odmena ho prekvapila. Či ju vráti, nepovedal
Bývalý Generálny riaditeľ Železničnej spoločnosti Slovensko Pavel Kravec tvrdí, že o zlatom padáku vôbec netušil.

V Grécku krachuje zdravotníctvo, nemocnice končia s operáciami
Kríza rozkladá aj grécke zdravotníctvo. Nemocnice nemajú peniaze na operácie. Pacienti platia plnú sumu za lieky, peniaze si majú od poisťovní vymáhať sami.

Obrázok 7 – reklamné texty na portáli Facebook využívajúce 2. osobu singuláru

Reklama Vytvoríš reklamu

Tričko pre Teba
Módne trendy a skvelá cena - letná nálada zaručená!

Ekopoháre KeepCup
Štýlové, praktické a moderné - odnes si svoju kávu so sebou ekologicky! mabets.sk/keepcup
1.056 ľudíom sa páči mabets.sk

VYFARBI si Ford a VYHRAJ!
Fiesta za obrázok
Zahraj sa na dizajnéra, NAVRHNÍ si Fiestu podľa seba a presne takú VYHRAJ na celé leto!

Obrázok 8 – reklamný text s emotikonom v slogane a sprievodným obrázkom odkazujúcim na známu počítačovú hru Pacman



5. Poslednou z charakteristík počítačom sprostredkovaného diskurzu je narastajúca **diferencovanosť** v najširšom zmysle slova: ide o orientáciu webov, diskusných fór, chatov a sociálnych sietí na rôzne subkultúry, komunity, etnikum, pohlavie a gender či vek. Príkladmi sú tínedžerská sociálna sieť Birdz, ženský web Diva.sk, portál pre milovníkov slovenského folklóru JankoHraško.sk, portál SASHe.sk prezentujúci ručne vyrobené produkty alebo stránka pre homosexuálnych kresťanov na Slovensku GayChristians.sk. Mnohé stránky fungujú alebo sa prezentujú paralelne aj cez sociálnu sieť Facebook: stránka Queerly monitorujúca aktivitu v LGBTQ sfére, kanál Spravodajská alternatíva (spravodajska-alternativa.sk) alebo rôzne (anti)fanúšikovské stránky.

3 Diskurz 3.0

Ako bude diskurz počítačom sprostredkovanej komunikácie vyzerat', keď bude prístupný Web 3.0? Jeho nástup sa odhaduje v roku 2015, spolu so vznikom sémantického webu. Sémantický web všetky informácie rozdelí a uloží tak, aby počítač mohol pochopiť, čo uložené dáta znamenajú. S tým bude spojený aj vývoj umelej inteligencie, ktorá tieto dáta využije (Nations, 2012). Jedna z ďalších možných ciest je intenzívnejšie prelínanie reality a virtuálneho sveta (Kabát, 2011, s. 41), dôkazom je napr. 3-D virtuálne nákupné stredisko Kinset.com alebo japonský fenomén Hatsune Miku – vokaloïd (z angl. "vocal" – hlas a "android" – umelý človek), spievajúci syntetizátor s výzorom 16-ročného dievčaťa. Tento hudobný softvér¹⁰ firmy Crypton Future Media sa stal takým populárnym, že sa objavil vo viacerých popkultúrnych artefaktoch: 2-D animovaných videách na Youtube a paralelnom japonskom portáli Nico Nico Douga, v manga seriáloch a počítačových hrách až bol napokon vytvorený 3-D hologram, ktorý vypredáva živé koncerty (Hsu, 2010).

Diskurz počítačom sprostredkovanej komunikácie nie je homogénny, homogénnosť možno predpokladať až po vzniku rovnakých kritérií, spoločných štandardov komunikácie, čo je zatiaľ vzdialenou budúcnosťou. V súvislosti s predpokladanými technologickými zmenami sa domnievame, že sa najrýchlejšie bude meniť rovina vizuálna (emotikony, animácie, obrázky, pribúdanie nových mémov, zmeny v grafike, dizajne), a keďže elektronická komunikácia viacmenej priamo odráža súčasný stav jazyka, jazykové zmeny budú najbadateľnejšie v lexike ako v najotvorenejšom jazykovom systéme. Z hľadiska sociálneho bude naďalej pokračovať špecializácia na komunity, prispôsobovanie sa potrebám jednotlivých subkultúr (čo naznačuje aj napr. vznik „ženského Facebooku“ – portálu Pinterest v roku 2009; Kadlec, 2012).

Poznámky

¹ Prvým z odborných časopisov venujúcich sa CMC je Journal of Computer-Mediated Communication (jcmc.indiana.edu), vychádzajúci štvrťročne od roku 1995. Na našom území používa ako prvý pojem „počítačom sprostredkovaná komunikácia“ P. Bajan (1999).

² Ako poznamenáva Bočák (2009, s. 23), pojem „diskurz“ sa stal „... primárnym prostriedkom kritiky obmedzenosti štrukturalistickej paradigmy lingvistiky na skúmanie jazyka „zvnútra“.“

³ Lawley ako prvá používa pojem diskurz v súvislosti s CMC (Lawley, 1992), o niekoľko rokov skôr ako priekopníčka v oblasti CMC – Susan C. Herring (pozri Herring, 2001). Samotná Susan Herring v súčasnosti redefinuje pojem CMC v súvislosti so vznikom webu 2.0: keďže ide o konvergenciu textu s textom, ako v prípade vkladania komentárov pod videá na stránke Youtube, alebo chat a e-mail fungujúci v rámci sociálnej siete Facebook, navrhuje nový termín “počítačom sprostredkovaná komunikácia konvergentných médií” (z angl. *convergent media computer-mediated communication, CMCMC*; Herring, 2012, s. 5 – 6). V tomto prípade potom hovoríme o diskurze počítačom sprostredkovanej komunikácie konvergentných médií (convergent media computer-mediated discourse, CMCMD).

⁴ Ak nerátame ústnu komunikáciu pri telefonovaní v IM programoch alebo hudbu, ktorá automaticky začne hrať pri navštívení konkrétneho portálu a internetových rádii.

⁵ Pri CMC však nemožno hovoriť o novej jazykovej variete či štýle – CMD je iba prostredie, ktoré kreuje hybridný text, využívajúci primárne hovorový štýl v dialógoch súkromného, neoficiálneho styku s presahom do oficiálnych komunikačných situácií.

⁶ <http://www.dailymail.co.uk/femail/article-2133552/Valeria-Lukyanova-pictures-Real-life-Barbie-seeks-worlds-convincing-doll.html> alebo <http://diva.aktuality.sk/clanok/34027/sialena-posadnutost-urobila-zo-seba-zivu-barbie/>.

⁷ Termíny „zdieľať“ či „zdieľanie“ hodnotí Ján Horecký v súčasnom jazyku ako potrebné, pričom odporúča hodnotiť ich aj v kodifikačných príručkách ako odborné, t. j. spisovné (Horecký, 2003, s. 257).

<http://www.microsofttranslator.com/BV.aspx?ref=CSSKB&lo=SS&from=en&to=sk&a=http://support.microsoft.com/kb/301198/en-us?fr=1>.

⁹ Do softvéru stačí vložiť text a melódiu a vokaloid zaspieva akúkoľvek pieseň v japončine alebo angličtine.

Použitá literatúra

BAJAN, P.: *Počítačom sprostredkovaná komunikácia a disinhibované správanie*. In: *Človek a spoločnosť*. roč. 2, 1999, č. 1. [online] [Cit. 3. 4. 2012] Dostupné na:

<http://www.saske.sk/cas/archiv/1-99/>. ISSN 1335-3608.

BARKER, CH.: *Slovník kulturních studií*. Praha: Portál 2006. ISBN 80-7367-099-2.

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

BERGER, A.: *Šialená posadnutosť: Urobila zo seba živú Barbie!* In: *Diva.sk*, 5. 6. 2012.

[online] [Cit. 13. 6. 2012] Dostupné na:

<http://diva.aktuality.sk/clanok/34027/sialena-posadnutost-urobila-zo-seba-zivu-barbie/>.

BLACKMORE, S. J.: *The Meme Machine*. Oxford: Oxford University Press 1999. ISBN 0-19-850365-2.

- BOČÁK, M.: *Kto je kto: positioning v televíznom spravodajstve*. In: MAGÁL, Slavomír – MISTRÍK, Miloš – SOLÍK, Martin: *Médiá, spoločnosť, mediálna fikcia*. Trnava: Fakulta masmediálnej komunikácie Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2008, s. 239 – 245. ISBN 978-80-8105-004-6.
- BOČÁK, M.: *Diskurz: neurčitá cesta kultúrnych, mediálnych a komunikačných štúdií do centra svojho záujmu*. Kultura – média – komunikace. (*Spektákl, mizející realita a (ne)bezpečí informací. Diskurs(y) o diskursu*). roč. 1, 2009, č. 1, s. 117 – 146. ISSN 1804-0365.
- COX, L.: *21-year-old 'Real-life Barbie doll' seeks international fame... But does she even exist?* In: *MailOnline*, 22. 4. 2012. [online] [Cit. 13. 6. 2012] Dostupné na: <http://www.dailymail.co.uk/femail/article-2133552/Valeria-Lukyanova-pictures-Real-life-Barbie-seeks-worlds-convincing-doll.html>
- CRYSTAL, D.: *Language and the Internet*. Cambridge: Cambridge University Press, 2001. ISBN 0-521-80212-1.
- ĆOSIĆ, V.: *Net.art per me*. Venezia: MGLC, 2001. Podľa: ZBIEJCZUK, A.: *Web 2.0 – charakteristika a služby*. Brno: Masarykova Univerzita v Brně, 2007. [online] [Cit. 10. 4. 2012] Dostupné na: http://www.zbiejczuk.com/adam/zbiejczuk_web20.pdf.
- DAWKINS, R.: *The Selfish Gene*. Oxford: Oxford University Press 1989. ISBN-10: 0192177737.
- FINDRA, J.: *Štylistika internetových textov*. In: *Slovenská reč*. roč. 62, 1997, č. 5, s. 257 – 267. [online] [Cit. 23. 3. 2009] Dostupné na: http://www.juls.savba.sk/ediela/sr/1997/5/sr1997_5.pdf.
- HERRING, S. C.: *Interactional coherence in CMC*. In: MCLAUGHLIN, Margaret – RAFAELI, Sheizaf: *Journal of Computer-Mediated Communication*. roč. 4, 1999, č. 4, ISSN 1083-6101. [online] [Cit. 23. 3. 2009] Dostupné na: <http://jcmc.indiana.edu/vol4/issue4/herring.html>.
- HERRING, S. C.: *Computer-Mediated Discourse*. In: TANNEN, Deborah et al.: *Handbook of Discourse Analysis*. Oxford: Wiley-Blackwell, 2001, s. 612 – 634. [online] [Cit. 10. 4. 2012] Dostupné na: <http://www.let.rug.nl/redeker/herring.pdf>.
- HERRING, S. C.: *Discourse in Web 2.0: Familiar, reconfigured, and emergent*. In: TANNEN, Deborah – TESTER, A. M. (Eds.): *Georgetown University Round Table on Languages and Linguistics 2011: Discourse 2.0: Language and new media*. Washington, DC: Georgetown University Press, 2012 (v tlači). [online] [Cit. 12. 6. 2012]. Dostupné na: <http://ella.slis.indiana.edu/~herring/GURT.2011.prepub.pdf>
- HOFFMANNOVÁ, J.: *Ironický rozměr stylu internetové komunikace (se zaměřením na intertextovou signalizaci ironie)*. [online] [Cit. 12. 3. 2009] Dostupné na: <http://ucjtk.ff.cuni.cz/publikace/14-06/hoffmannova.htm>.
- HORECKÝ, J.: *Rozličnosti*. In: *Slovenská reč*. roč. 68, 2003, č. 4, s. 256 – 257. ISSN 0037-6981. [online] [Cit. 12. 4. 2012] Dostupné na: http://www.juls.savba.sk/ediela/sr/2003/4/sr2003_4.pdf.
- HSU, T.: *Japanese pop star Hatsune Miku takes the stage -- as a 3-D hologram*. In: *Los Angeles Times*, 10. 11. 2010. [online] [Cit. 15. 4. 2012] Dostupné na: <http://latimesblogs.latimes.com/technology/2010/11/japanese-pop-star-takes-the-stage-as-a-3-d-hologram.html>.
- Journal of Computer-Mediated Communication*. [online] [Cit. 15. 4. 2012] Dostupné na: jcmc.indiana.edu.
- KABÁT, M.: *Charakteristika a špecifika internetu a nových médií*. In: PETRANOVÁ, D. – VRABEC, N.: *Mediálna výchova pre učiteľov stredných škôl*. Trnava: Fakulta masmediálnej komunikácie UCM v Trnave, 2011, s. 37 – 41. ISBN 978-80-8105-248-4.

- KADLEC, R.: *Pinterest – webová stránka roka 2012?* In: *IT NEWS*. [online] [Cit. 15. 4. 2012] Dostupné na: <http://www.itnews.sk/spravy/internet/2012-03-09/c147247-pinterest-webova-stranka-roka-2012>.
- Když se z tablety stane smajlík*. [online] [Cit. 13. 4. 2012] Dostupné na: <http://www.aetna.cz/kdyz-se-z-tablety-stane-smajlik/>.
- LAWLEY, E. L.: *Discourse and Distortion in Computer-Mediated Communication*. [online] [Cit. 1. 4. 2012] Dostupné na: <http://www.itcs.com/elawley/discourse.html>.
- MAYFIELD, A.: *What is social media?* [online] [Cit. 1. 4. 2012] Dostupné na: http://www.icrossing.co.uk/fileadmin/uploads/eBooks/What_is_Social_Media_iCrossing_ebook.pdf.
- MOCHŇACKÁ, B.: *Hoax*. In: RUSNÁK, J. a kol.: *Texty elektronických médií. Stručný výkladový slovník*. Prešov: FF PU v Prešove, 2010, s. 87. ISBN 978-80-555-0256-4.
- MOCHŇACKÁ, B.: *Jazyk – identita – správanie online*. Poznámky k diskurzu elektronickej komunikácie. In: *Epištoly o jazyku a jazykovede*. Prešov: FF PU v Prešove, 2011 (v tlači).
- MOCHŇACKÁ, B.: *Yesterday, today and tomorrow – To the discourse of social networks*. In: BALUCHOVÁ, Božena – MATÚŠOVÁ, Jana – SLOBODOVÁ, Beata: *Budúcnosť médií*. Piešťany: Inštitút mediológie a politológie MEDIATIKA, 2012, s. 164 – 182 (v tlači).
- NATIONS, D.: *What is Web 3.0?* In: *About.com. Web Trends*. [online] [Cit. 15. 4. 2012] Dostupné na: <http://webtrends.about.com/od/web20/a/what-is-web-30.htm>.
- OLÁH, E.: *Sociálne médiá a ich blízka budúcnosť*. [online] [Cit. 12. 4. 2012] Dostupné na: <http://www.ruonline.sk/socialne-media-a-ich-blizka-buducnost/>.
- O nás*. [online] [Cit. 10. 4. 2012] Dostupné na: <http://onas.azet.sk/o-firme/historia/>
- ONDREJOVIČ, S.: *Sociolingvistické aspekty jazykovedného výskumu na Slovensku*. In: ONDREJOVIČ, Slavomír – ŠIMKOVÁ, Mária: *Sociolinguistica Slovaca. 1. Sociolingvistické aspekty výskumu súčasnej slovenčiny*. Bratislava: Veda, 1995, s. 9 – 13. ISBN 80-224-0160-9.
- PATRÁŠ, V.: *Kulturologické aspekty jazykovej komunikácie v elektronickom prostredí*. In: PATRÁŠ, Vladimír: *Súčasná jazyková komunikácia v interdisciplinárnych súvislostiach*. Banská Bystrica: Univerzita Mateja Bela v Banskej Bystrici, 2004, s. 56 – 65. [online] [Cit. 1. 4. 2011]. Dostupné na: <http://www2.fhv.umb.sk/Publikacie/2004/Contemporary%20Language%20Communication%20with%20Interdisciplinary%20Connections/1%20JAZYKOV%C3%81%20%20KOMUNIK%C3%81CIA%20%20A%20%20JEJ%20%20V%C3%9DSKUMY/056-065%20patras.pdf>.
- PATRÁŠ, V.: *E-ziny: Hra, či e-štýl?* In: JAKLOVÁ, Alena: *Komunikace – styl – text*. České Budějovice: Jihočeská univerzita, 2006, s. 41 – 48. ISBN 80-7040-819-7.
- PATRÁŠ, Vladimír.: *Sociolingvistické aspekty elektronickej podmienenej komunikácie*. Karviná: Slezská univerzita v Opavě, 2009. ISBN 978-80-7248-522-2.
- Pinterest*. In: *Aktuálně.cz*. [online] [Cit. 3. 4. 2012] Dostupné na: <http://wiki.aktualne.centrum.cz/datarama/pinterest/>.
- Pravda.sk*, 11. 6. 2012.
- REID, E.: *Electropolis: Communication and Community On Internet Relay Chat*. [online] [Cit. 23. 7. 2007] Dostupné na: <http://www.aluluei.com/electropolis.htm>.
- STONE, A. R.: *Will the real body please stand up?: boundary stories about virtual cultures*. In: BENEDIKT, M.: *Cyberspace: first steps*. Cambridge: MIT Press 1991, s. 81 – 118. [online] [Cit. 23. 7. 2010] Dostupné na: http://www.molodiez.org/net/real_body2.html.
- ŠMAHEL, D.: *Psychologie a internet. Děti dospělými, dospělí dětmi*. Praha: Triton, 2003. ISBN 80-7254-360-1.

ŠOLTÉSOVÁ, S.: *Popkultúra a internetové mémy*. In: 8. študentská vedecká konferencia. Zborník príspevkov. Prešov: Filozofická fakulta Prešovskej univerzity 2012 (v tlači).

Tag cloud with wordle.net. [online] [Cit. 13. 6. 2012] Dostupné na:
<http://www.flickr.com/photos/luc/2590452226/>.

Technická podpora Microsoft. Zdieľanie súborov a priečinkov v sieti (doméne) v systéme Windows 2000. [online] [Cit. 10. 4. 2012] Dostupné na:

<http://www.microsofttranslator.com/BV.aspx?ref=CSSKB&lo=SS&from=en&to=sk&a=http://support.microsoft.com/kb/301198/en-us?fr=1>.

VYBÍRAL, Z.: *Psychologie komunikace*. Praha: Portál, 2005. ISBN 80-7178-998-4.

WACHTARCZYKOVÁ, J.: *Spoločenské pozadie termínov klikať, klikanie*. In: *Slovenská reč*. roč. 63, 1998, č. 5, s. 284 – 290. [online] [Cit. 23. 2. 2012] Dostupné na:

http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:mC3j3XASVfcJ:www.juls.savba.sk/ediela/sr/1998/5/sr1998_5.odt+&cd=1&hl=sk&ct=clnk&gl=sk.

WACHTARCZYKOVÁ, Jana: *Map of the Slovak Internet – Discursive Topography and Zoning of Virtual Slovak Language*. In: *Jazykovedný časopis*. roč. 61, 2010, č. 1, s. 15 – 30.

What is the „HATSUNE MIKU movement“? [online] [Cit. 15. 4. 2012] Dostupné na:
http://www.crypton.co.jp/miku_eng.

ZBIEJCZUK, A.: *Web 2.0 – charakteristika a služby*. [Diplomová práca]. Brno: Masarykova univerzita v Brně, 2007. [online] [Cit. 10. 4. 2012] Dostupné na:
http://www.zbiejczuk.com/adam/zbiejczuk_web20.pdf.

Abstract

The paper is a description of computer-mediated discourse (CMD) and offers short insight into its history. Its origin is in communication via mobile phones, so called "text messaging", which gradually passed into the chat (through web portals – a webchat and instantmessaging programs – ICQ, Skype) to create a compact unit in the form of social network, now known mainly through Facebook. The second line, which we follow in this description, is a view of language focus and investigation of this type of discourse, stabilizing terms associated with CMC (computer-mediated communication) and CMD, while the outline of current and future trends in computer-mediated communication.

Táto štúdia bola vytvorená realizáciou projektu *Dovybavenie a rozšírenie lingvokulturologického a prekladateľsko-tlmočnického centra* na základe podpory operačného programu Výskum a vývoj financovaného z Európskeho fondu regionálneho rozvoja.