

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/345668660>

The Digital Literature of Social Media.

Thesis · November 2020

DOI: 10.13140/RG.2.2.20042.80325

CITATION

1

READS

807

2 authors, including:



[Pavla Hartmanová](#)

The Czech Academy of Sciences

3 PUBLICATIONS 1 CITATION

SEE PROFILE

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI
FILOZOFICKÁ FAKULTA
KATEDRA BOHEMISTIKY



DIGITÁLNÍ LITERATURA SOCIÁLNÍCH MÉDIÍ

The Digital Literature of Social Media

DISERTAČNÍ PRÁCE

Mgr. Pavla Hartmanová

Studijní program: Česká literatura

Vedoucí práce: doc. Mgr. Erik Gilk, Ph.D.

Olomouc 2020

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem disertační práci napsala samostatně s využitím pouze uvedených a řádně citovaných pramenů a literatury.

Práce má 298 179 znaků (bez příloh a seznamu literatury).

V Praze dne 29. 6. 2020

Podpis: _____

Poděkování

Děkuji doc. Mgr. Eriku Gilkovi, Ph.D., za podněty a připomínky k mé práci a Mgr. Cezarymu Rosińskimu, Ph.D., za vytvoření skriptů pro analytickou část práce. Za podporu při psaní patří dík i mým kolegům, přátelům a rodině.

OBSAH

Úvod.....	1
1 Metodologické překážky	5
1.1 Role platformy v kontextu technotextu.....	8
1.2 Literární a sociální estetika	11
1.3 Pozorovatel nebo účastník?	12
2 Literární systém postdigitální éry	14
2.1 Vernakulární zóna a sociální média	16
3 Digitální literatura.....	19
3.1 Co je digitální fikce	23
3.2 Periodizace digitální fikce.....	24
3.3 Digitální fikce sociálních médií	26
3.4 Hledání digitální fikce	28
4 Podmínky a příčiny vzniku sociální estetiky a dynamiky.....	30
4.1 Web 2.0 a sociální média	31
4.2 Participativní kultura	33
4.3 Vztah mezi participací a interaktivitou	38
4.4 Virtuální komunita	38
4.5 Sociabilita a usabilita	41
5 Co je interaktivita?	44
5.1 Interaktivita a komunikační věda	47
5.2 Interaktivita a sociální média	49
5.3 Interaktivita programová	54
5.3.1 Interaktivní narativ Marie-Laure Ryanové.....	55
5.4 Síťová interaktivita.....	60
5.4.1 Interaktivní narativ Ruth Pageové.....	62
6 Analýza digitální fikce v sociálních médiích	66

6.1	Mechanismus přidávání komentářů	66
6.2	Typy publika	69
6.3	Kvalita komentovaného narativu	71
6.4	Typy platforem.....	75
7	Blogoromán Srdce domova.....	79
7.1	Popis projektu.....	80
7.2	Utváření virtuální komunity a její složení.....	82
7.3	Obsah diskusí	88
7.4	Vztah mezi komunitou a organizátory	90
7.5	Změna diskusních pravidel a směřování příběhu.....	96
7.6	Shrnutí.....	99
8	Amatérské literární fórum SASPI	106
8.1	Stručná historie SASPI.....	109
8.2	Próza na pokračování	114
8.3	Autorské profily	119
8.3.1	Annún	120
8.3.2	Jackie Decker	126
8.3.3	Iserbius	131
8.3.4	Kondrakar.....	134
8.4	Shrnutí.....	138
	Závěr	141
	Abstract.....	145
	Bibliografie	147

ÚVOD

Literatura publikovaná na sociálních médiích bývá nezřídka vnímána jako nepřehledná suma textů nevalné kvality, která literaturu spíš jen připomíná. Literární věda na ni zpravidla nahlíží jako na tvorbu amatérů s nízkými literárními kompetencemi, píšícími pro radost nebo z chorobné potřeby. Sociální média představují demokratický prostor, do něhož může vstoupit a přispět svým obsahem kdokoliv. Do literárního procesu navíc nezasahuje žádný arbitr (literární kritik či nakladatelský redaktor), který by fundovaně hodnotil, popř. garantoval kvalitu publikované literatury. Hledání textů disponujících estetickými hodnotami v tradičním slova smyslu je pak vzhledem k nadprodukcí a nepřehlednosti literárního prostředí časově náročné a jejich zachycení bývá spíše než výsledkem systematického mapování záležitostí náhody. Výzkum této literatury je v důsledku toho mnohými považován za irelevantní.

Z hlediska kritérií uplatňovaných při analýze tištěné literatury je takové hodnocení legitimní a nelze tvrdit, že by bylo mylné. Bližší zkoumání této tvorby ovšem poukazuje k některým jejím specifickým, která takové závěry relativizují. Recipienti těchto textů jsou zjevně orientováni na jiné hodnoty než v případě literatury tištěné a to má své důsledky i pro „literární“ prostor, který se zdá být jejich aktivitou výrazně strukturován. Chceme-li mechanismům utvářejícím toto prostředí a textům, jež v něm vznikají, porozumět, je třeba najít přístup reflektující svébytnost prostoru sociálních médií a umožňující hodnotit jeho produkci v adekvátním kontextu.

Sociální média představují digitální prostředí sestávající z různých typů platform. Mezi ně patří i jakési tvůrčí dílny, jejichž vznik je motivován spontánní lidskou kreativitou a potřebou vlastní výtvoř zdokonalovat a sdílet. Všechna amatérská literární fóra, blogy, sociální sítě či speciálně navržené literární projekty, které tento svět tvoří, vyrůstají z obdobných pohnutek a fungují na podobných principech. Současně se ale mohou zásadně lišit svým technickým nastavením, šíří uživatelských aktivit i vkládaným obsahem. To se přirozeně odráží také v charakteru jejich produktů, ať už na rovině sociální interakce nebo vlastní tvorby. Pro dané prostředí i povahu samotných textů je příznačné, že stejně jako v průběhu doby platformy přibývají, tak také zanikají a s jejich koncem se většinou nenávratně ztrácí i jejich obsah.

Záměrem předkládané práce je navrhnout metodologický přístup, jehož prostřednictvím bude možné na tento svět variabilních platform a heterogenních textů nahlížet komplexně. Vhodným východiskem se zdá být explanace daného prostředí, na

jejímž základě bude možné objasnit jeho hodnoty a estetická kritéria. Pochopení těchto parametrů je předpokladem k určení kvalit analyzovaných textů, jež bude třeba reflektovat. S tím úzce souvisí také stanovení vhodných nástrojů jejich analýzy.

Efektivní řešení problematiky enormní variabilnosti a heterogenity může nabízet výzkum digitální literatury, který s těmito faktory běžně operuje. V jeho kontextu se o literatuře sociálních médií hovoří jako o čtvrté (doposud poslední) generaci digitální literatury, která se od těch předchozích liší především v povaze čtenářské participace na tvorbě textu.¹ I zde se sice čtenář stává aktivním recipientem zapojujícím se do utváření literárního díla, nikoli však ve smyslu interakce s textem. Participace zde probíhá na rovině literární komunikace mezi autorem a čtenáři nebo mezi čtenáři samotnými, a to v průběhu tvůrčího procesu. Recipient prostřednictvím bezprostřední a veřejné komunikace vznikající v blízkosti samotného textu může ovlivňovat jeho podobu (přímo i nepřímo) a zastávat tak v tvůrčím procesu různé role.

Uvažování o této tvorbě v intencích digitální literatury dovoluje její třídění podle mechanismů vlastních sociálním médiím a zároveň řazení konkrétních děl do relevantního kontextu. Protože ne všechny texty publikované v sociálních médiích vykazují tytéž atributy jako digitální literatura (interaktivita, sdílenost), stává se právě jejich ne/přítomnost prvním členicím kritériem. Digitálnost jakožto charakteristika textu navíc signalizuje, že se bude jednat o obsahy závislé na digitálním prostředí svými kompozičními, popř. sémantickými prvky, tedy že jejich autoři budou tvůrčím způsobem využívat nástrojů dostupných pouze v digitálním prostředí. Interpretace literární kvality tak ustupuje do pozadí a ve vztahu k textu jsou hodnoceny primárně způsob a míra využití potenciálu digitálního prostředí. Změna tohoto hodnoticího hlediska přirozeně vede k aplikování estetických kritérií odlišných od těch, jež jsou spojovány s tištěnou literaturou. To je pro členění literatury sociálních médií výhodné, protože literární kompetence jejích autorů jsou většinou obdobné a její klasifikace založená na tomto kritériu by neměla valného smyslu.

Rozdělení textů na základě míry využití potenciálu digitálního prostředí (což v případě literatury sociálních médií zahrnuje interaktivní komunikaci, participaci a sdílení), dovoluje určit pozici a viditelnost jednotlivých textů v rámci platform, ve kterých vznikly. Každá platforma přitom vytváří odlišné tvůrčí prostředí a generuje jiný

¹ Důvody zahrnutí literatury sociálních médií do rámce literatury digitální objasňujeme v dalších kapitolách a jejich vzájemné odlišnosti na příslušných místech také tematizujeme.

typ komunikace autora se čtenářem. To dovoluje klást v rámci platform vedle sebe typově podobné obsahy vhodné ke vzájemnému srovnání.

Tyto mechanismy stratifikují literaturu sociálních médií a umožňují ji sledovat v maximální možné šíři determinované nestálostí a proměnlivostí tohoto prostředí. Protože literatura sociálních médií nevytváří izolovanou sféru, nahlížíme na ni zároveň jako na součást postdigitálního literárního systému, jak ho definoval Karel Piorecký (2016). Ocítá se na jeho periferii – ve vernakulární zóně, která je tvořena jak texty, jejichž autoři využívají sociální média pouze jako nástroj distribuce a v jejichž blízkosti nevzniká žádná diskuse ani virtuální komunita recipientů, tak texty, které lze klasifikovat jako digitální. Ty mají čtenářský ohlas, dostává se jim větší pozornosti, a jsou tak v tomto prostředí mnohem viditelnější.

Zařazení literatury sociálních médií do systému umožňuje zohlednit dynamičnost tohoto prostředí a alespoň částečně postihnout diachronní hledisko spočívající v průběžných změnách oblíbenosti jednotlivých platform. Díky tomu v něm také jde znázornit pohyb textů směrem k šedé zóně odrážející jejich potenciál vymanit se z digitálního světa a vstoupit do prostředí tištěné literatury.

Z výše uvedeného lze vyvozovat, že podoba vernakulární zóny je spíše než samotnou tvorbou utvářena aktivitou jejích recipientů. Na tento fakt je nahlíženo jako na projev participativní kultury (Jenkins 2009), kde funkční vztahy mezi jednotlivci vedou ke kolektivní spolupráci na tvorbě literárních textů a projektů.

Vzhledem k tomu, že participace recipientů probíhá už kvůli žánrovým diferencím u prózy a poezie odlišně, zaměříme se v této práci pouze na digitální fikci. Nebude tu tím pádem podrobněji tematizována problematika sociálních sítí jako Facebook, Twitter a Instagram, které slouží spíše k prezentaci čtenářských literárních reflexí nebo k šíření a propagaci poezie, a digitální fikce na nich výrazněji zastoupena není. Při popisu procesu participace využijeme výsledků zkoumání narativu v sociálních médiích a studií o vlivu interaktivní komunikace na průběh vyprávění. Budeme vycházet z postulátů naratologických přístupů a podrobíme je konfrontaci s digitální fikcí.

Participace autorů a čtenářů v prostředí sociálních médií obvykle probíhá ve virtuálních komunitách. Aktéři literární komunikace navazují vztahy se záměrem vytvořit tvůrčí prostředí, ve kterém se jejich členové budou cítit bezpečně, a naplňovat cíl, kvůli němuž se sdružují. Tato participace vedle estetiky literární implikuje i estetiku sociální, mající vliv nejen na vznikající text, ale také na již zmiňovanou pozici ve vernakulární

zóně. Diskuse v rámci komunit je bohatá a vykazuje vyšší podíl interaktivních výměn než při setkání cizích lidí – právě tak se naplňuje potenciál sociálních médií.

Sociální či kooperativní estetika (Simanowski 2001 a 2004) je vytvářena v diskusi, jež je ve vztahu k literárnímu textu v odborném diskurzu pojmenovávána jako druhý příběh (Page 2012) či sekundární osnova (Klaiber 2014). Výskyt samotné diskuse však nezaručuje začlenění do digitální literatury ani to, že bude produkovat sociální estetiku. Z tohoto důvodu je třeba komunikaci podrobit sémantickému rozboru. K jejímu popisu a vyhodnocení využijeme poznatky výzkumu teorie komunikace a jejich uplatnění v práci zevrubně rozvedeme.

Jedním z nástrojů, jak vztah mezi literární a metatextovou složkou digitální literatury popsat, je diskurzivní analýza. Ta by podle Ruth Pageové (2010) v případě analýzy narativů měla zohledňovat tři kontextové faktory: mechanismus přidávání komentářů, typ publika a kvalitu komentovaného narativu. Protože každá platforma sociálních médií inklinuje k jiné formě komunikace a k tvorbě odlišných textů, je třeba se na tyto faktory dívat z perspektivy konkrétní platformy. Touto problematikou se budeme blíže zabývat v souvislosti s amatérskými literárními fóry, blogy a wiki projekty určenými pro kolaborativní způsob psaní.

Použitelnost navrženého přístupu ověříme na dvou konkrétních příkladech. Bližšímu rozboru budou podrobeny blogoromán *Srdce domova* (2009) a amatérské literární fórum SASPI. Tyto dva příklady jsou zvoleny záměrně, protože blogoromán reprezentuje kolaborativní způsob psaní a prózy na pokračování zase způsob psaní kolektivního. Tyto dva tvůrčí postupy generují jiný typ participace, jiný styl komunikace, a tím pádem i odlišné vytváření vztahů mezi členy komunity. Na základě analýzy primární a sekundární osnovy budou popsány autorské strategie a vliv sociální estetiky na estetiku literární. V případě literárního fóra budeme při popisu komunity vycházet z analýzy próz psaných na pokračování.

1 METODOLOGICKÉ PŘEKÁŽKY

Samotný výzkum digitální literatury prošel stejně jako technologie za posledních pětadvacet let zásadním vývojem, který tento literární svět rozšířil a změnil. Nejvíce pozornosti se doposud dostávalo výzkumu literatury využívající digitálních technologií na rovině textové výstavby. Jedná se o literaturu označovanou jako multilineární či multimediální, v rámci jejíhož zkoumání je vedle struktury intenzivně reflektováno zapojení čtenáře do procesu utváření sémantiky textu. Tento typ literatury totiž předjímá jeho aktivní podíl na zmíněném procesu a předpokládá jeho volbu z předem definovaných možností. Ty umožňují pohyb v časoprostoru, ale také účast na jeho konstituování.

Vyprávění v digitálním prostředí a aspektům jeho konstrukce věnují pozornost především naratologové. Dnes již disponují korpusem hypertextových příběhů, který je evidován prostřednictvím instituce *Electronic Literature Organization*² nebo je dostupný ze stránek *Eastgate*.³ Těchto literárních experimentů není mnoho, protože se často pohybují na hraně čtenářské sdílitelnosti a k jejich vytvoření nestačí pouhá elementární znalost programovacího jazyka.

Další velkou skupinu textů digitálního literárního světa představuje literatura sociálních médií. Jedná se o literární texty na první pohled velmi podobné tištěné literatuře, proto jsou při jejich analýze často aplikována hodnotící kritéria vymezená právě pro ni. Sociální média ovšem nejsou pouze platformou pro uveřejnění konkrétního díla, ale umožňují taktéž jeho snadné šíření, sdílení a interpersonální komunikaci. Takové dispozice však teoretická kritéria odvozená pro tištěnou literaturu vůbec nereflektují. Bezbřehost digitálního prostředí tedy rozevírá spektrum dalších aspektů, bez jejichž zohlednění zůstane popis digitálního literárního prostoru jen popisem dílčím. Jeho svébytnost je přitom třeba usouvztažňovat i s následujícími parametry:

1. nadprodukce textů s různou kvalitou;
2. značný počet sociálních platforem a projektů s odlišným technickým nastavením;
3. omezená životnost platforem a jednoduché mazání jejich obsahu;
4. různé chování a cíle uživatelů;
5. odlišné využívání potenciálu sociálních médií ovlivňující podobu literární komunikace a recepci díla.

² Odkaz zde: <https://eliterature.org/>.

³ Odkaz zde: <http://www.eastgate.com/>

Je zřejmé, že uvedená specifika zásadním způsobem komplikují sestavení reprezentativního souboru textů jakožto referenčního zdroje a výzkum zohledňující literární aspekty se tak neobejde bez nových metod analýzy. Stejně jako jiné humanitní disciplíny je ve věku digitalizovaných informací tento výzkum postaven před výzvou, jak s takto velkými objemy dat zacházet. Obecně lze říci, že na literaturu sociálních médií jsou aplikovány dva základní přístupy – analytický a hermeneutický. Jejich základní rozdíl spatřuje Martin Hájek (2014, 16–17) v tom, že „hermeneutická analýza vyžaduje lidského čtenáře, zatímco analytické přístupy mohou využívat i strojové čtení textů. [...] Texty pro něj (myšleno pro analytický přístup, pozn. aut.) představují surový předmět, z něhož je třeba teprve vytvořit data vhodná k analýze, podobně jako se z horniny bohaté na kov získává čistý kov“.

Přestože by se vzhledem k velkému počtu textů a jejich digitální podobě na první pohled nabízelo využít spíše přístup analytický, ve výzkumu literatury sociálních médií doposud převažuje přístup hermeneutický. Důvodem je, že nedisponujeme dostatečnou znalostí tohoto prostředí, abychom byli schopni vytvořit vhodný soubor textů k analýze a její výsledky správně interpretovat. Analytické výzkumy uplatňované v oboru digital humanities jsou využívány k analýze literatury tištěné⁴ a na tvorbu vznikající v sociálních médiích jsou aplikovány spíše sporadicky.⁵

Metody blízké korpusové lingvistiky nám jsou schopny poskytnout statisticky vyhodnocená data vztahující se buď k jazykové stránce textu (styl, téma), nebo k demografické struktuře jejích recipientů (věk a pohlaví autorů). Jejich výsledky lze porovnat s našimi znalostmi o podobě a fungování tištěné literatury, a konstatovat tak určité odlišnosti nebo podobnosti. Nepomáhají však k lepšímu pochopení této tvorby a panujících estetických kritérií (viz níže sociální estetika).

Z těchto důvodů na digitální literaturu sociálních médií aplikujeme metodu close reading, s níž je v tomto kontextu operováno v jiném duchu, než jak ji popsali zástupci nové kritiky (New criticism). Tato metoda je zde především stavěna do kontrastu s přístupem tzv. první vlny výzkumu digitální literatury, jenž spočíval spíše v teoretickém uvažování o možnostech digitálního textu a o změnách ve způsobu jeho čtení. Protože se

⁴ Dosud nejdůsledněji, ovšem ve vztahu k tištěné literatuře propracovali daný přístup Franco Moretti (*Distant reading*, 2013) a Matthew L. Jockers (*Makroanalysis*, 2013).

⁵ Kombinaci metody close reading a distant reading aplikoval např. tým polských vědců (Maryl, Piasecki & Młynarczyk 2016) k definování blogu jako literárního žánru na základě stylistické charakteristiky. Chtěli tak navrhnout jiné kritérium členění blogů než podle tématu, které v oblasti blogosféry převažuje. Jejich korpus obsahoval údaje z 332 blogů a byl zkoumán pomocí nástroje BlogReader (systém na shromažďování korpusů vyvinutého v CLARIN-PL).

teorie postupem času čím dál tím víc vzdalovala skutečné tvorbě digitální literatury a jejímu reálnému fungování, druhá vlna výzkumu této tvorby hlásala návrat k textu spočívající v aplikování metody close reading.⁶

Výzkum digitální literatury by tak měl stavět na reálně vznikajících dílech, protože jen tak lze docházet k závěrům, které budou založené na faktech, na jejichž základě lze definovat rysy digitální literatury. Metoda close reading ve vztahu k digitální literatuře není dílocentrická, a proto spíše než pečlivé, soustředěné čtení znamená soustředěné pozorování vnějších faktorů ovlivňujících podobu textu. Tzn. všímá si způsobů využívání digitálních technologií ve vztahu k textu, ať už se jedná o prvky zakomponované přímo do textu (hyperlinky, multimediální prvky), nebo o faktory sociologické související s vytvářením komunit participujících na průběhu vzniku literárního díla.⁷

Výsledná interpretace digitální literatury sociálních médií tak vychází nejen z analýzy samotného textu, ale i z pozorování sociálních a kulturních praktik probíhajících v rámci síťové společnosti (viz van Dijk 2006) a participativní kultury. Tyto procesy souvisí s naplňováním potenciálu sociálních médií ve vztahu k textu, které se odrážejí v navazování vztahů mezi uživateli (viz kapitola o sociabilitě), v šíření obsahu a v typu probíhající komunikace. Proto k jednotlivým projektům a textům přistupujeme jako k technotextům (Hayles 2002), což znamená, že probíhající procesy vnímáme v kontextu platformy, na které probíhají, protože je determinuje.⁸

Využitím metody close reading sice nezískáme odpověď na otázku, jaké texty jsou v digitálním prostředí pro nějaké období typické, či naopak anomální (Piorecký 2016, 256), ale dokáže nám říci, proč se např. některé blogy staly oblíbenější než druhé a na jakých

⁶ Roberto Simanowski (2014, 197) za první antologii přinášející případové studie rozebírající konkrétní díla digitální literatury označuje *Close reading new media. Analyzing electronic literature* (Looy, Baetens 2003).

⁷ Tato metoda byla aplikována např. v kolektivních monografiích *New narratives* (Page & Thomas, 2011) nebo *Analyzing digital fiction* (Bell, Ensslin & Rustad 2014).

⁸ Mezi konkurenční termíny, ustanovené v podobnou dobu, patří hypertext (Landow 1992) a kybertext (Aarseth 1997). Teorie hypertextu je pro literaturu sociálních médií zcela nevhodná, protože se vztahuje k multilineárním a fragmentálně uspořádaným textům. Teorie kybertextu je sice také jako teorie technotextu zaměřená na materialitu digitálního znaku, ale zkoumá jeho podoby a proměny v jednotlivých médiích (textových strojích) ve vztahu k možnostem a omezením čtenářských/hráčských aktivit. Kromě literárních textů (hypertexty, interaktivní fikce) se za kybertext běžně označují počítačové hry (adventury, MOO, MUD apod.) V případě technotextu autoři ve svém uměleckém vyjádření využívají specifika média, které je nositelem sdělení. „Materialita sa podľa autorky (myšleno Haylesové, pozn. aut.) konštruje v dynamickej súhre medzi materiálным aparátom (fyzickými a umeleckými vlastnosťami) diela, autorom a čitateľom. Závisí teda od toho, ako autor využije zdroje pre svoj fyzický artefakt, od interakcií a interpretačných stratégií čitateľa (vyplývajúcich z prepojenia fyzickej manipulácie a interpretačného uchopenia). (Husárová 2015, 890)

principech fungují jednotlivé virtuální komunity amatérských literárních fór. Tyto mikroanalýzy nám přiblíží literární světy jednotlivých platforem spolu s jejich nároky na literární text.

Metodu lze využít k výzkumu souboru textů (např. stejně tematicky zaměřených blogů) či jednotlivých literárních fór. V každém okamžiku přístupu do digitálního světa je sice tento soubor jiný, ale to je rys tohoto prostředí, který nesmí bránit v popisu dat, jež zrovna máme k dispozici. Naopak je žádoucí toto prostředí popisovat průběžně a vytvářet metatexty obsahující informace o situaci v digitálním prostředí k nějakému datu, na které by mohl někdo další navázat.

Mnoho literárních obsahů z internetu časem zmizí, ale důkaz o jejich existenci bude zachycen v metatextech. Záslouhou digitálních knihoven Internet Archive nebo Webarchiv se k některým z nich bude možné dostat i ve chvíli, kdy již jejich online verze nebude dostupná, a výzkum tak případně verifikovat.

1.1 Role platformy v kontextu technotextu

Při interpretaci literatury sociálních médií, ale i digitální literatury obecně hraje samotná platforma, která ji nese, významnou roli. Platforma je signifikantní součástí estetického vyjádření a významového potenciálu díla (Bell, Enslin & Rustad 2014, 10; Rettberg 2019, 3), protože jednak definuje strukturu samotného díla a zároveň k sobě přitahuje i určitý typ autorů a čtenářů. Právě jí je determinován přístup uživatelů k textu a participaci.

Tento postoj k vnímání platformy úzce souvisí s pojmem technotext, který rozpracovala Katherine Haylesová v knize *Writing machines* (2002). U technotextu sehrává podstatnou úlohu materiální aspekt díla, jenž ovlivňuje význam slov (a dalších sémiotických složek) (Hayles 2002, 25). Haylesová si všímá mediální determinace na úrovni výstavby textu a jeho vlivu na průběh četby, který úzce souvisí s výsledným čtenářským zážitkem. Termín používá k popisu prací vzniklých nejen ve virtuálním prostředí, ale i textů tištěných. Teorii technotextu totiž aplikovala na hypertextové dílo *Lexia to Perplexia* (Memmott 2000), na tištěnou autorskou knihu *Humument* (Phillips 1971–1976), experimentující s multilineárností a vizuální stránkou, a na tištěný román *House of Leaves* (Danielewski 2000). Všímá si u nich, jakým způsobem autoři pracují s různou materií nosiče sdělení ve vztahu k netradiční prezentaci literatury.

Její práce ve své době vyvolala vášnivé diskuse, protože jí popsaná „elektronická literatúra podkopávala fundament toho, čo sa považuje za literárne, estetické či umelecké“ (Ciesielska 2014, 26). Haylesová podobně jako Espen Aarseth (1997, 21) zdůrazňuje, že při analýze literárních textů již nelze ignorovat médium. K výzkumu materiality literárního artefaktu využívá tzv. media-specific-analysis (MSA), kterou definuje jako způsob kritického vědomého dotazování na způsoby, jak médium konstruuje práci a jak práce utváří médium (Hayles 2002, 6).

Tento přístup je vhodné použít pro díla, v nichž autor vědomě využívá fyzických vlastností nosiče jako dalšího prostředku pro umělecké vyjádření. Podle Zuzany Husárové (2015, 891) dochází v rámci MSA k analytickému uchopení materiálního aparátu, v případě digitální literatury je tím myšleno interfejsu, a zároveň symbolických aparátů (text, grafika, obraz či zvuk).

V případě textů založených na interaktivitě čtenáře s textem analyzujeme právě způsoby jeho interakce, její důsledky a možnosti modifikace textu, v případě literatury sociálních médií zase míru a typ participace virtuální komunity na procesu vzniku literárního díla, resp. dynamiku mezi literární a sociální estetikou.

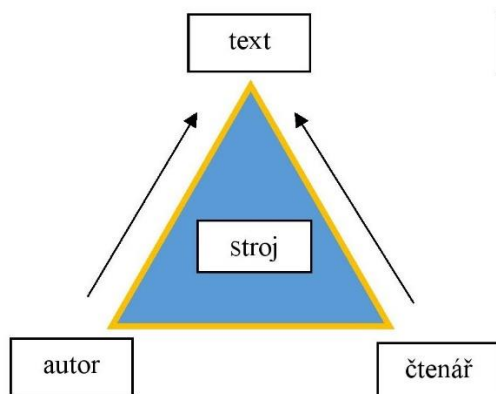
Přístup Haylesové je v kontextu teorií hypertextu a kybertextu výjimečný tím, že zachovává „kontinuum experimentálních literárních tendencí, ktoré zhodnocujú všetky súčasti nielen literárního diela, ale aj literárnej komunikácie“ (Husárová 2015, 891).

Aarseth (1997) přemýšlí o médiu jako o součásti triády, sémiotického trojúhelníku: autor (odesílatel) / text (zpráva) / čtenář (příjemce). On i Haylesová uvažují o tom, že vliv média je primárně vázán na text. U hypertextu se to projevuje v jeho nelinearitě a v oslabení autorské role, která se částečně přesouvá do rukou čtenáře (obr. 1). Tento přesun je zřetelný především u prvních dvou generací digitální fikce, u třetí již role autora i čtenáře slábne na úkor vlivu samotného softwaru na vytváření narativu, což se např. projevuje v reakci softwaru na pohyb „hráče“ ve fikčním světě příběhu.

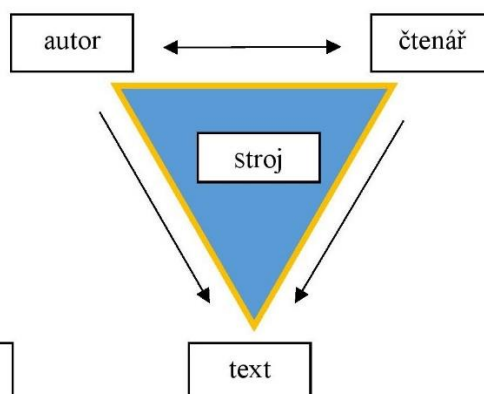
Uvažujeme-li o této triádě v kontextu sociálních médií, dostává se do popředí komunikace mezi autorem a čtenářem, která ovlivňuje proces vzniku digitální fikce (obr. 2). Pokud není literatura v sociálních médiích čtena, šířena a komentována, je v tomto prostředí považována za nezajímavou, popř. za neúspěšnou, protože je přehlušena dalšími podobnými texty a stává se takřka nedohledatelnou. Peter Lunenfeld (2000, 8) v této souvislosti hovoří o estetice nedokončeného (aesthetic of unfinished), kdy je pro čtenáře důležitější proces tvořivosti než jeho konečný výsledek.

V digitálním prostředí se mění status uměleckého textu jako něčeho neměnného a ukončeného.

V souvislosti s digitální fikcí hovoří o kvalitativním posunu ve prospěch procesuality i Roberto Simanowski (2002, 42). Orientace na proces vzniku díla „nám dovoluje přeformulovat vnímání čtenáře/diváka/uživatele jako pasivního konzumenta již celých zformovaných objektů na účastníka probíhající zkušenosti, ve které je jeho či její příspěvek klíčový“ (Thomas 2014, 105).⁹



Obr. 1



Obr. 2

Oproti jiným realizacím digitální fikce není literatura sociálních médií tak existenčně závislá na softwarovém nástroji a hardwarovém přístroji, ve kterém vznikla a byla prezentována. Tyto lineární texty je možné číst prostřednictvím mobilu, notebooku, přes různé webové prohlížeče. Zatímco u hypertextu změna média mnohdy ovlivní jeho strukturu, a tudíž i možnost a způsob čtení, u literatury sociálních médií se se změnou platformy mění „pouze“ čtenářská komunita a možnosti participace související se změnou interaktivního prostoru pro čtení a prožívání díla (Hayles 2002, 25–28).

Právě výzva Haylesové myslet digitálně je nezbytná k pochopení fungování literatury v sociálních médiích. Tuto výzvu vnímáme podobně jako Husárová (2009) tak, že myslet digitálně o textu „neznamená uvažovat o textu v izolácii, ale potrebu vzít do úvahy aj proces jeho tvorby a recepcie.“ (s. 69)

⁹ Pokud nebude uvedeno jinak, všechny cizojazyčné citace v textu jsou přeloženy autorkou práce.

1.2 Literární a sociální estetika

Literaturu sociálních médií lze v podstatě rozdělit na dvě skupiny vzájemně se lišící autorovou aktivitou v tomto prostředí. Mnoho autorů totiž využívá sociální média pouze jako prostředek k uveřejnění svého díla, nekomunikují se svými čtenáři a představují jim už hotový text. V těchto případech se recepce literárního díla a jednotlivé role v literární komunikaci neliší od mechanismů fungujících u literatury tištěné. V kontextu prostředí sociálních médií jsou však tyto texty nehodnotitelné a v intencích knihy *Spreadable media* (2013) mrtvé už v aktu uveřejnění: „If it doesn't spread, it's dead“ (Jenkins et al. 2013, 1). Bez šíření v sociálních sítích a bez komentářů od čtenářů tyto texty rychle zapadnou a objevit je v moři ostatních textů se stává takřka nemožné.

Naopak texty tvořené v rámci online komunit nebo texty, u kterých autor sám aktivně pracuje na tom, aby kolem nich komunita vznikla, již potenciál sociálních médií naplňují. Tento jev můžeme pozorovat u tvorby digitální fikce, kdy komunita participuje na vzniku díla, a tak ovlivňuje (přímo nebo nepřímo) proces jeho vzniku. Průběh participace a její úspěšnost (či neúspěšnost) pozorujeme a zpětně rekonstruujeme na základě rozboru komunikace probíhající mezi členy virtuální komunity. Ta probíhá obvykle v těsné blízkosti literárního textu v diskusních fórech, chatech či v komentářích.

Spolupráci členů komunity na naplnění společného cíle lze vnímat společně s jejich vzájemnou podporou jako projev toho, co Simanowski (2001 a 2004) v souvislosti s kolaborativním způsobem psaní nazývá sociální nebo kooperativní estetika. Digitální fikce vznikající v rámci komunity je čtena a hodnocena především v průběhu svého vzniku a po jejím dokončení se k ní čtenáři málokdy vrací. I sociální estetika se utváří během vzniku díla a po jeho dokončení se vytrácí v tom smyslu, že hotové dílo k sobě málokdy přitáhne nové čtenáře. Tato díla rezonují na sociálních platformách zejména v průběhu svého vzniku a po svém dokončení jsou rychle zahlušena novou tvorbou.

Digitální fikce sociálních médií je psána převážně pro zábavu,¹⁰ pro možnost participace a určena k „rychlé konzumaci“. To, zda bude dílo v síťové kultuře považováno mezi čtenáři za úspěšné,¹¹ určuje právě míra propojení literární a sociální

¹⁰ Někdy však slouží jako prostředek k vypsání se z traumatu. Tím může být kupříkladu rozchod s partnerem, úmrtí blízkého člověka nebo těžká nemoc.

¹¹ V práci užíváme raději než označení kvalitní dílo označení úspěšné dílo. Není to proto, že by digitální prostředí zcela rezignovalo na kvalitu textu, ale kvůli tomu, že každá komunita jí přisuzuje jinou

estetiky. Z tohoto důvodu je důležité při interpretaci digitální fikce sociálních médií zohlednit estetiku obě.

Přístupovat k nim však musíme s vědomím, že každá tvůrčí komunita s těmito rovinami pracuje odlišně (vědomě či nevědomě) a že má různé cíle. Těmi může být např. zlepšení autorského projevu, vylepšení samotného příběhu či dokončení kolaborativní fikce.

Dosažení cílů jednotlivých komunit úzce souvisí se sociabilitou (Preece 2001). Ta spočívá v lidské potřebě navazovat mezilidské vztahy vedoucí k sociální interakci a spolupráci. Pokud v komunitě panuje důvěra a oboustranná snaha cíle dosáhnout, sociální estetika má pozitivní vliv na estetiku literární.

Výzkum sociální estetiky spočívá jak v analýze měřitelných údajů, jako je počet aktivně se zapojujících participantů, počet zpráv, které si mezi sebou uživatelé vyměňují, tak i z méně evidentních položek, jako je množství recipročních výměn, počet reakcí, která se vztahují k tématu, a jejich důvěryhodnost.

1.3 Pozorovatel nebo účastník?

K interpretaci digitální fikce sociálních médií není nezbytně nutné, aby byl výzkumník zároveň i aktivním členem komunity. Může ji tak pozorovat, aniž by zasahoval do chování členů komunity a nějak ho ovlivňoval. Zároveň tak nebude limitován tím, že by musel analyzovat jen probíhající tvůrčí proces nebo stále aktivní komunitu. K dílům tedy může přistupovat i zpětně, po jejich dokončení.

Výjimku tvoří do určité míry pouze výzkum literárních fandomů a fanfikce, kde se pro vědce a současně i aktivní fanoušky vžilo označení aca-fans (Hills 2002). Ale i zde se vedou diskuse o výhodách a nevýhodách propojení rolí vědce a fanouška (Hills 2002; Thomas 2011; Cristofari & Guitton, 2016).

Svět fanfikce je velmi strukturovaný a má dlouhou tradici ještě z predigitální doby. Digitální prostředí však umožnilo obrovskou expanzi fanouškovských komunit napříč celým světem a jejich vzájemné propojení bez ohledu na hranice států. K porozumění literární a sociální estetiky v tomto prostředí tak někdy nestačí vycházet pouze ze čtení literárních děl a komentářů. Interpersonální a intertextové vztahy

důležitost. Navíc samotné označení kvalitní literatura s sebou nese již určité konotace a očekávání, spojená s nároky kladenými na literaturu tištěnou, jež většina textů sociálních médií už ze své digitální povahy splňovat nemůže.

ve větším fandomu lépe dohlédne a dokáže interpretovat samotný člen fandomu mající dlouhodobý přehled o aktivitách na fóru.

Fanfikce pracuje s fikčním světem kanonického díla, které je fandomu dobře známé. Podle Veroniky Abbasové (2018, 12) jsou autoři k psaní fanfikce motivováni snahou prodloužit pobyt čtenáře v oblíbeném fikčním světě nejen skrze své texty, ale i skrze texty jiných fanoušků. Fandom je hladový po stále nových a nových příbězích, které obsahují motivy a postavy z kanonických děl, tudíž důraz na samotný proces tvorby ustupuje do pozadí. Autoři se vymezují nejen vůči kanonickému dílu, ale i vůči ostatní produkci v rámci fandomu. Fanoušek obvykle není členem pouze jedné webové stránky obsahující tyto texty, ale načítá příběhy z různých platforem, z různých zemí a v různých jazycích.

Tvůrčí proces tu navíc do určité míry funguje jinak než na běžných literárních fórech. Fanoušci netvoří originální díla a své příběhy přizpůsobují bohaté žánrové typologii fanfikce, která se neustále rozrůstá. Už daný žánr čtenáři napoví, zda v příběhu půjde např. o popis vztahu osob stejného pohlaví (slash), o heterosexuální vztah (het) nebo o rodinné vztahy (gen) (Abbasová 2018, 58).¹²

Sociabilita fandomů je obecně na vysoké úrovni a není divu, že na jejich komunitním životě a tvůrčí spolupráci Henry Jenkins (1992) definoval participativní kulturu. V práci se však soustředíme na digitální fikci, jejíž autoři se společně s komunitou snaží vytvořit originální dílo. Proces této participace má přitom v každé komunitě jiný průběh a výsledek.

¹² Povídky a romány jsou také označovány tagy, které blíže specifikují jejich obsah. Ať už na rovině děje, kdy tag obsahuje informaci, že se příběh odehrává před nějakou událostí v kanonickém díle, nebo na rovině postav. Zde se objevují např. informace o změně pohlaví hlavního hrdiny nebo o těhotenství mužské postavy.

2 LITERÁRNÍ SYSTÉM POSTDIGITÁLNÍ ÉRY

Literární systém postdigitální éry se od tzv. digitální revoluce obohatil o mnoho literárních textů a projektů majících nejen velmi rozmanitou podobu, ale i kvalitu. Vliv na pestrost tohoto systému mají především nové technologie a chuť autorů experimentovat s možnostmi a limity jednotlivých systémů při vytváření a distribuci literatury v digitálním prostředí. Literární texty proto nacházíme na různých platformách s jedinečně nastaveným interfejsem, což velmi ztěžuje nejen naše vnímání tohoto systému jako celku, ale také hledání nových způsobů, jak tuto literaturu číst a chápat.

Zaměříme-li se na český internet, jako první se na něm objevovaly vedle přepisů českých a zahraničních klasických knih či jejich digitalizovaných kopií i autorské weby prvních průkopníků ovládajících programovací jazyk nebo spolupracujících s programátory. Mezi nejvýraznější internauty českého literárního internetu z konce devadesátých let minulého století patřili bezesporu Ondřej Neff s deníkem *Neviditelný pes* (1996–),¹³ Miroslav Vejlúpek, který založil internetový literárně-výtvarný projekt *Litterate – Literárně-výtvarné dílo Univerzálního autora* (2000–) s kulturní revue *Chůdové kořeny*, Petr Odillo Stradický (vl. ménem Petr Stančík) s projektem *HyperHomer* (1999) či *MOBILYRICS* (2001), na kterém spolupracoval s Bogdanem Trojakem, Jaroslavem Jádrem Rovenským a s Markétou Horákovou.

Pozornost médií na sebe strhla Markéta Baňková s hypertextovým románem *Město* (1999). Prostor pro původní tvorbu nabízely i kulturní časopisy jako např. *magazlin.cz* (1997) Jiřího Brabce, na kterém publikoval svou hypertextově rozvíjenou prózu *Psychoanal* (2000) Michal Šanda, či *Dobrá adresa* (1999–) poskytující prostor začínajícím i zavedeným autorům. Jejimi zakladateli jsou Pavel Kosatík, Jakub Šofar a Jakub Tayari. První amatérské literární fórum *Písmák* založil Zdeněk Horner v roce 1997. Tyto počátky českého literárního internetu spolu s jejich tvůrci a jeho dobovým vnímáním zachytil především Karel Piorecký ve svých studiích a v knize *Česká literatura a nová média* (2016).

Dnes je literární systém postdigitální éry tvořen zejména elektronickými knihami, digitalizovanými texty a původní autorskou tvorbou publikovanou v sociálních médiích. Je velmi nepřehledný, nestálý a ve své celistvosti neuchopitelný. Zmapovat podobu současného literárního internetu obdobně jako to udělal Hynek Pekárek pro časopis *Biblio*

¹³ Od 90. let je taktéž velmi aktivní zakladatel a vydavatel *Britských listů* Jan Čulík. *Britské listy* vznikly v roce 1996 jako rubrika *Neviditelného psa*. Osamostatnily se v roce 1999.

(2007) nebo Ivan Matějka pro *Literární noviny* (2009, 10),¹⁴ je dnes již takřka nemožné. Od devadesátých let minulého století se totiž situace na českém internetu významně proměnila. Internet se stal dostupným pro široké spektrum uživatelů a zároveň vzrostla i jeho důvěryhodnost jako primárního zdroje informací. Je tím pádem mnohem více využíván jak institucemi, tak soukromými osobami nejen k propagaci a šíření literárních obsahů, ale také k recepci literatury. Internet zrychlil a zintenzivnil literární komunikaci a umožnil vstup do literárního systému mnoha autorům bez jakýchkoliv omezení či podmínek.

Přestože je literární systém postdigitální éry ve své celistvosti neuchopitelný, dá se o něm říci, že je poměrně dobře strukturován. Literární texty, jež obsahuje, lze primárně rozdělit do dvou skupin. První tvoří texty, které mají sice digitální podobu, ale jinak se v žádném směru v ničem neliší od literatury tištěné. Druhou skupinu tvoří texty využívající své digitální podoby na rovině kompoziční či sémantické, tj. jedná se o texty obsahující atributy, jimiž tištěné médium buď vůbec nedisponuje, nebo disponuje, ale v digitálním prostředí mění (posiluje či zeslabuje) jejich roli a význam. Tyto texty jsou na svém digitálním prostředí zcela nebo částečně závislé, protože jejich digitální podoba spolu s literární složkou vytváří dohromady uměleckou hodnotu výsledného díla nebo ovlivňuje jeho sémantickou složku.

Právě tato druhá skupina textů je v centru pozornosti vědců zabývajících se digitální literaturou. Jen u ní lze totiž uvažovat o odlišném způsobu čtení, o nových formátech a autorských možnostech odlišujících se od literatury tištěné. Digitální literatura samozřejmě nevznikla ze vzduchoprázdna a na tištěnou literaturu navazuje. Její interpretace stále zahrnuje „kritické přístupy vyvinuté vědci pro účely výzkumu literatury tištěné, jako je analýza jazyka nebo strukturálních, sémiotických, intertextových a sémiotických prvků. Nicméně zahrnuje i digitální gramotnost“ (Bell et al. 2010).

Autoři touto digitální gramotností myslí rozšíření typů analýz o výzkum zahrnující i charakteristické rysy digitálního prostředí, jako je výzkum kódu, linků a jejich uzlů, navigační struktury, zapojení intermediálních prvků či výzkum uživatelského rozhraní a jeho vlivu na recepci nebo na estetickou funkci literárního díla.

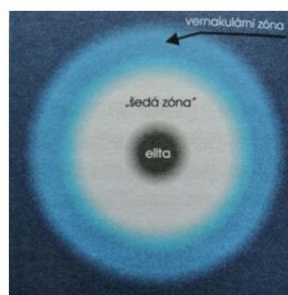
¹⁴ Pekárek publikoval devítidílný seriál, všimaje si internetu jako místa pro publikaci literární tvorby, ale také jeho využití v knihovnictví (online katalogy a databáze digitalizovaných publikací) a v knižním marketingu. Matějka vyzdvihuje internet v souvislosti s jeho komerčním využitím pro tištěnou literaturu, ale také jako místo pro veřejně přístupné archivy starých digitalizovaných knih, jež by byly jinak těžko dostupné.

2.1 Vernakulární zóna a sociální média

Literatura sociálních médií se v postdigitálním literárním systému nachází takřka výhradně ve vnějším, periferním okruhu (vernakulární zóně), protože její autoři „literární konvence ovládají jen částečně a jsou tak vystaveni riziku vyloučení ze systému“ (Piorecký 2016, 251). Pokud srovnáme strukturu pre- a postdigitálního systému, vernakulární zóna se výrazně zvětšila. V predigitálním období měli začínající autoři velmi omezené publikační možnosti, což se s příchodem internetu změnilo.



Obr. 3 *Literární systém predigitální éry*

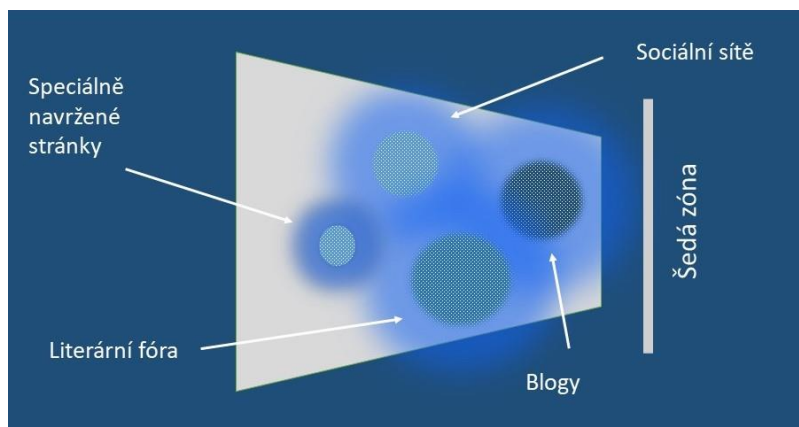


Obr. 4 *Literární systém postdigitální éry*

(Převzato z: Piorecký 2016, 252)

Okraje vernakulární zóny jsou znázorněny rozmazaně, protože síťové prostředí internetu nelze vidět v jeho celistvosti. Neumožňuje nám to ani kvantita uveřejňovaných textů, ani jejich proměnlivost a nestabilita. Digitální texty, ale i samotné platformy se dají lehce smazat, ale stejně tak i vytvořit. Jejich podoba je ovlivněna neustálým technologickým vývojem.

Podíváme-li se na periferní prstenec zblízka, zjistíme, že je tvořen mnoha kružnicemi různých velikostí, s různým propojením a s vlastní stratifikací (založenou na úspěšnosti jednotlivých děl), komunikačním systémem a estetickými kritérii. Grafické znázornění, které by odráželo množství a rychlost procesů probíhajících v tomto světě, by muselo být navrženo jako dynamické, protože reálná podoba vernakulární zóny se ustavičně mění. Představme si ho proto jako prostor složený z pulzujících kružnic, měnících svou velikost podle množství textů a zároveň měnící svou polohu vůči hranici se šedou zónou. Tento pohyb směrem ke středu je vyvolán aktivitou jednotlivých autorů a tvůrčích komunit v aktuálním čase spolu se čtenářským zájmem o jejich díla.



Obr. 5 Znárodnění podoby vernakulární zóny. Výseč demonstruje provázanost mezi jednotlivými platformami, jejich měnící se velikost a pohyb směrem k nebo od šedé zóny.

V době vzniku této práce pravděpodobně největší prostor v české literární periferii zabírá tvorba na literárních fórech a na blozích, jež je doplňována texty ze sociálních sítí a speciálně navržených stránek pro literární projekty, např. pro kolaborativní psaní.¹⁵ Co se týče pohybu směrem k šedé zóně související s aktivitou uživatelů, zdají se být progresivními platformy blogy a sociální sítě Facebook a Instagram.

Povšimněme si, že samotné kružnice představující jednotlivé typy platform mají obdobně nejasné okraje jako celá vernakulární zóna. V tomto prostoru se ocitají texty využívající sociální média pouze jako publikační nástroj. Jádru kružnic se skládá z tvorby, již lze označit za digitální literaturu a jejíž autoři jsou aktivní součástí participativní kultury. To znamená, že jsou aktivní v komunikaci se svými čtenáři a kritiky a prostřednictvím komunikačních kanálů (chaty, diskusní fóra, osobní profily na sociálních sítích) reagují na jejich názory. Autorova aktivita ve vztahu ke komunitě, která kolem jeho textu vznikla, zvyšuje šanci, že její členové budou šířit povědomí o autorově tvorbě v rámci svých dalších sítí a tím přilákají další recipienty.

Úspěšní autoři publikující v sociálních médiích tak netěží jen ze svých kompetencí literárních, ale i z kompetencí sociálních, jež spočívají v práci se čtenáři, kteří již netvoří anonymní masu, ale virtuální komunitu. Její členové prostřednictvím svých sítí dál šíří povědomí o autorovi a textu a posouvají ho tak blíže k šedé zóně, do zorného pole větší skupiny lidí.

Ukazuje se, že čtenářsky úspěšná díla sociálních médií mnohdy splňují literární nároky kladené na knihy šedé zóny. Někdy tak svým obsahem a počtem čtenářů zaujmou

¹⁵ Podoba vernakulární zóny a její vnímání ve společnosti je v každém státě jiná. Svou roli hraje postavení a historie internetu, případné státní restrikce vůči sociálním médiím a cenzura.

i samotné knižní nakladatele, kteří jim dají knižní podobu. Nejčastěji se jedná o populární či deníkovou literaturu. Z mediálně nejznámějších českých blogů, jež se dočkaly knižního vydání, můžeme jmenovat např. *Deníček moderního fotra* (1. díl 2014) Dominika Landsmana, *Kafe@cigárko* (2015) Marie Doležalové, *Autismus & Chardonnay* (1. díl 2017) Martina Selnera či *Vstupte bez klepání* (2015) Zuzany Hubeňákové. Jeden z posledních objevů podobného typu je román *Město duší* (2019) Martiny Čekalové. Psala ho pod názvem *Jiná DNA* v prostředí online platformy Wattpad pod přezdívkou @radobyspisovatelka.

3 DIGITÁLNÍ LITERATURA

Na výkladech termínů-pojmů, které jednotlivé přístupy používají k pojmenování literatury vznikající v digitálním prostředí,¹⁶ je patrné, že hranice mezi tvorbou využívající dotyčné prostředí pouze jako publikační nástroj a tvorbou na tomto prostředí závislou (strukturně a sémanticky) není přesně daná a zcela zřejmá. Jednotlivé výklady jsou buď velmi obecné, což vede k nejednoznačnému vymezení oblasti výzkumu, anebo příliš konkrétní, což má za následek nezařazení některých textů (především těch s lineární strukturou) do úvah o literatuře vznikající v tomto prostředí. Šířeji definované termíny-pojmy mají paradoxně nevýhodu v tom, že se postupem času stávají zavádějícími, protože přestanou reflektovat realitu. Důvodem jejich „zastarávání“ je neustálý technologický vývoj posouvající možnosti digitálního prostředí a ovlivňující tak samotnou podstatu předmětu studia.

V předkládané práci budeme jako zastřešující termín užívat sousloví digitální literatura ve významu definovaném Simanowskim namísto born digital literatura nebo elektronická literatura, které, jak bude ukázáno níže, ne zcela vyhovují zvolenému konceptu práce.

Označení born digital literatura pravděpodobně poprvé použila Haylesová (2008) jako základní charakteristiku elektronické literatury, čímž chtěla poukázat na to, že nezahrnuje digitalizovanou tištěnou literaturu, která „digitálně zrozená“ primárně nebyla. Haylesová přitom vychází z definice elektronické literatury představené The Electronic Organization (ELO)¹⁷ v roce 2004: „[Jde o] termín odkazující k pracím s důležitými literárními aspekty, které využívají schopností a kontextu poskytovaných samostatným nebo síťovým počítačem.“ (Anon. [2006])

Povědomí o tom, že označení born digital bylo použito jako zpřesnění definice elektronické literatury, se postupem času v odborných textech vytratilo, a proto je s daným souslovím často pracováno vágně. Simanowski (2011, 27) naráží i na jeho problematickou sémantiku. Pokud ho budeme vnímat doslovně, stává se nutně zavádějícím. V důsledku toho bychom dnes za born digital literaturu mohli označit každý

¹⁶ V odborné literatuře se setkáváme nejčastěji s termíny-pojmy: digitální literatura (digital literature), elektronická literatura (electronic literature), kyberliteratura (cyberliterature), digitálně zrozená literatura (born digital literature) nebo síťová literatura (net literature).

¹⁷ The Electronic Literature Organization (ELO) vznikla v roce 1999 v Chicagu. Zakládajícími členy byli Robert Coover, Scott Rettberg a Jeff Ballow. Ve svém původním prohlášení elektronickou literaturu označili za „novou formu literatury, která využívá technologických dovedností k dělání věcí, které nemohou být udělány v tisku.“ (Anon., [2000])

text, který byl napsán v textovém procesoru či v digitálním prostředí. Samo o sobě toto označení ztrácí rozlišovací funkci a stává se vyprázdněným pojmem.

I samotná definice elektronické literatury je do určité míry problematická kvůli diskutabilní pasáži o „důležitých literárních aspektech“. Míra důležitosti je velmi subjektivní parametr a s literárními aspekty se v textech o elektronické literatuře operuje v „literárním kontextu za hranicemi toho, co se obvykle považuje za literaturu.“ (Rettberg 2019, 5) Orientaci v tom, co je vlastně elektronická literatura, paradoxně neusnadňuje ani výčet příkladů pod samotnou definicí. Vedle sebe se v něm totiž ocitají jak literární formy, tak žánry či tvůrčí postupy. Dozvídáme se, že elektronická literatura je velmi široká kategorie, do které náleží¹⁸:

- „hypertextová fikce a poezie na webu i mimo něj;
- kinetická poezie prezentovaná v programu Flash a pomocí jiných platforem;
- umělecké počítačové instalace, které vyzývají diváky, aby je četli, nebo mají obecně literární rysy;
- konverzační program, známý také jako „chatterbot“¹⁹;
- interaktivní fikce;
- romány ve formě e-mailů, SMS zpráv nebo blogů;
- básně a příběhy generované počítači, buď interaktivně, nebo na základě parametrů zadaných na začátku;
- společné psaní projektů, které čtenářům umožňují přispívat k textu díla;
- literární online performance rozvíjející nové způsoby psaní.“

(Anon. [2020])

Přestože se v praxi často setkáváme s tím, že termíny digitální a elektronická literatura jsou používány promiskue, jejich významy jsou odlišné. Pro pojem elektronická literatura je charakteristické širší vnímání samotné její substance – zahrnuje totiž i tvorbu, kterou Haylesová (2008) definuje jako „kreativní umělecká díla, jež přezkoumávají historii, kontexty a produkce literatury, včetně vlastního slovesného umění.“ (s. 4) Simanowski práce, které nejsou založené na četbě textu, ale jsou spíše vizuálního nebo auditivního charakteru, již považuje za digitální umění.

¹⁸ Rettberg (2019, 5) tento výčet ještě doplňuje o literární aplikace.

¹⁹ Chatterbot je „druh konverzačního agenta, počítačový program, který simuluje inteligentní konverzaci s člověkem a snaží se tvářit jako komunikující člověk“ (Prouzová 2015).

Simanowski termín digitální literatura rozpracoval tak, že dokáže zahrnout literaturu sociálních médií a zároveň ji usouvztažnit s jinými formami digitální literatury. Ve svých úvahách o „digitálnosti“ se totiž nesoustředí pouze na popis možností a forem digitální textuality, ale klade si otázku, jak tuto literaturu máme číst,²⁰ respektive interpretovat. Na základě jeho poznatků lze o této tvorbě uvažovat systémově a rozlišit v rámci periferní zóny díla tvořící úspěšné jádro jednotlivých sociálních platforem a ta, jež jsou na jeho okraji, tudíž je už nelze označit za digitální literaturu.

Digitální literatura se totiž pro Simanowského stává digitální jen v tom případě, pokud není pouze digitální (Simanowski 2011, 28). Rozlišuje tedy literaturu digitalizovanou (převedenou z tištěného do digitálního média anebo využívající digitálních technologií pouze jako nástroje své distribuce a zveřejnění) a literaturu, jež využívá vlastností digitálního prostředí s estetickým záměrem. Samotné označení digitální tak odkazuje na technologický, nikoliv na sémiotický aspekt díla (Simanowski 2007, 47). Po sémiotické stránce tato literatura přestává být tištěná. Pouze to, že byl román distribuován e-mailem, SMS zprávami nebo byl publikován na blogu k zařazení do digitální literatury nestačí, protože forma sama o sobě ještě nemění sémantiku díla.

Pro digitální literaturu je typické, že její autoři tvůrčím způsobem využívají prvků charakteristických pro digitální prostředí, a to interaktivitu, intermedialitu a performanci (procesualizaci)²¹ (Simanowski 2011, 31). Interaktivita je přitom konstitutivním prvkem motivujícím recipienta ke spoluvytváření díla. Ten tak může reagovat na hypertextové odkazy v textu (programová interaktivita: člověk–software) nebo na další recipienty (interaktivita vázaná na síť: člověk–člověk prostřednictvím softwaru). (Simanowski 2007, 46)

Na základě výše uvedeného je zřejmé, že estetika digitální literatury není determinována jen samotným textem, ale také využitím technologií, jež ji produkují. Toto hledisko je přitom nezbytné zohlednit také při její interpretaci. Jinak řečeno: výslednou podobu digitální literatury tvoří jen text a rozložení obrázků, zvuků či hyperlinků, ale taktéž softwarové nastavení a uživatelské rozhraní (interfejs). To vše se podílí

²⁰ V případě digitální literatury ne/lineárnost textů odkazuje ke způsobu čtení, a ne k samotnému syžetu příběhu. „Při čtení hypertextu si stále uvědomujeme cesty a strategie, které jsme nevyužily, a také, že se možná nikdy nedozvíme, co nám při daném čtení uniklo. Tuto zkušenost nemůžeme přirovnat k mnohoznačnosti lineárního textu, protože se nejedná o sémantickou mnohoznačnost slova a diskurzu, nýbrž o různé způsoby čtení spojené s prostorovou organizací nelineárního textu.“ (Kera 2005, 46)

²¹ Performance odkazuje k vlastnímu provedení díla a spočívá v jeho naprogramování v závislosti na jeho recepci. „Prezentovaná data se mění během procesu recepce, což vyžaduje směřování estetické pozornosti nejen k předurčeným vztahům mezi daty, ale také k dynamice jejich procesualizace.“ (Simanowski 2011, 31)

na ustanovování její kvality, již je pak z logiky věci třeba hledat jinde, než je zvykem u literatury tištěné. Kritérium kvality zahrnuje i způsob autorovy práce s možnostmi digitálního prostředí ve vztahu k textu, tj. využití interaktivních či intermediálních prvků, přičemž některá díla „ukrývají“ své estetické kvality dokonce přímo ve svém kódu.²²

Adekvátní interpretaci digitální literatury tudíž nelze stavět jen na znalostech o literatuře tištěné. Je k tomu nezbytné znát nejen samotnou digitální tvorbu, ale i vývoj technologických možností digitálního média. Autorská tvorba totiž reaguje na aktuální literární situaci (v tištěné i digitální literatuře) a dobový kontext, zároveň ale podléhá vlivu (či limitům) technologických inovací. (Rettberg 2019, 3)

Digitální prostředí je živnou půdou pro vznik platform disponujících potenciálem, který lze s možnostmi tištěných médií jen těžko srovnávat. Nevytváří podmínky pro tvorbu, resp. četbu, dlouhých a komplikovaných textů. Aby se čtenář hypertextového románu neztratil v rozvětvených liniích a zároveň se těšil ze hry s textem samotným, je třeba vytvořit jednoduchý děj. Stejně tak digitální fikce sociálních médií je většinou tvořena žánry populární literatury naplňujícími obecně známá žánrová pravidla. To umožňuje čtenářům snáze se zapojit do diskuse ohledně procesu tvorby a zároveň ji i rychle „konzumovat“.

Ve srovnání s naším vnímáním tištěné literatury založeným do určité míry na kanonických dílech, je studium elektronické literatury, jak poznamenává Rettberg (2019), je spíše „o budování kolektivního chápání kreativního potenciálu digitálních médií. Elektronická literatura nás vede k úvahám o tom, jakým způsobem výpočetní technika utváří nové literární formy, ale současně nás nutí uvažovat, jakým způsobem ji omezuje specifický kontext.“ (s. 17)

Digitální literatura je hravá a společenská. Experimentuje s poetikou digitálních médií a zapojuje do procesu tvorby a čtení prvky, jež se (standardně) u tištěné literatury neobjevují. Z toho pak plyne také proměna role autora a čtenáře. Čtenář zde není pasivním příjemcem textu, ale participuje na jeho vzniku. Identifikovat tyto prvky a jejich dosah na výslednou podobu digitálních textů není s využitím nástrojů klasických literárních teorií dost dobře možné. Chceme-li o digitální tvorbě uvažovat v literárním kontextu a vymezit v jeho rámci její status, bude k tomu třeba hledat vhodné nástroje a metody výzkumu.

²² Z tohoto důvodu Simanowski (2014) hovoří o posunu od lingvistické hermeneutiky „k hermeneutice intermediálních, interaktivních a performativních znaků“. (s. 200)

3.1 Co je digitální fikce

Mezinárodní skupina vědců zabývajících se výzkumem digitální fikce a sdružujících se pod označení Digital Fiction International Network (DFIN) ji v roce 2010 definovala jako „fikci, která je psána a čtena na počítačové obrazovce a která usiluje o svou verbální, diskurzivní a/nebo pojmovou komplexnost prostřednictvím digitálního média. Pokud by byla z tohoto média odstraněna, ztratila by něco ze své estetické a sémiotické funkce“ (Bell et al. 2010).

Definice je doplněna výčtem, co DFIN již za digitální fikci nepovažuje. Na prvním místě jsou uvedeny digitální narativy ve formách, které nelze kvalifikovat jako fikci. Do této skupiny jsou zařazeny blogy, komunitní (communitarian) digitální fikce a digitální vyprávění příběhů (digital storytelling) obsahující různé typy osobních vyprávění. Dále jsou z úvah o digitální fikci vyjmuty e-knihy, jejichž entita nesouvisí s digitální podobou ve smyslu nějakého vylepšení, a hry, jež nemohou být „čteny“. Jsou to hry, u kterých „neexistuje dynamický vztah mezi hrou (pravidly) a jejími motivy (zobrazeními), který by umožňoval čtení, reflexi nebo interpretování“ (Bell et al. 2010).

Na první pohled by se mohlo zdát, že termín není třeba dlouze vysvětlovat. Přes ambice DFIN učinit z digitální fikce termín nadřazený pro texty s různou délkou, formou a stupněm interakce, v praxi se s ním moc nesetkáváme. Současná naratologie inklinuje spíše k užívání termínů jako digitální narativ, interaktivní narativ nebo narativ nových médií. Tyto termíny umožňují uvažovat o proměnách vyprávění a o nových vztazích mezi autorem, textem a čtenáři (případně hráči) v digitálním prostředí na obecné rovině a o fikční či nefikční povaze narativu uvažovat až sekundárně.

Označení digitální fikce taktéž konkurují již zažitým termínům označující její subžánry a referující ke konkrétním realizacím se specifickými charakteristikami: hypertextová fikce (hypertext fiction) nebo interaktivní fikce²³ (interactive fiction) (Engberg 2014, 138). Tyto termíny jsou sice frekventovanější, jejich význam je přesněji vymezen, ale jsou také více zatížené teoretickými koncepty, které nelze aplikovat na digitální fikci vznikající v prostředí sociálních médií.

²³ Jedná se o textově založenou počítačovou hru, někdy nazývanou jako textová adventura. Tento typ her byl oblíbený především v osmdesátých letech 20. století. Hry ještě neměly žádnou grafiku a scéna byla popsána pouze prostřednictvím textu. Její hráči se ocitali v roli hlavního protagonisty příběhu a komunikovali s interfejsem počítačového systému prostřednictvím příkazového řádku, do něhož psali slovní příkazy typu „otevři dveře“, „zvedni meč“, aby se mohli pohybovat v počítačově simulovaném světě. Prvního velkého komerčního úspěchu se dočkala hra *Zork*, za jejíž autory jsou považováni programátoři z Massachusetts Institute of Technology (MIT).

Na rozdíl od definice elektronické literatury nebylo vymezení digitální fikce nikdy korigováno, ačkoli v praxi již zcela neplatí, že blogy, komunitní digitální fikce a digitální vyprávění příběhů se týkají pouze non-fikce. Výše zmíněná definice například neobsahuje zmínku o projektech kolaborativního psaní nebo o fanfikci, které jsou, jak je patrné např. v knize *Analyzing digital fiction* (Bell, Ensslin & Rustad 2014), dnes za digitální fikci považovány. Proměny vnímání digitální fikce a rozrůstání spektra jejích forem a žánrů v závislosti na technologickém vývoji nastíníme v následující periodizaci.

3.2 Periodizace digitální fikce

Dějiny digitální fikce úzce souvisejí s dějinami počítačové techniky, která posouvala její možnosti a rozšiřovala její variabilitu. V současnosti se hovoří o čtyřech generacích (Bell et al. 2014; Ensslin 2007; Hayles 2008)²⁴ charakterizovaných především mírou a typem interaktivity a intermediality.

První digitální fikce, již bychom mohli označit za hypertextovou, vznikala už v období před rozšířením webové sítě (www), a to s využitím softwaru HyperCard firmy Apple nebo softwaru Storyspace²⁵ firmy Eastgate. Autory posledně jmenovaného nástroje na vytváření hypertextů byli teoretici nových médií Michael Joyce, Jay David Bolter a John B. Smith, ti se zároveň stali autory první generace digitální fikce. Pravděpodobně nejznámějšími hyperfikcemi první generace jsou *Afternoon, a story* (1987) Michaela Joyce nebo *Victory Garden* (1992) Stuarta Moulthropu. První verze programu Storyspace byla limitována jednoduchým edičním rozhraním skýtajícím pouze omezené možnosti volby barev nebo zvuku. První práce vzniklé ve Storyspace byly distribuovány ještě na disketách, později na CD.

Druhá generace mohla již díky technologickému pokroku snadněji využívat multimediálních prvků a interaktivity digitálního prostředí. Byla obohacena o zvuky, obraz a jednoduché animace, které oslabily dominantní postavení psaného slova v příběhu. Jako předěl mezi první a druhou generací je uváděn (Hayles 2008, 7) příběh *Patchwork girl* Shelly Jacksonové (1995). Ten vznikl ještě v prostředí Storyspace, ale software již umožňoval tyto efekty do výstavby textu zapojit. Daný obrat souvisel

²⁴ V odborných pracích pojednávajících o vztahu digitálního média k uměleckému textu se také často hovoří o dvou vlnách teoretického přístupu. První vlna teoretického zájmu o tuto tvorbu je spojována právě s teoretickou a literární prací zakladatelů Eastgate. Pro druhou vlnu je typický posun k empirickému výzkumu a zkoumání této tvorby kontextově. (Page & Thomas 2011)

²⁵ Storyspace byl první program umožňující tvorbu, editaci a čtení hypertextové fikce. Program byl vytvořen v roce 1980.

i s expanzí celosvětové sítě (World Wide Web), se vznikem Netscape²⁶ a dalších webových prohlížečů.

Druhá generace digitální fikce pracuje se sofistikovanějším navigačním systémem a interfejsem a zároveň oslabuje význam linků při výstavbě narativu. Rozvětvené linie příběhu totiž čtenáře často vedly do slepých uliček a informace, ze kterých si skládal fikční svět, si navzájem odporovaly. Zatímco hyperfikce první generace měly problém s textovou koherencí, jejich příběhy v důsledku toho nenabízely katarzi a neměly potenciál vtahovat čtenáře do děje, příběhy druhé generace mu už nabízely příběh lineárně vystavěný, v němž se posouval klikáním na pohybující se obrázky, skládáním puzzle nebo hraním miniher. Tento typ interakce, zásadně omezující recipientovu svobodnou volbu cesty příběhem vnesli do světa mezi prvními Kate Pulingerová a Chris Joseph příběhem *Inanimate Alice* (2005).

Třetí generaci digitální fikce označuje Astrid Ennslinová (2007) jako kybertexty, přičemž si tento termín vypůjčuje od Aarsetha. Oba za jejich charakteristický rys označují jejich ergodičnost (více viz pátá kapitola). Jedná se o typ digitální fikce vyžadující po čtenáři, aby k jejich recepci vyvinul netriviální úsilí. Typické pro tuto třetí generaci hypertextů je oslabení role uživatele a naopak posílení role stroje (Ennslin 2007, 6). Kromě hyperfikce sem spadají i počítačové hry nebo MUDs, MOOs,²⁷ spočívající v kooperaci online komunity hráčů, jejímž cílem je vytvářet pomocí textového rozhraní virtuální prostor.

Rustad v úvodu knihy *Analyzing digital fiction* (2014, 10) navrhuje tuto triádu rozšířit ještě o čtvrtou generaci, a to o literaturu sociálních médií,²⁸ v tomto prostředí vytvářenou i čtenou. Ta se sice objevovala již v raném období masového rozšíření internetu, ale o prostředí, v němž byla uveřejňována, ještě nešlo hovořit jako o sociálních médiích. O těch můžeme hovořit teprve ve fázi přeměny webového prostředí z webu 1.0 na web 2.0.

Tyto změny začaly probíhat zhruba na začátku 20. století a sociální média velmi brzy začala zastávat prominentní postavení v uživatelských online aktivitách. Druhá

²⁶ Jedná se o první komerčně úspěšný webový prohlížeč.

²⁷ MUDs znamenají Multi-User Dungeons a MOOs Multi-User Dungeons, Object-Oriented. Podstata těchto her spočívá ve spolupráci online komunity hráčů, jejíž členové skrze textové popisy nebo obrázky vědí, v jaké místnosti se právě nacházejí a čím nebo kým jsou. V místnosti se pohybují, komunikují s ostatními a sbírají předměty. Jejich hru usměrňuje moderátor, který je posouvá vpřed. (Ridings 2006, 118)

²⁸ V kontextu výzkumu elektronické literatury se setkáváme i s označením síťové psaní (network writing), ale to má širší význam než námi používaná literatura sociálních médií, tudíž je nelze zaměňovat. Síťové psaní kromě literatury zahrnuje i online hry a tvorbu využívající digitální prostředí pouze na rovině distribuce (román ve formě e-mailu). (viz Rettberg 2019, 152–182)

generace webu je na rozdíl od té první více interaktivní a dynamická ve smyslu zapojení uživatelů do tvorby obsahu (user-generated content), sdílení informací a vytváření virtuálních komunit. Z toho důvodu je dnes web 2.0 běžně označován jako sociální nebo participativní.

3.3 Digitální fikce sociálních médií

Protože jsou fikce publikované v sociálních médiích převážně lineární, což znamená, že digitálního prostředí nevyužívají na úrovni textové výstavby, byly v prvních pokusech o třídění digitální fikce označovány jako offline stories, a tím pádem se o nich jako o digitální fikci vůbec neuvažovalo. To znamená, že na rozdíl od hypertextových románů či flashových animací se jejich vtištěním na první pohled nic nezměnilo. Zároveň, jak je patrné z prvních blogů²⁹ a amatérských literárních fór, sociální média tohoto typu sloužila ve svých počátcích především jako nástroj pro uveřejňování autorské tvorby a jejich potenciál pro komunikaci se čtenáři využívali autoři minimálně. Ve srovnání s tištěnou literaturou tedy neobsahovaly žádnou přidanou hodnotu.

Obrat ve vnímání těchto textů nastal až s globálním rozšířením sociálních sítí Facebook (facebook poetry), Twitter (twitter fiction),³⁰ s využíváním wiki softwarů pro kolektivní tvorbu obsahu (projekt *A Million Penguins* z roku 2007) a se spuštěním speciálních serverů určených pro kolaborativní způsob psaní uvnitř autorské komunity (*1000000monkeys.com* a *protagonize.com*).

Nárůst využívání těchto platforem a jejich oblíbenosti mezi uživateli na konci nultých let 21. století souvisel jak s nárůstem množství uživatelů označovaných jako digital natives, tak s nárůstem počítačové gramotnosti mezi digital imigrants.³¹ Uživatelé začali trávit mnohem víc času na internetu a stalo se tak pro ně přirozené na něm komunikovat, navazovat vztahy a být součástí virtuálních komunit. Změna chování uživatelů (autorů i čtenářů) se odrazila ve větším využívání potenciálu sociálních médií,

²⁹ Blogy (webové zápisníky) tvoří široké žánrové spektrum obsahující převážně nefikční obsahy (publicistické, cestopisné, recenzní, o vaření, o módě atd.), tudíž jsou v úvahách o digitální fikci spíše opomíjeny. Pro naratology je však tato platforma zajímavá jako zdroj osobních příběhů (personal narrative, small stories), na kterých zkoumají jednak vliv digitálního prostředí na vyprávění, tak i vliv čtenářů na proces tvorby samotného narativu.

³⁰ Facebook byl spuštěn na Harvardské univerzitě v roce 2004. Twitter byl založen v roce 2006.

³¹ Podrobněji viz Palfrey & Gasser (2008).

zejm. možnosti bezprostřední komunikace,³² kolektivní participace³³ a sdílení obsahu. Zásadní změna ve využívání sociálních médií přiměla vědce přehodnotit vnímání této tvorby a začít o ní uvažovat jako o čtvrté generaci digitální literatury.

Kolektivní participace v naší práci zahrnuje jak kolektivní, tak kolaborativní způsob psaní. Kolektivní způsob tvorby je typický pro autory publikující na amatérských literárních fórech či blozích, na nichž se čtenáři stávají komentátory, ale do textu přímo nezasahují. Kolaborativním způsobem psaní vznikají naopak díla s více autory.

Typický narativ sociálních médií je psán na pokračování a po delší časový úsek. Uživatelé tak mají čas vytvořit kolem něj participující komunitu prostřednictvím diskuse s autorem vztahující se k obsahu vznikajícího textu nebo třeba k jeho životu. Je-li čtenáři umožněno vkládat jednotlivá pokračování příběhů, může se stát spoluautorem vytvářeného narativu. (Simanowski 2011, 31)

Výsledný narativ vznikající na pozadí interaktivní komunikace lze číst bez znalosti míry a kvality participace komunity na vzniku díla, už ho ale nebudeme moci hodnotit a posuzovat ve vztahu k jiným textům vznikajícím ve vernakulární zóně postdigitální éry.

Pokud tyto texty vytiskneme a vyjmeme je tak z jejich přirozeného prostředí, nedojde sice k obsahové změně díla, tímto krokem ale ztratíme povědomí o sociální dynamice a s ní související kooperační estetice, jež je pro tento typ tvorby charakteristická (Simanowski 2002, 61). Přijdeme tak o informace, jak se v tomto prostředí dílo utvářelo a rezonovalo.

Sociální dynamiku demonstrovanou skrze kolektivní participaci analyzujeme prostřednictvím diskusních fór a komentářů. Jejich samotná existence však není důkazem, že máme před sebou digitální literaturu sociálních médií, ani toho, že budou generovat sociální estetiku. Praděpodobnost, že tomu tak bude, se zvyšuje, pokud komunikaci mezi uživateli vyhodnotíme jako interaktivní. Domníváme se, že jiný typ komentářů vznik sociální estetiky nepodněcuje vůbec či minimálně (viz více kapitola pět).

³² Zahrnutí možnosti bezprostřední komunikace, resp. interaktivní komunikace a možnosti participace uživatelů na tvorbě digitální fikce mezi rysy digitální literatury, je vcelku nové. Např. výzkum fanfikce tvořené na literárních fórech dlouho probíhal nezávisle na vývoji uvažování o digitální literatuře, jako by nebyl součástí literárního světa digitálních médií.

³³ V souvislosti s digitální fikcí se můžeme setkat i s termínem participativní narativ (participatory narativ) (Thomas 2016, 125).

3.4 Hledání digitální fikce

Ačkoliv lze svět literatury sociálních médií považovat za bezbřehý, můžeme v něm spatřovat tendence k vnitřní strukturaci. Ta je determinována aktivitou účastníků participativní kultury odvíjející se od oblíbenosti jednotlivých typů platforem a především od úspěšnosti konkrétních děl a projektů. Výběr srovnávaných a interpretovaných textů by tak neměl být založen na náhodě, ale na vědomém výběru opřeném o znalost fungování digitální literatury a kontextu, ve kterém byla daná tvorba publikována, přijímána a hodnocena.

Digitální fikci nalezneme nejspíše na amatérských literárních fórech. Na internetu je platforem tohoto typu mnoho a dobře se vyhledávají, protože jejich uživatelé či čtenáři o nich diskutují, a tím na ně odkazují a zviditelňují je. Tyto tvůrčí skupiny publikovaná díla hodnotí (verbálně i neverbálně), některá fóra je dokonce prostřednictvím přehledů zařazují do svých interních výběrů toho nejlepšího nebo do svých periodik. Fóra jsou obvykle dobře strukturovaná, a lze v nich tudíž vyhledávat na základě žánrových, tematických či autorských specifik. Zároveň obsahují statistické údaje týkající se nových příspěvků, čtenosti, množství komentářů, počtu kladných hodnocení apod.

V případě blogosféry je situace odlišná. Blogů je mnoho a pro samotné autory je náročné získat a udržet si čtenářovu pozornost. Využívají proto i další kanály (obvykle sociální sítě jako Facebook, Instagram apod.), kde sdílí své blogové příspěvky a komunikují s dalšími jejich čtenáři, aby si vytvořili co nejširší virtuální komunitu. Popularita blogů v našem prostředí stále vzrůstá a samotní účastníci participativní kultury (autoři i čtenáři) si toto prostředí zpřehledňují, aby si v něm navzájem urychlili orientaci.

Ve čtenářských skupinách na Facebooku (např. skupina Co čteme existuje již od roku 2010³⁴) spontánně vznikají uživatelské soutěže či žebříčky s doporučením blogů. Na vzrůstající oblíbenost blogů mezi čtenáři a s ní související rozrůstání čtenářské základny zareagovala i komerční sféra (nakladatelé a sponzoři) – ve vlastním zájmu začala tuto stratifikaci podporovat zaštiťováním finančně honorovaných cen o nejlepší blog. K prvotní orientaci, kdo je či byl ve zkoumaném období mezi blogery viděn a čten, slouží výsledky těchto anket a soutěží velmi dobře.

V českém prostředí sice stále nemáme jasně definováno, co literární blog je a není, ale od roku 2015 se uděluje ocenění Blog roku v rámci literární ceny Magnesia Litera.

³⁴ Skupina měla ke dni 26. 1. 2020 42 605 členů.

Mezi prestižní ocenění české blogosféry patří Czech Social Awards³⁵ a umístění v české nejstarší internetové soutěži Křišťálová lupa – Cena českého Internetu.³⁶ Své blogery oceňuje i deník *Mf Dnes* cenou Blogger/ka roku webu *iDnes.cz*. Dále existují ankety a ceny pro jednotlivé tematické kategorie blogů jako Knižní blogger,³⁷ Food blogger/ka roku, Beautyblog roku, Mamablog roku. Setkat se ale můžeme i se soutěží o nejlepší Křesťanský blog roku, kterou pořádá komunitní web pro křesťanskou mládež Signály.cz. Na těchto blozích však fikční obsahy nalezneme zřídka.³⁸

Čím dál do minulosti půjdeme, tím bude rekonstrukce daného literárního světa méně úspěšná kvůli již zmiňované vysoké proměnlivosti a nestabilitě digitálního prostředí. Fakt, že některé platformy mají delší životnost než jiné, nesvědčí často nic o jejich kvalitě a významnosti v participativní kultuře. Životnost platformy a přetrvání jejího obsahu záleží čistě na jejím majiteli a provozovateli.

Reflexe tohoto světa v tištěných a elektronických periodikách byla a stále je minimální,³⁹ díky Pioreckému (2016) máme však zmapován určitý výsek tohoto světa, především v jeho raném období. Důležitým zdrojem informací jsou i bakalářské a diplomové práce či elektronické časopisy (*Téma*, *Kafe*, *Kobra*), kde je blogům, literárním fórům a jejich autorům čas od času věnována pozornost.⁴⁰

Jakkoliv nelze svět digitální literatury uchopit komplexně, neměli bychom rezignovat na vnímání s ním spjatých děl v kontextu doby, v níž vznikla. Jedině tak je budeme schopni dobře zařadit do literárního systému a interpretovat je. Této problematice se budeme obšírněji věnovat v kapitole týkající se analýzy digitální fikce.

³⁵ Názvy této soutěže se měnily. Soutěž byla založena v roce 2013 pod názvem Blogger/ka roku, v roce 2015 se přejmenovala na Czech Blog Awards a od roku 2018 je nazývána Czech Social Awards.

³⁶ První ročník soutěže se uskutečnil v roce 2006.

³⁷ Pořadatelem ankety je literární server *CBDB.cz*. První ročník ankety proběhl v roce 2016.

³⁸ Aktuální dění v české blogosféře mapuje server *blogerky.cz*, ale upozorňuje spíše na tzv. influencery. V tomto případě blogery s velkou sledovaností a píšící o módě, líčení, životním stylu a jídle.

³⁹ Periodika, která věnovala světu české digitální literatury tematické číslo lze postihnout v rámci této poznámky: *Prostor* (2001/52), *Host* (2001/3; 2016/2), *Česká literatura* (2015/6), *A2* (2016/7), *Lógr* (2019/32).

⁴⁰ Většina relevantních elektronických zdrojů je zpracovaných ve článkové literární databázi Ústavu pro českou literaturu.

4 PODMÍNKY A PŘÍČINY VZNIKU SOCIÁLNÍ ESTETIKY A DYNAMIKY

Pouhý akt publikování literárního textu v sociálních médiích nestačí k tomu, abychom jej mohli označit za digitální literaturu. Literatura sociálních médií se stává digitální pouze v případě, že její autor tvůrčím způsobem využije některé z vlastností digitálních médií – interaktivity, intermediality a performance. Digitální literatura publikovaná v sociálních médiích nejčastěji využívá nástroje pro veřejnou komunikaci a sdílení,⁴¹ tzn. ty, které umožňují a v rámci procesu psaní podporují interakci mezi čtenáři, autorem či spoluautory. Z tohoto důvodu nemá smysl o řadě textů objevujících se ve vernakulární zóně postdigitálního literárního systému uvažovat jinak než o literatuře tištěné, posuzovat je z hlediska jiných kritérií a ani je odlišně interpretovat.

U digitální literatury je tomu ale jinak. Míra, resp. výsledek, participace a kolaborace autorů a čtenářů jsou ve vztahu k textu zkoumány prostřednictvím komunikace mezi uživateli. Ta probíhá v sekci komentářů nebo diskusních fór v blízkosti samotného textu. Může ovšem probíhat i prostřednictvím neveřejných kanálů (e-mail, soukromé chatovací místnosti) nebo v uzavřené skupině, do které z pozice pouhého pozorovatele nemáme přístup. Aby mohly být takovéto projekty analyzovány, je třeba stát se buď jejich aktivním spoluúčastníkem, nebo od autorů či administrátora získat ke sledování jejich komunikace v průběhu tvůrčího procesu svolení.

Samotný výskyt komunikačního vlákna však automaticky nezaručuje, že v něm bude probíhat výměna zpráv ovlivňující tvůrčí proces. Každou komunikaci je proto nezbytné podrobit sémantickému rozboru a určit, o jaké příspěvky a komentáře se jedná a k čemu se vztahují. Až na jeho základě lze rozhodnout, zda máme před sebou digitální literaturu, či ne.

Abychom mohli posuzovat vliv dané komunikace na proces tvorby, popř. uvažovat o existenci sociální estetiky, měla by splňovat následující předpoklady. V komunikačním vlákne převládá komunikace interaktivní – to jednak zvyšuje šanci, že se v něm rozvede diskuse vztahující se k obsahu vytvářeného díla či k autorovi samotnému, ale také, že její aktéři spolu naváží vztahy, čímž zavdají podnět k utvoření virtuální komunity. Její členové sledují stejný cíl, důvěřují si, a proto se navzájem

⁴¹ Sdílení v kontextu participativní kultury neznamená pouze mechanické přeposílání obsahu. Jedná se o sdílení společného prostoru s uživateli, o sdílení názorů, sociálních a kulturních praktik nebo postupů (Jenkins et al. 2016).

respektují, sdílí své zkušenosti a kooperují. Prostřednictvím interaktivní komunikace pak participují na vzniku díla.

Tyto tři konstitutivní prvky – interaktivita, participace, virtuální komunita – spolu úzce souvisí a právě jejich synergie vytváří podmínky pro vznik sociální dynamiky a sociální estetiky, kterou u literatury sociálních médií hledáme a která ji odlišuje od jiných textů vznikajících v digitálním prostředí. Jak tyto vztahy vypadají a v jakých ohledech ovlivňují podobu sociální estetiky, objasníme v následujících kapitolách.

4.1 Web 2.0 a sociální média

Při výzkumu digitální literatury se nelze obejít bez alespoň rámcové znalosti jejich dějin a historie prostředí, ve kterém vznikala a vzniká. Kreativita autorů digitální literatury je determinována soudobými technickými možnostmi, resp. autorovým přístupem k technologiím a tím, do jaké míry je ovládne.

Vznik sociálních médií je spojen s druhou generací internetové sítě, tzv. webem 2.0. Pro ten je typické, že statické HTML stránky jsou více interaktivní, dynamické a jejich rozhraní dovoluje uživatelům snadnou participaci na tvorbě obsahu a jeho sdílení, ale zároveň i snadnější orientaci např. pomocí tagování.

Označení web 2.0 pravděpodobně poprvé použila Darcy DiNucci v roce 1999, ale zpopularizoval ho až podnikatel Tim O'Reilly, který s ním odbornou veřejnost seznámil na *O'Reilly Media Web 2.0 Conference* konané v roce 2004 v San Franciscu. Pojmenování se rychle ujalo v oblasti marketingu a stalo se reklamním „tahákem“. Odborníci ho však považovali za velmi diskutabilní, označili ho za pouhé buzzword. O'Reillyho argumenty pro to, že jsme svědky postupné změny v tvorbě webového obsahu, odlišného propojování informací a s tím související kolaborace uživatelů, pro ně nebyly dostatečně přesvědčivé, aby atribut 2.0. považovali za adekvátní.

Pro tuto dobu je symptomatické vyjádření Berners-Leeho, jednoho ze zakladatelů webu a tehdejšího ředitele World Wide Web Consortium, které poskytl pro server IBM v srpnu 2006. Na otázku, zda rozdíl mezi webem 1.0 a 2.0 podle něj spočívá v tom, že pro web 1.0 je typické propojování počítačů a zpřístupňování informací a pro web 2.0 naopak propojování lidí související s novými způsoby spolupráce, odpověděl: „Už web 1.0 se celý točil kolem propojování lidí. Už tenkrát šlo o interaktivní prostor. Podle mne je web 2.0 jen slovíčkaření a taková hantýrka, nikdo ani pořádně neví, co to znamená. Pokud pro vás web 2.0 znamená blogy a wikistránky, pak jde o vztah mezi lidmi. Jenže

takový vztah jsme u webu předpokládali hned od samého začátku. A kromě toho, tenhle – v uvozovkách – web 2.0 používá tytéž standardy, co vytvořili už lidé, kteří se zasloužili o vznik webu 1.0. [...] Takže web 2.0 pro někoho znamená to, že se věci mají dít mnohem bezprostředněji, jenže myšlenka webu jako interakce mezi lidmi je v zásadě tím, čím byl web odjakživa. To znamená, místo navržené jako prostor ke spolupráci, kde mohou lidé interagovat.“ (Berners-Lee 2006, překlad Miluš Kotišová 2019)⁴²

O'Reilly (2005) ve svém prohlášení tvrdí, že stejně jako mnoho důležitých konceptů ani Web 2.0 nemá pevnou hranici, ale spíše jakési gravitační jádro. Web 2.0 si podle něj můžeme představit jako solární systém složený z webových stránek, které v sobě mají zakomponované všechny nebo pouze některé klíčové principy či pro něj charakteristické rysy, a jsou tak v různé vzdálenosti od pomyslného jádra. Web se totiž neproměnil celý a najednou, v jeden moment vedle sebe existují platformy obou generací. Změny v tomto prostředí probíhají postupně a v různé míře.

Pro stránky webu druhé generace je typické, že jsou vnímány jako platformy či služby (už ne jako produkty), které jsou založené na aktivitě lidí, cílené reklamě a propojování informací a stránek pomocí linků. To z webových stránek dělá živé, dynamické platformy, jejichž nástroje se zlepšují podle reálného chování uživatelů (collective inteligent), s čímž souvisí i nabízení informací a obsahů na míru. Za jednu z nejvíce nabízených služeb webu 2.0 označuje O'Reilly blogování, které přilákalo miliony lidí po celém světě k tvorbě vlastních osobních stránek, ale ještě více čtenářů, kteří na nich dostali příležitost diskutovat.

Přes počáteční nedůvěru se termín web 2.0 ujal a v odborném diskursu se s ním běžně operuje. Je reprezentován především sociálními médii podporujícími mezi svými uživateli sociální interakci a dávajícími jim prostor pro vytváření a sdílení obsahu. Andreas Kaplan s Michaellem Haenleinem (2010, 60) nastiňují šest různých typů sociálních médií: kolaborativní projekty, blogy, komunity sdružující se kolem společného tématu, sociální sítě, světy virtuálních her a virtuální sociální světy.

Ve své studii navrhuje klasifikační schéma sociálních médií kombinující dvě hlediska. První reflektuje technologickou pokročilost sociálního média v oblasti komunikace – zaměřuje se na míru sociální účasti a úroveň zprostředkovacího potenciálu média (media richness). Druhé odráží typ sociálních procesů, které v tom kterém médiu probíhají – sebeodhalování a sebeprezentaci.

⁴² Pasáž byla přeložena pro knihu: ALLMER, Thomas, 2019. *Kritická teorie a sociální média: mezi emancipací a komodifikací*. Praha: Filosofia.

Míra sociální účasti se odvíjí od typu kontaktu mezi dvěma komunikačními partnery (akustického, vizuálního a fyzického). Vyšší míra sociální účasti a větší sociální vliv na komunikačního partnera jsou proto patrné u nezprostředkované komunikace probíhající v aktuálním čase než u e-mailové korespondence. Zprostředkovací potenciál média souvisí s množstvím informací, které je schopno v určitém časovém intervalu přenést. Čím je jeho úroveň vyšší, snižuje se jeho nespolehlivost a riziko nejasností v komunikaci. (Kaplan & Haenlein 2010, 61)

V kombinaci těchto hledisek například blog spolu s wikipedií vychází jako platformy s nízkou úrovní sociální účasti a zprostředkovacího potenciálu, protože jsou založeny na textovém obsahu a umožňují jen jednoduchou, převážně asynchronní komunikační výměnu. Liší se od sebe však v míře sebe prezentace – ta je u blogů⁴³ ve srovnání s kolaborativními wiki projekty vysoká, protože se jedná o osobní deník, ve kterém autor vystupuje sám za sebe.

Sebe prezentace/ Sebe odhalování	Sociální účast/Zprostředkovací potenciál			
	Úroveň	Nízká	Střední	Vysoká
	Vysoká	Blogy	Sociální sítě (např. Facebook)	Virtuální svět (např. Second Life)
	Nízká	Kolaborativní projekty (např. Wikipedie)	Komunity založené na sdílení multimediálních obsahů ⁴⁴ (např. Youtube)	Svět virtuálních her (např. World of Warcraft)

(Převzato z: Kaplan & Haenlein 2010, 62)

4.2 Participativní kultura

Výraz participativní kultura byl poprvé použit v knize *Textual Poacher* (Jenkins 1992) ve spojitosti s kreativní komunitou fanoušků a fandomem. Jenkins v této knize ukázal, že autoři fanfikce se z pasivních konzumentů masové produkce stávají aktivními recipienty a producenty (prosumers) vlastních kreativních obsahů a zároveň participují na životě komunity-fandomu fungujícího na principech „rovnosti, reciprocity, sociality a diversity“. (Jenkins 2016, 2)

⁴³ Amatérská literární fóra, jako nejčastěji využívané platformy pro uveřejňování digitální fikce, by v tomto schématu zastupovaly stejné místo jako blogy jen s tím rozdílem, že jejich míra sebe prezentace je o něco menší.

⁴⁴ V originále content communities.

Přestože i dnes se o participativní kultuře uvažuje jako o kultuře vytvářené uživateli, posluchači, konzumenty a fanoušky (Fuchs 2014, 52), její vnímání se nejen v mediálních studiích, ale i společenských vědách posunulo. Aaron Delwiche a Jennifer J. Hendersonová (2013, 4–7) hovoří o čtyřech fázích výzkumu participativní kultury, přičemž každé období je definováno novou technologií nebo službou, která změnila či rozšířila možnost uživatelů na kultuře participovat.

Pro první tři období (1985–2004) je příznačné, že na participativní kulturu nahlíží pozitivně. Aktivizace recipientů mediálních obsahů a s ní související zapojování do veřejných diskusí, případně i tvorby vlastních obsahů měly posilovat demokratickou a pluralitní společnost a současně vést ke sdílení kolektivních znalostí a dovedností. Tato očekávání však společenský a technologický vývoj naplnil jen částečně. Ukázal, že participativní kulturu takto zjednodušeně vnímat nelze, jelikož ne všechny formy participace jsou stejně smysluplné nebo stejně vlivné.

Optimismus ohledně benefitů sdíleného přístupu k informacím vystřídal v době rozvoje sociálních sítí otázky týkající se skutečných podmínek zapojení do participativní kultury, resp. je-li tak demokratická a otevřená, jak se původně myslelo (Fuchs 2014; Barney et al. 2016; Bird 2011). Začalo se hovořit o tzv. participativní mezeře (participation gap), protože mnoho uživatelů internetu se setkává s omezeními vycházejícími z různých kulturních a socioekonomických faktorů (rasa, sociální třída či jazyk) (Jenkins 2006, 258).

Zájem o participativní kulturu se od výzkumu fandomů a populární kultury postupně přesunul do oblasti výzkumu občanské žurnalistiky a vlivu participativní demokracie na společnost a politické dění (Fuchs, 2014; Barney et al. 2016). Sám Jenkins uvedl, že jsme se jako společnost ocitli v jakémsi přechodovém okamžiku, kdy se mnoha jedincům rozšířila možnost komunikace v rámci síťové kultury, „ale jen málo z nich se v minulosti naučilo, jak tyto rozšířené kapacity používat odpovědně nebo konstruktivně“ (Jenkins et al. 2016, 25).

Jenkins se otázkám spojeným s participativní kulturou věnuje dlouhodobě a své myšlenky rozvíjí a zpřesňuje především v rámci svých spoluautorských monografií.⁴⁵ K participativní kultuře nepřistupuje jako k projevu resistance vůči oficiální či masové kultuře s úmyslem ji rozvrátit nebo vůči ní stát v opozici, ale spíše jako k alternativní kultuře tvořené mnoha subkulturami s různou strukturou a s tvůrčí svobodou umožňující

⁴⁵ *Convergence Culture* (2006), *Confronting the Challenges of Participatory Culture* (2009), *Spreadable Media* (2013) a *Participatory Culture in a Networked Era* (2016).

snadnější zapojení jedinců do tvorby obsahů. Kromě podob a podmínek participace zkoumá také vliv digitálních technologií na život mladých lidí manifestovaný jejich zapojováním do participativní kultury a způsobem učení v tomto prostředí (connected learning). Jeho uživatelé tráví ve virtuálním světě mnoho času, scházejí se zde se svými vrstevníky, sdílí informace a vzdělávají se.

Jenkinsovy závěry v oblasti výzkumu participativní kultury jsou podnětné, ale v určitých aspektech zároveň diskutabilní. Jenkins je konfrontován především s tím, že přeceňuje možnosti a význam participativní kultury a výsledky kreativních aktivit uživatelů webu. Jeho oponenti upozorňují na skutečnost, že ve virtuálním prostředí narážejí spíše na nechuť uživatelů dosahovat společného cíle demonstrovanou množstvím často emotivních komentářů nerespektujících názory⁴⁶ jednotlivých členů virtuálních komunit. (The Janissary Collective 2013, 257–265; Fuchs 2014, 57–64) Oponenti také nesouhlasí s tím, že Jenkins vztahuje participaci převážně na fanoušky a populární kulturu a přitom zapomíná na občany a aktivisty. Nelíbí se jim, že přehlíží tzv. digitální práci (digital labour) hraničící s vykořisťováním uživatelů sociálních sítí a platform. Ty jsou vlastněny soukromými společnostmi, které sbírají o svých uživateli data, jež využívají pro větší zisky, např. z cílené reklamy.

I přes uvedené námitky jsou ovšem Jenkinsovy poznatky o fungování fanoušků v rámci komunit a jeho analýza procesu učení v daném prostředí velmi cenné. Z definic participativní kultury, které v rámci svých publikací nabízí, je předkládané práci nejbližší definice prostředí, kde funkční vztahy mezi jednotlivci vedou k úspěšné kolektivní spolupráci na tvorbě uměleckých projektů. Se svými kolegy z Massachusettského technologického institutu ji definoval jako:

1. „Kulturu s relativně nízkými překážkami bránícími uměleckému vyjádření a občanskému nasazení;
2. Kulturu, která silně podporuje vytváření a sdílení výtvorů druhých;
3. Kulturu, ve které funguje jakési neformální mentorství, kdy zkušenější předává znalosti nováčkům;

⁴⁶ V případě digitální fikce toto nerespektování společného cíle pravděpodobně nejčastěji pozorujeme u kolaborativního psaní s účastí velkého množství autorů, jejichž komunikace není řízena někým, koho všichni zúčastnění respektují. Sociální dynamika v tomto případě nemá pozitivní vliv na dynamiku literární a můžeme polemizovat, zda tito uživatelé vůbec vytváří virtuální komunitu, jejíž členové se vzájemně respektují a sledují stejný cíl.

4. Kulturu, ve které její členové věří, že na jejich příspěvcích záleží;
5. Kulturu, kde její členové pocítují určitou míru vzájemného sociálního propojení (přinejmenším jim záleží na tom, co si ostatní o jejich tvorbě myslí).

Ne každý člen musí přispívat, ale musí věřit, že má možnost kdykoliv tak udělat a to, co vytvoří, bude náležitě oceněno.“ (Jenkins 2009, 7)

Takto definovaná kultura popisuje ideální prostředí mající všechny předpoklady pro to, aby v něm vznikala sociální estetika. Vykazuje respekt a vztahy, z nichž vyplývá vzájemná důvěra jejích členů nezbytná pro životaschopnost participativní kultury. Sociální vztahy daného typu, resp. na nich stavící synergie je typická i pro námi sledované virtuální komunity vznikající kolem jednotlivých uměleckých projektů či webových stránek. Z toho lze vyvozovat, že participativní kultura se formuje a vzniká ze samotného soužití lidí. Její existence není podmíněna přítomností média a ani médium samo o sobě není zárukou jejího vzniku.

Potřeba upravovat, sdílet, zapojovat se do spoluvytváření obsahů se ve společnosti neobjevila teprve s novými médii – jde o typický projev volní stránky lidského jedince. Zaměříme-li se na participaci ve sféře umění, lze její projevy spatřovat již u antického divadla, k němuž patřilo, že diváci dávali najevo své postoje k průběhu hry a výkonům herců během představení buď ovacemi, nebo pískotem. (Trnobranská 2017) Divadelní forma, kdy se diváci zapojují do diskuse a dialogu o předváděné inscenaci nebo interagují s herci během představení či po něm, je označována jako participativní divadlo a byla rozvíjena ve dvacátém století (viz heslo participatory theatre (Kandil 2014, 608–610)).

Téma participace v umění je však v současnosti diskutováno především v souvislosti s fenomény, jež ovlivnily fungování mezilidských vztahů a zásadně rozšířily možnosti hledání a vytváření informací (user-generated content) – tzn. s digitálními médii, resp. sociálními sítěmi. „Tato média umožňují rostoucímu počtu lidí přistupovat, upravovat, ukládat, distribuovat a sdílet mediální obsah.“ (Barney et al. 2016, viii) Každý uživatel internetu se dnes podílí na podobě současné kultury. Dochází k tomu na základě čtyř typů aktivit:

„**Propojení (affiliations)** – členství, formální či neformální, v online komunitách utvořených kolem různých mediálních platforem jako je Facebook, diskusní fóra, herní klany.

Vyjádření (expressions) – vytváření nových kreativních forem, jako je samplování,⁴⁷ modding,⁴⁸ vytváření zábavných videí, fan fikce.

Společné řešení problémů (collaborative problem-solving) – práce v týmu, formální i neformální, např. prostřednictvím Wikipedie nebo alternativní reality.

Oběh (circulations) – formování toku médií (podcasty, blogování).“ (Jenkins 2009, 8)

Sociální média sice poskytla velkému počtu lidí mnohem větší příležitost k participaci, ale bez osvojení si určitých sociálních dovedností pro ně stále budou existovat překážky bránící jejich opravdovému zapojení. K tomu, aby se členství a komunikace v online komunitě dalo označit za participativní, je podle Danah Boydové nutné osvojit si: „schopnost porozumět sociální situaci dost dobře na to, abychom se do ní mohli konstruktivně zapojit; dovednost efektivně přispívat; dovednost budovat vztahy s ostatními, protože to pomáhá budovat publikum; schopnost emoční odolnosti při negativní zpětné vazbě a dostatečný sociální status, abychom mohli hovořit bez následků.“ (Jenkins et al. 2016, 22)

Právě uvedené dovednosti a schopnosti uživatelů sociálních médií se v mnohém překrývají s těmi, jež by měli mít členové úspěšných virtuálních komunit. Ty, jsou-li složeny z takto „erudovaných“ členů, dokážou naplňovat své cíle a v případě literatury sociálních médií v nich probíhající participace produkuje sociální estetiku vysoké úrovně. Neplatí zde však, že úspěšná virtuální komunita vytváří vždy kvalitní literární texty. Ne všechny komunity si totiž takový cíl kladou. Protože ale autor v procesu psaní reaguje na podněty a očekávání jejích členů je výsledná podoba vznikající digitální literatury výše citovanými faktory ovlivňována.

Z toho lze vyvozovat, že vybudování úspěšné komunity není snadné. K utváření její sociální politiky, struktury a charakteru dochází postupně (Preece 2006, 26). Je-li ovšem tento proces úspěšný, členové komunity navzájem interagují a spolupracují na vytváření tvůrčích obsahů. Proto při posuzování kvality digitální literatury zohledňujeme nejen literární, ale i sociální estetiku.

⁴⁷ Samplování obecně znamená přepracovávání již existující kultury s využitím technologií, vzniká pak jakási koláž. V hudbě se jedná techniku remixování spočívající v užívání cizích uměleckých prvků v novém kontextu. (viz Tate [online])

⁴⁸ Modding spočívá ve změně počítačového nebo herního softwaru či hardwaru s cílem zlepšení vzhledu a technických vlastností zařízení (viz Wikipedia [online]).

4.3 Vztah mezi participací a interaktivitou

Při výzkumu digitální literatury sociálních médií jsme svědky pnutí mezi literární a sociální estetikou, což nás nutí odhlížet od samotného textu a všimnout si i vztahů mezi autory a čtenáři. Ty rekonstruujeme na základě analýzy jejich komunikace probíhající v rozmanitých prostředích se specifickým technickým nastavením.

Podoba i počet jednotlivých mediálních platforem se neustále proměňují, a metodologie výzkumu tedy nelze postavit pouze na jejich analýze. Určujícím faktorem je proto chování jejich uživatelů. To má v rámci těchto platforem podobné rysy, a může tedy být sledováno jimi napříč.

V kontextu úvah o participativní kultuře je interaktivita vnímána jako vlastnost technologií umožňující uživatelům nějakou volbu. Ideálním výsledkem interaktivity probíhající v sociálních médiích je zapojení uživatelů do produkování obsahu. V případě ostatní digitální literatury (hypertextové romány, kinetická poezie) nevznikající v rámci participativní kultury je míra tvůrčího zapojení čtenáře z tohoto úhlu pohledu omezená. Autor předkládá čtenáři již dokončené dílo a ten tak svou interakcí dílo pouze přepracovává anebo reorganizuje. (Barney et al., 2016, xvii)

Protože je způsob participace podmíněn povahou kultury, přitahuje každé sociální médium jiné typy autorů. Každá komunita si tak vytváří svá pravidla a je jinak hierarchizovaná. Způsob participace, resp. její realizace určená konkrétní komunitou a médii se tak na proces tvorby promítá odlišně. Svou roli v některých případech může hrát i jiná historická zkušenost uživatelů s využíváním internetu v dané společnosti či státu. Tyto faktory sice stěžují interpretaci dané produkce, ale jsou pro ni zcela zásadní. Bez zohlednění kontextu, podmínek a doby, ve které jsou tyto texty tvořeny, budou o nich vznikat pouze popisné práce, bez jakéhokoliv systémového usouvztažnění.

4.4 Virtuální komunita

Participativní kulturu tvoří komunity utvářené kolem určitých uzlů v síti. Ty představují prostředí, kde mají uživatelé možnost naplňovat buď své, anebo kolektivní potřeby a kde k tomu mají k dispozici i náležité prostředky. Protože digitální literatura tvořená v sociálních médiích je výsledkem participativní kultury, má komunita pro její vznik značný význam. Právě její fungování spolu s vnitřními pravidly a technickým

nastavením stránek, na kterých funguje, vytváří podmínky pro vznik sociální dynamiky a sociální estetiky.

Bez existence virtuální komunity lze ve vztahu k digitální literatuře stěží hovořit o participaci a kolaboraci. Komunikace v rámci virtuální komunity se totiž výrazně liší od komunikace náhodných „kolemjdoucích“. Členy komunity spojuje obdobný zájem, cíl nebo zkušenost, a to se odráží v typu komentářů. V jejich komunikaci se tak přirozeně vyskytuje více interaktivních či recipročních prvků, než je tomu u textů, kolem kterých žádná komunita nevznikla. Členové komunity mezi sebou prostřednictvím komunikačních vláken navazují vztahy, budují si vzájemnou důvěru a sdílí svou tvorbu a názory. Lze předpokládat, že uživatelé, kteří se cítí komunitou přijatí, v ní chtějí trávit více času a jsou motivováni do ní aktivně přispívat, tj. nebýt pouze pasivními přihlížejícími.

Uživatelé, kteří se neúčastní participace, po sobě na webových stránkách nezanechávají stopu ve formě zprávy či sdílení. V odborné literatuře se označují jako lurkers, což se dá volně přeložit jako „číhalové“. Jsou to členové virtuální komunity, kteří ji pravidelně sledují, znají její obsah a komunikaci, ale nepřispívají do ní. Odhaduje se, že poměr mezi přihlížejícími uživateli a aktivními participanty webových stránek bývá zhruba 100:1, ale tyto poměry se mění v závislosti na typu stránek.⁴⁹ (Preece 2006, 87)

Virtuální komunity jsou popisovány z různých perspektiv a existuje mnoho jejich definic. Naším potřebám ovšem nejlépe vyhovuje vymezení Rheingoldovo (1993, 6): „Virtuální komunity jsou ze sítě vyrůstající sociální seskupení. Vede-li dostatečné množství lidí dostatečně dlouho veřejnou diskusi a projevují-li empatii dostatečnou pro vytvoření sítě osobních vztahů v kyberprostoru, vzniká virtuální komunita.“ Z Rheingoldova textu je dále zřejmé, že komunitu definuje především na základě chování jejích členů, a až poté si všímá jejích fyzických vlastností (počet členů), případně charakteristik sdílených jejími členy (např. příslušnost ke geografické lokalitě či etniku).

Virtuálních komunit existuje velké množství a řada z nich zmizí, aniž by za sebou zanechaly nějakou výraznější stopu. Diverzita těchto komunit souvisí s různorodostí jejich zaměření a cílů. Komunity vznikající kolem platform sociálních

⁴⁹ Bruce Mason and Sue Thomasová (2008) z Montfortské univerzity v závěrečné zprávě kolaborativního wiki románu *A Million Penguins* (2007) uvádějí, že projekt během svého trvání shlédl 75 000 různých osob, přičemž 1476 jich bylo registrovaných a zaneslo na 11 000 změn/editací. Většina jich byla zanesena relativně malým počtem přispěvatelů. Osoba vystupující pod nickem Pabruce editovala 1780 krát a Sentinel88 1144 krát, což činilo přes 25 % všech zásahů. (Zpráva stejně jako projekt samotný jsou dnes dostupné pouze přes webový archiv Web.archive.org.)

médií, jež generují literární texty, se zpravidla zaměřují na kultivaci autorského stylu a rozvíjení poetiky příběhu. Jejich cílem je vzájemná inspirace a podpora v další tvorbě. Nikdo už nemusí psát ve vakuu, autorům je k dispozici obecnost a mohou se rozhodovat, kde a kdo bude jejich texty číst a zda jsou připraveni na zpětnou vazbu. Současně mohou sledovat tvorbu ostatních autorů v komunitě a učit se od nich. (Pugh 2005, 119)

Složení komunity, její cílevědomost, soustředěnost či naopak uvolněnost má přímý vliv na podobu diskuse, na hloubku a délku reakcí a na odbíhání od tématu. To, že komunita nevytvořila společně text vhodný pro publikování v nakladatelství, neznamená automaticky její selhání. Tento cíl si, přinejmenším v českém prostředí, beztak většina komunit neklade.

V závislosti na typu sociálního média se komunita nejčastěji profiluje buď jako tvůrčí skupina (amatérská literární fóra) nebo jako skupina čtenářů (blog), se kterými autor spolupracuje a vtahuje je do tvorby díla. Do jaké míry je v tomto směru komunita úspěšná a jak spolu dokáže spolupracovat, je určující pro definování sociální estetiky a jejího vlivu na estetiku literární. Jak podotýká Jenny Preeceová (2001, 354), dvě komunity nejsou stejné právě tak, jako nejsou stejní dva lidé. Proto je nezbytné k analýze každého textu a komunity, která ho obklopuje, přistupovat individuálně, rozpoznat její jedinečnost a na základě té určit její cíle a podmínky, které se na participaci a kolaboraci podílí.

U větších a déle existujících komunit se přirozeně vytváří i určitá společenská hierarchie, do níž musí nový člen proniknout, aby byl přijat a čten. Podmínkou je obvykle jeho aktivita ve skupině spočívající v psaní komentářů a hodnocení děl ostatních členů a také v publikování vlastních textů.

Tyto mechanismy řídící podobu tvorby v komunitě spolu s vytvářením společné identity a pozice ve specifickém internetovém literárním životě popsala Dawidowicz-Chymkowská (2018) na příkladu polského fandumu HP Fan Fiction.⁵⁰ Autorka v tomto případě měla štěstí, že historii samotného fóra sepisovala jedna z jeho členek vystupující pod nickem Ariel. Tudíž informace, které v průběhu života komunity mohly zmizet, byly zachyceny v tomto sekundárním zdroji.⁵¹ Autorka tak mohla srovnávat svá pozorování s vnímáním historie samotné komunity.

⁵⁰ HP jsou iniciály hlavní postavy z románů J. K. Rowlingové, mladého čaroděje Harryho Pottera.

⁵¹ Dnes již dostupné pouze z archivní verze:

(<http://web.archive.org/web/20071011054222/http://archiwum.twoj.net/index.php?showforum=58>).

U tohoto fóra je zajímavé, že se postupně vypracovalo na platformu pro elitní autory, jejichž texty byly v rámci polského literárního oběhu fanfikce považovány za velmi kvalitní. Její členové toho však nedocílili selekcí uveřejňovaných textů, ale přirozeně. Sami autoři si na sebe kladli vyšší nároky a uveřejňovali a komentovali jen kvalitní texty. „První tvůrci a kritické individuality přitáhli další, až začali členové skupiny, kteří měli vysoké literární kompetence, hrát při určování panujících zvyků klíčovou roli.“ (Dawidowicz-Chymkowská 2018, 180) Komentáře ambiciózní autory motivovaly k další tvorbě a zlepšování svých dovedností, což naopak ty slabší odradilo na fóru pokračovat.

Komunita tyto své snahy podpořila i vznikem pravidel a doporučení, čeho by se publikované texty měly vyvarovat (pravopisné chyby, vulgarismy a určitá témata), a jak by měly vypadat komentáře (věcné a kritické). Komunita v tomto případě kladla důraz „na věcnou kritiku a zdůrazňování estetické funkce vznikajících děl“ (Dawidowicz-Chymkowská 2018, 184).

4.5 Sociabilita a usabilita

Úspěšnost komunity je ovlivňována řadou faktorů – je nasnadě, že určující podíl přísluší v tomto ohledu spíše faktorům odrážejícím její sociální potenciál než relativně snadno zjistitelným proměnným, jako jsou počet členů či vyměněných zpráv. V daném kontextu je míra úspěchu podmíněna především kvalitami označovanými jako sociabilita (příp. sociální kapitál) a usabilita, jež jsou měřitelné o poznání obtížněji.

Sociabilitu chápeme jako lidskou potřebu navazovat interpersonální vztahy, družít se a být společenský. Naplnění těchto potřeb se odvíjí od kvality sociální interakce mezi členy komunity. Ta je ovlivňována zejména chováním samotných účastníků, jejich ne/aktivitou, úspěchem při naplňování jejich rolí, popř. cílů, vliv na ni ovšem mají také podmínky pro vstup do komunity i to, zda jsou jejich aktivity veřejné.

Je obvyklé, že vstup do komunity a možnost publikovat a komentovat jsou podmíněny registrací na dané platformě. S ní souvisí souhlas s dodržováním interních pravidel, jejichž porušení je sankcionováno. Sociabilita se týká plánování a vytváření sociální politiky, jež by měla být členům komunity srozumitelná a měla by pro ně být i akceptovatelná. (Preece 2006, 26) Jde o dynamickou dispozici, jež se proměňuje v závislosti na vývoji a zrání konkrétní virtuální komunity.

Podle Preeceové (2001 a 2006) je sociabilita ve virtuálním prostředí utvářena třemi elementy ovlivňujícími lidské chování: smyslem a cílem platformy, lidským faktorem a politikou platformy. V případě online komunit vznikajících kolem literatury sociálních médií se nejčastěji setkáváme s cílem vytvářet podmínky pro tvůrčí práci a spolupracovat přímo či nepřímo na tvorbě literárního díla. Společný cíl uživatele sbližuje, a ti tak lépe a snadněji navazují mezi sebou vztahy.

Jádro komunity formuje lidský faktor. Její podobu určuje počet participujících uživatelů a jejich individuální aktivita. Komunity jsou často hierarchizované a jednotliví členové v rámci nich zastávají různé role a pozice. Tradiční dichotomie autor – čtenář se zde rozrůstá o další role modifikující tvůrčí proces, jenž v rámci komunity probíhá (podrobněji viz kapitola šest).

Politika platformy se vztahuje k pravidlům chování v online prostředí a k podmínkám vstupu do komunity, které nastavil její správce či majitel. Některé mají tato pravidla jasně sepsaná a jejich členové se při registraci zavazují, že je budou respektovat. Tato pravidla obvykle vychází buď z norem užívání samotné komerční platformy (např. sociální síť Facebook), nebo z autorského zákona.

Anita Blanchardová s Tomem Horanem (1998) vidí úspěšnost komunity také ve spojení s vysokým sociálním kapitálem, ke kterému přispívá nízká struktura komunity, vzájemná důvěra a společný cíl. Tj. sociální kapitál popisují jako schopnost komunity efektivně spolupracovat. Získat pocit důvěry však není ve virtuální komunitě snadné a není to ani krátkodobá záležitost (Mezgár 2006, 4–9). Nový člen komunity může zažívat nejistotu ze začlenění do komunity a z chování jejích členů. Z tohoto důvodu se někdy uživatelé simultánně angažují v několika obdobných komunitách a na základě zkušenosti s nimi volí tu, jejíž cíl a cesta k jeho naplnění jim nejvíce konvenuje.

S technickým nastavením stránek a s jejich interfejsem (tzn. rozhraním umožňujícím HCI – interakci člověka s počítačem) souvisí usabilita. Nastavení webového rozhraní ovlivňuje pohyb uživatelů po stránce, jejich schopnost učení a produktivitu, má ovšem vliv i na spokojenost plynoucí z jejich pobytu na dané stránce. Pokud nastavení webu není intuitivní a pro uživatele je složité a časově náročné na něj vkládat své texty a komentáře, je menší šance, že zde bude chtít trávit svůj volný čas a diskutovat s ostatními.

Usabilita úzce souvisí se sociabilitou. Technické nastavení stránek a následná fyzická interakce uživatelů s nimi by měly v co nejvyšší možné míře podporovat cíle komunity a jejich politiku, tj. sociální aktivity (Preece 2006, 111). Vývojáři takových

stránek tedy kromě samotné struktury webu a formátu komunikace zohledňují třeba i podobu registračních formulářů, jejichž komplikované nastavení a podrobné otázky opět mohou uživatele odradit od vstupu na stránky (Preece 2006, 27).

V případě amatérských literárních serverů nemusí mnohým autorům vyhovovat nastavení editování vkládaného textu a omezení pro vkládání obrazového materiálu. Orientaci na webu mnohdy ztěžuje uživatelsky nepřívětivě nastavená archivace textů neumožňující jejich zpětné vyhledávání podle data, autora či hodnocení. K nepřehlednosti stránek přispívá rovněž informačně přehlcená úvodní strana.

Kromě samotného nastavení stránek sehraává při autorově výběru platformy roli také design webových stránek. Zaměříme-li se v tomto ohledu na česká amatérská literární fóra, za jejich zlatá léta lze označit období mezi lety 2008–2013, kdy byly velmi oblíbenou platformou pro uveřejňování umělecké tvorby. Kvůli tomu, že jejich správci nemají finanční možnosti jejich design modernizovat, v tomto směru na atraktivitě v konkurenci s jinými platformami ztrácejí. Jediný sever Písmák prošel během své historie modernizací díky investici jeho generálního partnera, kterým se v roce 2005 stala soukromá vysoká škola Josefa Škvoreckého.

Pozornost mladých autorů se tak dnes přesouvá spíše k mezinárodním platformám jako je Wattpad nebo Poetizer,⁵² které se v tomto ohledu neustále vyvíjí a přizpůsobují se nárokům svých uživatelů. Výjimkou jsou fóra jako Totem, které sice mají z dnešního pohledu zastaralé rozhraní, ale díky dlouhé tradici (server funguje od roku 1999) a dobré reputaci komunity, jsou stále navštěvovaná a čtená.

⁵² Aplikace Wattpad byla navržena kanadskými programátory a spuštěna v roce 2006. Nyní je rozšířena po celém světě a její výhodou je, že její rozhraní je přizpůsobené i pro mobilní telefon, což umožňuje rychlý přístup k jejímu obsahu a snadné zasílání komentářů. Sociální síť Poetizer spustili čeští vývojáři v roce 2018. V květnu 2020 uvádějí, že obsahuje již přes milion básní ze 120 zemí světa (Sedláček 2020).

5 CO JE INTERAKTIVITA?

V kapitole o digitální literatuře již bylo zmíněno, že jedním z jejích charakteristických rysů je interaktivita. Autoři ji využívají k motivaci čtenářů, aby se spolupodíleli na procesu konstruování díla.

Autor se tak jejím prostřednictvím vědomě vzdává absolutní kontroly nad textem a o toto své výsadní postavení se dělí se svými čtenáři, kteří ho mohou na základě svých rozhodnutí měnit a upravovat nebo ho ovlivňovat už v průběhu samotného tvůrčího procesu. Digitální literatura se díky interaktivitě „vymaňuje z přímé, v reálném čase uskutečňované kontroly ze strany autora nebo tvůrce obsahu a otevírá se možným úpravám ze strany čtenáře nebo uživatele“ (Cover 2007, 195).⁵³

Přestože Simanowski hovoří o dvou typech interaktivity, programové a síťové, toto rozdělení se mezi naratology zkoumajícími digitální literaturu všeobecně neujalo. Vnímání interaktivity pouze jako imanentní součásti textu je stále velmi silné a teoretické koncepty a terminologie popisující tento typ digitální literatury jsou nevhodně a nepřesně užívány k popisu literatury sociálních médií.

Nerozlišování interaktivity probíhající na rovině autor–text a na rovině člověk–člověk (ať už ve smyslu autor–čtenář, nebo čtenář–čtenář) pak vede v kontextu výzkumu literatury sociálních médií k lehce napadnutelným tvrzením, protože termíny ustanovené na základě principů fungování multilineárních textů v prostředí sociálních médií buď neplatí vůbec, nebo jen částečně. V daném kontextu je zcela symptomatický termín wreader, jímž Geroge Landow (1992, 1997) označuje výsledek transferu části autorské moci do rukou čtenáře během jeho četby multilineárních hypertextů. Tímto novotvarem vzniklým spojením slov writer a reader Landow ukazuje rozdíl mezi „běžným“ čtenářem tištěných či lineárních textů a čtenářem multilineárních hypertextů, jenž už není pouze pasivním konzumentem textu, ale stává se zároveň i jeho produktorem, protože si vybírá z možností, které mu autor nabízí.⁵⁴

Užívání tohoto termínu ve spojitosti s literaturou sociálních médií je však chybné (např. u Klaiber 2014, Thomas 2013), protože zde autor či spoluautoři neztrácejí své výsadní postavení. Počítačem mediovaná komunikace autorům především umožňuje blíže spolupracovat a komunikovat se svými čtenáři. Sblížení autorské a čtenářské role

⁵³ Studie R. Covera (2007) byla přeložena Jakubem Mackem.

⁵⁴ V této souvislosti se můžeme setkat i s označením prosumer (vzniklé spojením slov produce+consume), které odráží aktivitu uživatelů participativní kultury webu 2.0. Termín společenské vědy převzaly z obchodní terminologie, kde se tak označuje přiblížení rolí spotřebitele a výrobce.

zde neznamená ztrátu kontroly nad textem, ale odráží čtenářovu participaci na procesu vzniku díla. Simanowski (2004, 81) tuto situaci vtipně glosuje, když poznamenává, že v případě kolaborativního psaní v online prostředí je mnohem výstižnější hovořit o smrti čtenáře než autora, protože čtenář je tím, kdo je vyzýván, aby se vzdal své role a stal se autorem vznikajícího díla. Projevují se zde tedy opačné tendence než u hypertextu.

Vrátíme-li se však k samotnému termínu interaktivita, lze o něm říci, že jeho užívání ve vědeckém diskurzu je obecně považováno za problematické. Nejednoznačně používaný je nejen v oblasti výzkumu digitální literatury, ale především v oblasti výzkumu nových médií, kde je kvůli své mnohoznačnosti a nadužívání označován jako buzzword, a je mu dokonce přisuzována předčasná vědecká smrt (Quiring 2016, 12).

Označovat všechny nové technologie za „interaktivní“ bylo populární především v osmdesátých a devadesátých letech 20. století, kdy „kultura prožívala něco, co bychom mohli nazvat ‚interaktivním obratem‘ – ‚interaktivita‘ [tak] přirozeně vešla do běžného užívání“ (Jensen 1998, 186). Definice interaktivity tudíž můžeme nalézt mnoho a je na ni pohlíženo z různých úhlů pohledu.⁵⁵

Pro výzkum literatury sociálních médií jsou důležité zejména vědecké přístupy zdůrazňující interakci⁵⁶ mezi jedinci prostřednictvím technických prostředků (user-to-user interactivity nebo human-to-human interactivity), která v našem případě probíhá ideálně mezi dvěma a více jedinci v diskusních vláknech přímo pod literárním textem s cílem ovlivnit podobu vznikajícího textu, případně samotné tvůrčí uvažování autora. Jejich komunikace má přitom rysy komunikace jak mluvené, tak písemné.

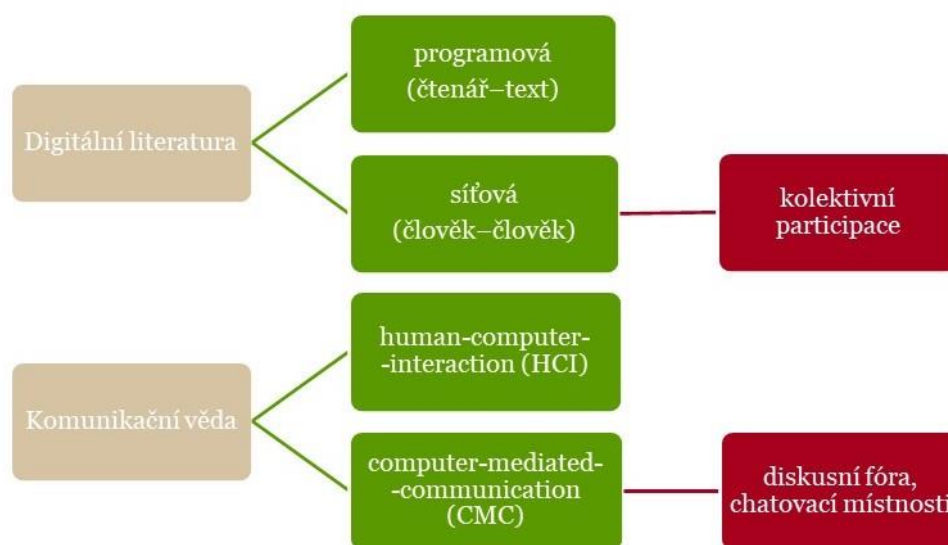
Interaktivitu vázanou na síť tak můžeme označit jako procesní, proměnnou charakteristiku komunikačního nastavení (Rafaeli & Sudweeks 1998, 4). Obdobně definují interaktivitu Bucy a Tao (2007, 647), pro které je to soubor „soubor technologických atributů mediovaného prostředí umožňujícího vzájemnou komunikaci nebo výměnu informací, které dovolují interakci mezi komunikační technologií a uživateli, příp. mezi uživateli prostřednictvím technologie.“

⁵⁵ Výčet nejvíce proklamovaných definic nabízí ve své diplomové práci Jan Havelka (2013), přičemž je od sebe důsledně odděluje na základě několika perspektiv. Havelka vyděluje definice založené na vztahu uživatele a dokumentu, uživatele a systému, uživatele a uživatele, ale taktéž definice vnímající interaktivitu jako produkt nebo proces a ty, jež jsou orientovány pouze na médium, sdílení nebo uživatele.

⁵⁶ Vztah mezi interakcí a interaktivitou chápeme tak, že interaktivita se týká kvality nebo stavu interakce (Sedig, Parsons & Babansky 2012, 13). Interaktivita se dá tudíž označit za vlastnost artefaktu umožňující interakci.

Z uvedeného důvodu bude v této kapitole představen jednak výzkum interaktivity programové a síťové ve vztahu k digitální literatuře (aby bylo zřejmé, proč a v čem se od sebe odlišují) a jednak výzkum interaktivity ve vztahu k online komunikaci (computer-mediated-communication).

Nahlížení na interaktivitu v rámci výzkumu digitální literatury a komunikační vědy znázorňuje obrázek 6. Obě pojetí jsou si přitom velmi blízká. Výzkum programové interaktivity tak může těžit z výsledků bádání o HCI a výzkum interaktivity síťové zase z poznatků o CMC.



Obr. 6 Diagram znázorňuje typy interaktivity ve vztahu k digitální literatuře a její rozlišení ve výzkumu komunikační vědy.

Výsledky bádání v oblasti CMC totiž přibližují fungování komunikace v sociálních médiích a ozřejmují prvky nezbytné pro vznik sociální dynamiky, resp. sociální estetiky. O sociální dynamice v souvislosti s interaktivní komunikací psali už na konci devadesátých let minulého století Sheizaf Rafaeli a Fay Sudweeksová.

Ti zkoumali obsahy jednotlivých zpráv (komentářů) v online prostředí a jejich vzájemné ne/referování. Jejich výzkum dokázal, že typ komentářů je určující nejen pro kompaktnost samotné virtuální komunity, ale též pro vytváření vztahů mezi jejími členy a pro vzájemnou motivaci k naplňování jejich cílů.

Poznatky z jejich výzkumu sociální dynamiky objevující se v online komunikaci navíc poskytují soubor podmínek, na jejichž základě určíme, zda lze u konkrétních textů publikovaných v sociálních médiích hovořit o přítomnosti interaktivní komunikace, popř.

sociální estetiky. Toto zjištění je určující pro jejich zařazení mezi digitální literaturu a k určení jejich pozice v postdigitálním literárním systému.

Tento přístup je ve výzkumu literatury sociálních médií unikátní. Jeho výhoda spočívá v tom, že umožňuje danou tvorbu vnímat komplexně a systémově. Naratologové zabývající se personálními narativy tvořenými v sociálních médiích sice také využívají poznatků z výzkumů týkajících se počítačem mediované komunikace a upozorňují na vliv komentářů na samotný způsob vyprávění, ale soustředí se spíše na proměny samotného způsobu vyprávění v sociálních médiích. K jejich rozboru využívají diskurzivní analýzu a postupy uplatňující se v sociolingvistice. Vnímání čtenářských komentářů jako druhého příběhu (Page 2012) nebo sekundární osnovy (Klaiber 2014) je velmi inspirativní a slouží jako další zdroj nástrojů pro interpretaci literatury sociálních médií.

Kromě Simanowského a Ruth Pageové se vlivem počítačem mediované komunikace na vyprávění zabývá například Alexandra Georgakopoulou (2013 a 2015) v rámci analýz small stories (autobiografických vyprávění formou rozhovoru) či Nancy K. Baymová (2000) při výzkumu online komunit. Na vliv síťové interaktivity na fandom naráží taktéž Bronwen Thomasová při bádání o fanfikci (2011 a 2014).

5.1 Interaktivita a komunikační věda

V komunikačních a mediálních studiích je interaktivita nejčastěji vnímána jako vlastnost technologií, komunikačního nastavení nebo jako součást uživatelského jednání či prožívání (perceptions of users) (Kioussis, 2002; Bucy, 2004). Komunikace uskutečňovaná v interaktivním prostředí tedy není omezena jen na komunikaci člověka se strojem (human-computer interaction, HCI), ale uvažuje se o ní i jako o počítačem mediované komunikaci mezi lidmi (computer-mediated communication) uskutečňované například prostřednictvím mailové korespondence, chatů nebo video hovorů.

Podíváme-li se na tyto dva základní typy interaktivity z hlediska produkčního systému, HCI je označována jako produkt (interaktivita vytvořená komunikací) a CMC jako proces (interaktivita v komunikaci se vyskytující). Toto rozdělení ve své studii přibližuje Stromer-Galleyová (2004), když za produkt označuje interakci uživatele s technologií, u které dochází k uživatelské interakci s obsahem (ať už má textovou, audiovizuální, nebo multimediální podobu) prostřednictvím rozhraní mediálního systému. Interaktivita jako proces je pro ni zastoupena osobní konverzací (person-to-person conversations) probíhající v online prostředí, jež je médií pouze zprostředkovaná.

O interaktivitě jako atributu komunikačního procesu pak hovoříme tehdy, „když uživatelé vnímají interaktivní potenciál systému a náležitě ho využívají. Komunikační procesy se tak stávají interaktivními, například v tom smyslu, že čtenář, který komentuje zpravodajský článek, obdrží odpověď od novináře odpovědného za článek nebo od jiného čtenáře.“⁵⁷ (Quiring 2016, 2) Interaktivita tudíž ani zde není vnímána jako primární vlastnost média, ale může nabývat různých podob a stupně až v závislosti na reálně probíhající a variabilně nastavené komunikaci. Výzkum interaktivity zaměřený na přechod (transition) zpráv a jejich recipocitu v komunikačním nastavení se tedy týká především uživatelské schopnosti reagovat a vzájemného vyměňování informací. Podle Rafaeliho (1988) je „interaktivita výrazem toho, do jaké míry v dané sérii komunikačních výměn souvisí každý třetí (nebo poslední) přenos (nebo zpráva) a do jaké míry na sebe předchozí výměny či dřívější přenosy odkazují“ (s. 111).

Stupeň interaktivity komunikačních procesů je určován prostřednictvím analýzy provázanosti jednotlivých zpráv ve smyslu jejich sémantické koherence. Logicky přitom platí přímá úměra: „Čím více jednotlivých zpráv v komunikačním vláknu spolu sémanticky souvisí, tím je proces komunikace interaktivnější.“ (Quiring 2016, 7)

Procesuální charakter interaktivity v online prostředí vyzdvihují i Rafaeli a Sudweeksová (1997 a 1998), když upozorňují na to, že ji nelze vnímat pouze jako interakci mezi dvěma partnery, ale je třeba ji chápat jako proces probíhající v celé síti. Aktivita jedinců ve smyslu zanechávání stop v síti prostřednictvím komentářů a sdílení obsahu determinuje reálnou sociabilitu sociálního média a je klíčová pro určení míry využití interaktivních prvků. Z tohoto důvodu vnímají výzkum interaktivity jako vhodný přístup k ozřejmení, jak komunity v online prostředí fungují a drží pohromadě.

Právě vědomí, že interaktivita souvisí s výměnou, která je nějakým způsobem zprostředkována technologií, nedovolí užívat termín v souvislosti s jakoukoli formou komunikace a užít ji jako univerzální deskriptor všech forem dialogu (Jensen 1998; Kioussis 2002).

Mezi teoretiky komunikace panuje obecná shoda, že „interaktivita je důležitým prvkem komunikačního procesu a slouží jako strategie udržování vztahů, která přispívá k relačním výsledkům“ (Ariel & Avidar 2015, 21). Již v padesátých letech minulého století s tímto konceptem pracovali Shannon a Weaver, u kterých interaktivita odkazovala k dvousměrné komunikaci mezi lidmi, zvířaty nebo stroji. V informační vědě byl termín

⁵⁷ Reálným vlivem čtenářských komentářů na online žurnalistiku se zabýval např. Schultz, který své závěry z empirického výzkumu uveřejnil v roce 2000.

pravděpodobně poprvé použit k popisu nesequenčního psaní na počítači Tedem Nelsonem v šedesátých letech 20. století.

5.2 Interaktivita a sociální média

Analýza využití interaktivních prvků (především interaktivní komunikace mezi autorem a čtenáři nebo mezi čtenáři samotnými) patří mezi hlavní selekční kritérium, které je aplikováno, abychom od sebe odlišili díla v sociálních médiích pouze publikovaná a ta, která splňují atributy digitální literatury. Určení stupně a míry interaktivní komunikace, jež vede ke vzniku virtuálních komunit s vlivem na vytváření text, je zároveň určující pro pozici konkrétního textu či projektu v rámci vernakulární zóny postdigitálního literárního systému, popř. pro jeho roli mezi ostatními texty v rámci stejného typu platformy (blogy, amatérská literární fóra, Facebook atd.).

Na okraji systému se ocitají projekty a konkrétní platformy, které autorům slouží jen jako jakési vývěsky, jejichž prostřednictvím jsou čtenářům předkládány hotové texty bez zájmu autora nebo čtenářů je nějak měnit a komentovat. K šedé zóně se naopak přibližují platformy, kolem kterých se sdružují komunity čtenářů a autorů participujících na naplnění svých individuálních nebo kolektivních cílů (zlepšení kvality textu, kolaborace na psaní textu, přilákání nových čtenářů, vytištění knihy).

Při výzkumu interaktivity narážíme na širokou škálu jejích projevů a prostředí, ve kterých probíhá, což ji v některých případech může významně determinovat (viz výše o vlivu usability na vytváření komunit). Setkat se můžeme jak s tím, že členové komunity spolu komunikují spíše nonverbálně, což je manifestováno prostřednictvím bodování, známkování, sdílení nebo udělování lajků (like), tak i prostřednictvím bohaté a rozvinuté komunikace či moderovaných diskusních chatů.

Každý typ sociálního média přitom umožňuje jiný styl komunikace (veřejná, poloveřejná, neveřejná) a zároveň jiný typ psaní. Interaktivita tak může mít jak přímý vliv na proces tvorby ve smyslu zásahů do jejího průběhu (např. kolaborativní psaní), tak vliv nepřímý, kdy reakce čtenářů ovlivňují autorský styl či autorův vztah k literatuře a jeho nahlížení na ni. „Komentáře nemusí nutně ovlivnit text narativu a příběhy mohou být čteny bez odkazu na komentáře, které je doprovázejí. Avšak zatímco dokončený příběh lze číst jako samostatný artefakt bez odkazu na komentář, příběh nemohl vzniknout bez komentářů.“ (Page 2012, 207)

Jak se na teoretické rovině vypořádat s proměnlivostí a variabilitou sociálních médií a jejich uživatelů popsali Yaron Ariel a Ruth Avidarová (2015), když se pokusili usouvztažnit pro toto prostředí tři klíčové termíny: informace, interaktivitu a sociabilitu. Opakovaně ve svém textu zdůrazňují, že tyto faktory nelze při analýze jednotlivých platform oddělovat, protože se navzájem ovlivňují a společně naplňují podstatu sociálních médií.

Interaktivita a sociabilita zde nesouvisejí pouze s technologickými vlastnostmi sociálních médií, protože jejich stupeň je určován až na základě reálného chování jejich uživatelů. Ti se rozhodují, zda vůbec a případně kolik informací budou sdílet, a co a jak budou komentovat. To znamená, že ne každá sociální platforma je ze své podstaty „sociální“ v tom smyslu, že v ní k síťové interakci dochází automaticky. K samotnému šíření informací totiž interaktivita nezbytně nutná není, ale interaktivita sama o sobě vyžaduje přenos informací, aby vůbec mohla existovat. (Ariel & Avidar 2015, 21)

Být sociální v tomto prostředí tak znamená zanechat stopu, důkaz o své návštěvě konkrétní stránky či platformy, ať už formou reciproční interakce alespoň s jedním uživatelem, nebo zapojením do vytváření společného díla. Ne všichni návštěvníci webových stránek však tuto stopu po sobě ve formě zprávy nebo sdílení zanechávají (lurkers). Tito návštěvníci pak nemají vliv na stupeň sociability.

V případě literatury sociálních médií to znamená, že jestliže je stránka navštěvována, ale kromě počítadla počtu přístupů nevykazuje žádnou jinou uživatelskou aktivitu, jinými slovy na ní neprobíhá žádná komunikace, její sociabilita se dá označit za nulovou nebo velmi nízkou. Takové servery a jejich obsah nelze označit za digitální literaturu. Za digitální literaturu také nelze označit všechny texty, pod kterými se objeví komentář, protože jen určitý typ komunikace mezi členy komunity vytváří sociální dynamiku s možným dopadem na autorovu tvorbu.

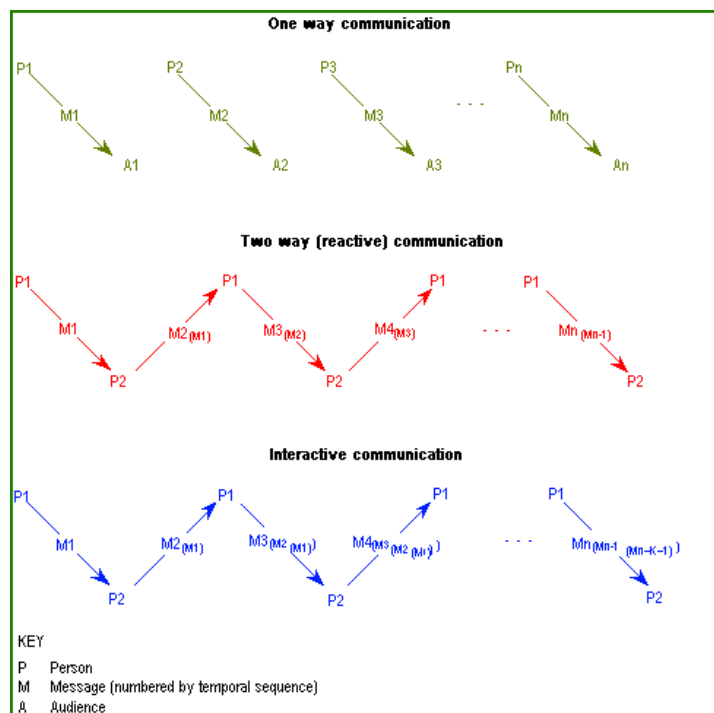
V sociálních médiích narážíme na výměnu zpráv, které Rafaeli (1988) označuje jako neinteraktivní (noninteractive), reaktivní (reactive) a interaktivní (interactive). Při rozlišení jednotlivých typů reakcí hraje roli především jejich sémantika. Pokud na sebe zprávy nijak nenavazují, jejich síla vyvolat nějakou interakci je velmi malá (Quiring 2016, 3, 7), tj. ani dvousměrná komunikace sama o sobě interaktivitu negarantuje.

Pro neinteraktivní komentáře je typická jednosměrnost. Jednotlivé reakce jsou obvykle pouze deklarativní a neodkazují na sebe, tím pádem je nelze označit za interaktivní a jejich vliv na vznik díla nelze na základě jejich analýz zjistit. Výjimku tvoří komentáře typu zpětná vazba (feedback), se kterými se v rámci tvůrčích komunit

setkáváme poměrně často. Sally McMillanová (2002, 277) upozorňuje na to, že i když je zpětná vazba ze své podstaty považována za příklad jednosměrné komunikace, „umožňuje příjemcům omezenou účast na komunikačním procesu. [...] Přestože příjemce může komunikovat s odesílatelem, není zaručeno, že odesílatel odpoví na obdržanou zpětnou vazbu.“ Většina tvůrčích komunit je právě na získávání zpětné vazby od ostatních členů založena, a pokud na tyto rady autor textu opakovaně neodpovídá, koncentrace komunity se přesune na jiné, aktivnější členy, kteří na tento typ komentářů reagují, či je dokonce explicitně oceňují.

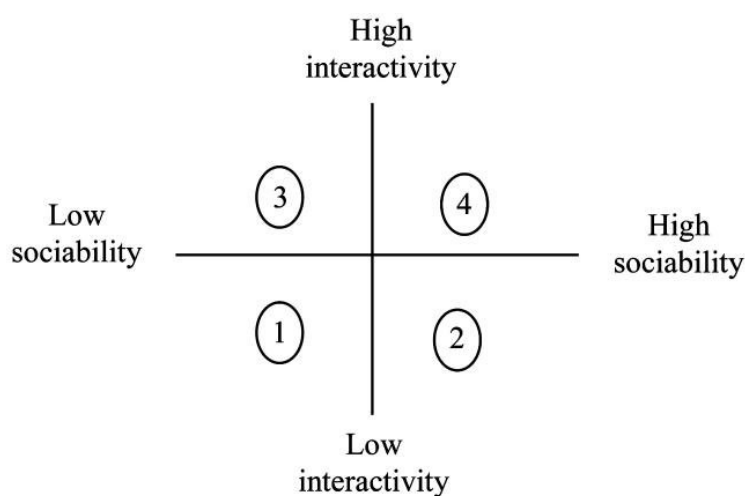
Druhý typ reakcí lze již označit za součást responzivní, dvousměrné komunikace. Ariel a Avidarová (2015, 23) jako příklad takové komunikace uvádějí interakci mezi člověkem a počítačovou hrou nebo přímé odpovědi na otázky typu „Jak se máš?“. Komunikace není dále rozvíjena, jedná se pouze o reakce na bezprostředně položenou otázku. Z těchto odpovědí jsme již schopni zhruba odhadnout vztahy ve skupině a určit stupeň sociability. Sociální dynamika tu je však spíše nízká, stejně jako vliv uživatelů na vznikající text. Vliv je nepřímý a vztahuje se spíše k motivaci autora pokračovat ve psaní.

Třetí typ, interaktivní reakce, lze také označit za dvousměrný typ komunikace, avšak s tím rozdílem, že reakce se netýká jen posledního komentáře ve vlákne, ale i těch předcházejících, které vytvářejí referenční rámec pro celou konverzaci. Interaktivní reakce podněcují k pokračování v diskusi. Tento typ komunikace je pro pochopení fungování celé komunity a vztahu mezi jednotlivými členy klíčový a může nám poskytnout mnoho informací.



Obr. 7 Jednosměrná, dvousměrná a interaktivní komunikace (Převzato z: Rafaeli & Sudweeks 1997)

Ariel a Avidarová (2015) proto navrhli model, který jim umožňuje vysvětlit vztah mezi informacemi, interaktivitou a sociabilitou v kontextu sociálních médií. Osa x zde reprezentuje stupeň sociability a osa y stupeň interaktivity. Jejich protnutím získáme čtyři kvadranty reprezentující čtveré základní komunikační nastavení webových stránek, na které narážíme i při výzkumu literatury sociálních médií. Přitom „typ výměny informací (neinteraktivní, reaktivní a interaktivní) determinuje stupeň interaktivity platformy a počet výměn a uživatelů determinují stupeň její sociability“ (Ariel & Avidar 2015, 26).



Obr. 8 Informace, interaktivita a sociabilita v kontextu sociálních médií
(Převzato z: Ariel & Avidar (2015, 27))

První kvadrant znázorňuje komunikační situaci, kdy je sociabilita a interaktivita na nízké úrovni. Pro takovou platformu je typické, že ji nenavštěvuje moc uživatelů, nedochází na ní k výměně informací a komunikace jejích návštěvníků je převážně neinteraktivní nebo reaktivní povahy (např. bodové hodnocení, označení „like“).

Druhý kvadrant popisuje situaci, kdy platformu využívá mnoho uživatelů a obsahuje tak mnoho výměn informací. Ty jsou ale převážně noninteraktivní nebo reaktivní povahy. Zřetelné důkazy o vlivu komunity na proces vzniku díla můžeme nalézt až v kvadrantech tři a čtyři. Pro třetí typ komunikačního nastavení je charakteristický nízký stupeň sociability a vysoký stupeň interaktivity. To znamená, že komunita kolem platformy je sice malá, ale komunikace v ní je interaktivní. Tento typ komunikace v případě literatury sociálních médií je pro popis sociální dynamiky a sociální estetiky nejprůkaznější, protože mezi členy komunity snadněji dochází k navázání důvěry vedoucí k déle trvajícím vztahům a vzájemnému obohacování.

Čtvrtý typ se sice na první pohled může zdát být pro výzkum digitální literatury vhodnější, protože zahrnuje mnoho uživatelů s mnoha interaktivními výměnami, ale samotná komunikace se ve vztahu k literárnímu dílu stává nepřehledná a snadno se stočí ke zcela jinému tématu. Vysoká sociabilita tak nemusí být vůbec garancí vzniku komunity, a dokonce ani komunikace, která by se vztahovala k uveřejněnému textu. Diskuse tedy nutně negeneruje sociální estetiku ovlivňující samotný tvůrčí proces.

Tento model vhodně doplňuje teorii technotextu užitou v kontextu sociálních médií, protože díky zohlednění míry interaktivity a sociability jsme schopni celkem jednoznačně od sebe oddělit typově stejné platformy s podobným technickým nastavením na základě jejich reálného využívání jejich uživateli. Až podle něho určíme vliv dynamiky sociální na dynamiku literární a to, zda kolem textu vznikla komunita uživatelů, o kterých můžeme říct, že vytvářejí kromě estetiky literární i estetiku sociální.

Kvůli proměnlivosti sociálních médií a národních specifík (národní sociální sítě, státní cenzura) je zavádějící se při výzkumu interaktivity zaměřovat pouze na jejich specifické rysy, které se v průběhu času mohou diverzifikovat či konvergovat. Proto již Bucy (2004) a následně i Ariel a Avidarová (2015) doporučují se při analýze sociálních médií zaměřit spíše na uživatele a „na proces předávání zpráv a jejich recipocitu, jakož i na způsoby, kterými účastníci předávají informace v rámci komunikačního nastavení“ (Ariel & Avidar 2015, 25).

5.3 Interaktivita programová

Interaktivita spolu s fragmentárností, multilinearitou a multimedialitou patří mezi základní atributy digitálního prostředí, které autoři digitální literatury využívají. U prvních digitálních fikcí se tyto atributy propojily ve formě hypertextu, pro který je charakteristické, že je poskládán ze vzájemně propojených textových fragmentů (lexií). Jeho čtenář se v něm pohybuje „prostřednictvím svojej interakcie s interfejsom počítača (pomocou klávesnice, myši), pričom na tzv. „uzloch“ má možnosť výberu z viacerých ciest postupovania (multilinearita diela)“ (Husárová 2009, 8). Interaguje tak s interaktivními prvky, které jsou součástí textu, a na základě jeho aktivity se před ním odkrývají části příběhu.

Teorie hypertextu byla propagována badateli tzv. americké školy hypertextu (Landow, Bolter, Joyce, Coover, Murray), kteří vycházeli z postmoderních a poststrukturalistických literárněvědných a filozofických konceptů. Teorie hypertextu navazovala především na práce Derridy, Barthesa,⁵⁸ Eca či Foucalta. Stěžejní díla autorů americké školy hypertextu vznikala na začátku devadesátých let minulého století a je pro ně charakteristické nadšení z možností hypertextů. Termín interaktivita a interaktivní je zde využíván k označení procesu, v jehož rámci je text nebo jeho obsah „ovlivňován, nově řazen, upravován, přizpůsobován či převypravován publikem“ (Cover 2007, 195).⁵⁹

Landow ve svém posledním aktualizovaném vydání knihy o hypertextu z roku 2006 svůj přístup k termínu interaktivita již přehodnocuje a ze svého textu zcela vypouští, protože tento pojem byl podle něj používán v mnoha případech chybně a tak často, že přestal mít zřejmý význam. Řešení tohoto problému nabídl Aarseth v knize *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997), ve které představil termín ergodická literatura, který mu „nabízel přínosnější přístupy k analýze proměnlivých textů, než nepřesně definované pojmy jako nelinearita a interaktivita“ (Harpold 2004, 111).

Podstata ergodické literatury spočívá v tom, že při její recepci musí čtenář vyvinout větší úsilí (Aarsethem označované jako netriviální), než je jen otáčení stránek a pohyb očima po textu. Při recepci ergodické literatury je tak čtenář nucen rozhodovat o svém pohybu v textu, který má několik trajektorií, čímž během každého nového čtení

⁵⁸ . V případě Derridy šlo o jeho teorii dekonstruktivismu a o úvahy týkající se role čtenáře v aktu čtení. Barthes byl zase inspirativní svou teorií kódů, kterou představil v knize *S/Z* (1970).

⁵⁹ Překlad J. Macek.

dochází ke generování odlišné sémiotické sekvence. Ergodická literatura „není literárním žánrem, ale perspektivou zaměřenou na strukturální aspekty a rozdíly literárních médií, které překračují standardní a dominantní sekvenční strukturu tištěné knihy“ (Harpold 2004, 111).

Ergodická literatura na rozdíl od hypertextů nemusí být vytvořena pouze v digitálním prostředí, její příklady lze najít i v textech tištěných. Často je v této spojitosti jmenována např. barokní literatura, jejíž autoři experimentovali s otevřeností textu a jeho dynamikou. Koncept ergodičnosti se stal velmi populárním mezi naratology a ludology zabývajících se výzkumem her.⁶⁰ Přesto nenahradil termín interaktivní, i když se k označení specifické interakce mezi textem a čtenářem hodí lépe než nejasně definovaný koncept interaktivity, jehož význam se hodně proměňoval i v samotné naratologii.

Největší vliv na ustanovování významu interaktivity ve vztahu k narativu měla v této vědní oblasti bezesporu Marie-Laure Ryanová, která je autorkou nejen několika k interaktivitě se vztahujícím slovníkovým heslům (2004 a 2014), ale rozpracovává tento pojem i ve svých knihách (Ryan 2001 a 2006). V nich rozvíjí teorii imerze a interaktivity v literatuře a rozkrývá proměnlivé role čtenáře/uživatele/hráče vůči interaktivnímu narativu. Protože na její práci o programové interaktivitě navazuje Pageová při definování interaktivity síťové, následující kapitola blíže přiblíží právě vývoj chápání interaktivity ve vztahu k textu u Ryanové.

5.3.1 Interaktivní narativ Marie-Laure Ryanové

Pojem interaktivita se u Ryanové úzce pojí s pojmem imerze (i když je sama považuje za neslučitelné), přičemž oba přejímá z technologické oblasti a zavádí do oblasti literární, kde je rozvíjí a posuzuje jejich prostřednictvím narativní vzorce objevující se v digitálním prostředí. V *Routledge Encyclopedia of Narrative* (2004) interaktivitu definuje jako „zpětnovazebnou smyčku, jejímž prostřednictvím uživatel ovlivňuje chování textu, zejména ve smyslu výběru informací, které mají být zobrazeny. Tento prvek nacházející se především v digitálních narativech může být buď selektivní (klikání na odkazy), nebo produktivní (textové příspěvky, provádění akcí), a jejím výsledkem tak může být vytvoření příběhu v reálném čase.“ (Ryan 2004, 250)

⁶⁰ Výzkum interaktivity se v oblasti herních studií pojí i s výzkumem imerze související se vtažením do určité situace. Prostřednictvím interaktivních prvků je totiž hráč vtahován do imaginárního světa hry, ponořuje se do něj a to mu přináší psychologický zážitek, obvykle ve formě potěšení.

V této encyklopedii ještě spojení interaktivní narativ, na rozdíl od interaktivní fikce (jeho žánru), definován není, i když je již v odborných textech prokazatelně užíváno (Murray 1997; Douglas 2000; Manowich 2001; Meadows 2003). Samotná Ryanová ho používá až v knize *Avatars of story* (2006),⁶¹ kde představuje dosavadní historii interaktivních narativů (od interaktivní fikce, hypertextů psaných v softwaru Eastgate's Storyspace po webové a multimediální texty obsahující grafické prvky vytvořené v programu Flash či počítačové hry) a především typologii interaktivity, již staví na binárních opozicích vycházejících z typologie uživatelských činností a perspektiv představených Aarsethem (1997). Na rozdíl od něj však klade důraz na vztah uživatele k virtuálnímu světu a rozšiřuje jej o metatextovou interaktivitu spočívající ve vytváření hypertextových linků, nových map a herních úrovní pro online virtuální svět. Na interaktivní narativ nahlíží jako na soubor vrstev (který připodobňuje k cibuli), jež mohou být interaktivitou ovlivňovány do různé hloubky. (Ryan 2014, 293–295)

Ryan na rozdíl od ostatních význam interaktivity ve spojení s narativem považuje za zcela jednoznačný pojem. Interaktivita v tomto případě představuje volbu, která sice znesnadňuje vyprávění, protože generuje nelineární strukturu, jež může vést k porušení logiky a kauzality příběhu, ale uživatel má díky ní pocit svobodného rozhodování: „Estetika interaktivního narativu vyžaduje dostatečně širokou možnost volby, aby měl uživatel pocit svobody, a takovou strukturu narativu, která bude těmto volbám přizpůsobená tak, aby vyvolávala dojem, že je vytvářena za pochodu. Ideální návrh struktury směrem seshora dolů by měl být maskován za vyprávěný příběh, který v uživateli vzbuzuje přesvědčení, že jejich úsilí bude odměněno koherentním vyprávěním a pocitem, že jednali z vlastní vůle a nebyli pouze loutkami v rukou designerů.“ (Ryan 2006, 99–100)

Nicméně ne všechny interaktivní narativy obsahují takové interaktivní prvky, aby v uživateli vždy zmíněné pocity vyvolaly. Některé prvky jsou velmi primitivní a vliv uživatelské aktivity na podobu příběhu, a tedy i na jeho imerzi, je velmi malý. Z tohoto důvodu Ryanová (2006, 107–121) rozlišuje interaktivitu:

- a) interní (internal) x externí (external),
- b) exploratorní (exploratory) a ontologickou (ontological).

⁶¹ Ve své první knize *Narrative as virtual reality* (2001) používá pojem interaktivní text a pro označení narativního potenciálu těchto textů (počítačových her a hypertextů) používá spojení interaktivní narativita.

Interní a externí interaktivita souvisí s rolí uživatele v příběhu⁶² a exploratorní a ontologická interaktivita odkazuje k uživatelovu pohybu skrze text a k tomu, jak jej může číst. Uživatel buď nemůže změnit cestu příběhem (exploratorní i.), nebo čelí volbě, kudy se příběhem vydá, a mění jeho strukturu (ontologická i.). V případě exploratorní interaktivity tudíž uživatel prochází napevno určenou cestou a nemůže nijak ovlivnit ani obsah příběhu (story), ani diskurz (discourse), který je v něm prezentován. (Ryan 2014, 293) Uživatelova volba spočívá pouze v klikání myši a posouvání kurzoru po obrazovce, které posouvá děj příběhu obdobně jako otáčení stránek při čtení knihy. Aby takový příběh byl vůbec považován za interaktivní, je prokládán jednoduchými úkoly typu vyřešení rébusu či projití bludištěm (např. *Inanimate Alice*). Uživatelův vstup na tomto stupni interaktivity je spíše nástrojem pro získání více dat, nežli výsledkem volby.

U ontologické interaktivity autor nabízí čtenáři rozmanitou nelineární strukturu textu složenou z lexií. Svým pohybem po narativu uživatel vytváří nový příběh, novou jedinečnou cestu. Na tomto principu jsou založeny např. gamebooky, ve kterých čtenář ovlivňuje osud postavy prostřednictvím svých voleb. Uživatel činí rozhodnutí na základě svých znalostí virtuálního světa, které nabyt v průběhu explorační. Čím hlouběji se v pomyslných vrstvách dostává, tím roste jeho moc ovlivňovat výslednou podobu narativu. V nejradikálnější vrstvě se nachází takový typ narativu, jenž je částečně vytvořen z dat pocházejících ze systému a částečně od uživatele. Každé nové spuštění programu má tak potenciál vytvořit unikátní narativ. Příkladem tohoto typu interaktivity je např. simulátor (holopaluba) z televizního seriálu *Star Trek*, který fungoval jako třidimenzionální simulace světa příběhu (story world). Uživatel se v něm pohyboval a pomocí jazyka a gest interagoval s počítačově vytvořenými entitami.⁶³ (Ryan 2014, 295)

S tímto binárním rozdělením interaktivity Ryanová dále pracuje, její typy mezi sebou usouvztahňuje a vytváří taxonomii čtyř jejich kombinací. Definuje tak hybridní kategorie charakteristické pro žánry, se kterými se můžeme setkat v digitálním prostředí a které se od sebe liší převažujícím typem výstavby narativu (Ryan 2006, 108–120):

⁶² Čtenář je buď vně příběhu, nebo je jeho součástí skrze svého avatara, který může vystupovat v první nebo třetí osobě (např. hra *Dračí doupe*). Pokud je vně příběhu, je jakýmsi hegemonem, který kontroluje virtuální svět, stojí nad ním nebo vnímá svou vlastní aktivitu jako pohyb po databázi.

⁶³ Nad budoucností a fungováním narativu v kyberprostoru se zamýšlela např. Janet Murray ve své knize *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (1997).

1. externě-exploratorní interaktivita:

Jedná se o nelineární narativy, hypertexty, multimediální narativy a ojediněle vizuální hypertexty. Uživatel se nachází vně času i prostoru virtuálního světa. Není nijak limitován časem při pohybu skrze narativ. Skrytou mapu textu reprezentuje systém spojení mezi jednotlivými lexemi, ty však netvoří geografii virtuálního světa.

2. interně-exploratorní interaktivita:

Uživatel se stává součástí virtuálního světa, má virtuální identitu, příběh je fokalizován z pohledu první osoby. Jedná se o první digitální počítačové hry nebo ukotvené, pevně dané narativy (embedded narrative), pro které je typická linearita příběhu.

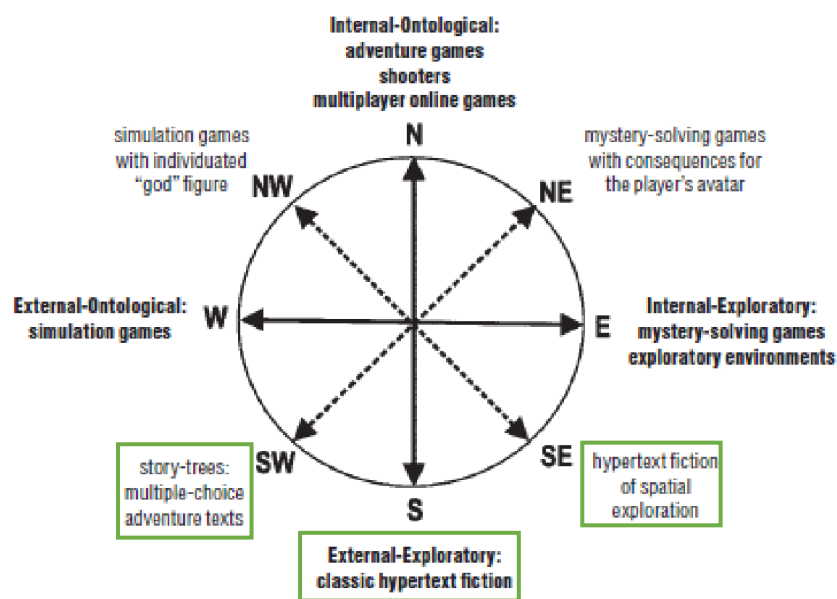
3. externě-ontologická interaktivita:

Uživatel je hegemonem virtuálního světa, drží ve svých rukou osudy všech entit virtuálního světa, ale sám se s žádnou z nich neidentifikuje. Jedná se o simulační hry typu The Sims nebo strategie typu Age of Empires.

4. interně-ontologická interaktivita:

Uživatel je součástí virtuálního světa, jedná se o simulaci reality, ve které činy avatara ovlivňují podobu narativu. Ryanová uvádí jako příklad subžánr akčních počítačových her first-person shooter (FPS) a fantasy hry inspirované knižními předlohami.

Těmto svým pozorováním dala badatelka vizuální podobu, na níž je zřetelně vidět, že interaktivita vystihuje spíše stavbu virtuálního světa v počítačových hrách s pěti kategoriemi (viz obr. 9) než literatury v digitálním prostředí se třemi kategoriemi hypertextů (barevné odlišení přidáno autorkou práce).



Obr. 9 Typy interaktivity (Převzato z: Ryan 2006, 121)

V této typologii již Ryanová nepracuje s dělením interaktivity na selektivní a produktivní (Ryan 2001, 207–212), spočívajícím v rozdělení uživatelských vstupů do textu podle toho, zda byly založeny na vybírání možností a zadávání dotazů s předvídatelným výsledkem (knihovní katalog) či na produkování nových obsahů s otevřenými možnostmi (konverzace, kooperativní literární projekty), kdy uživatel reaguje na systém nebo na jiné uživatele. Jako jeden z důvodů, proč čtenář svými vstupy pohání interaktivní text, Ryanová mimo jiné uvádí i hodnocení jeho samotného. Toto recenzování a diskutování v rámci diskusních fór považuje za interaktivní mechanismus (příklad selektivní interaktivity), v jehož rámci čtenáři komentují dílo a sdělují autorovi, co chtějí číst, a svými komentáři tak ovlivňují vznikající narativ.

Produktivní interaktivita se v jejím podání velmi podobá projevům počítačem mediované komunikace (CMC) mezi uživateli, jež je typická pro literaturu sociálních médií. Ryanová ji však v knize bohužel dál nerozvádí a pouze uvádí její příklady (MOO, chatovací místnosti a e-mail). Na takto nastavenou dichotomii interaktivity navazuje Pageová (2010), když definuje možné projevy interaktivity na rovině komunikace mezi samotnými uživateli, a zároveň představuje možné způsoby její interpretace ve vztahu k narativu.

5.4 Síťová interaktivita

Tato interaktivita je typická pro digitální literaturu vznikající a publikovanou na platformách sociálních médií, jako jsou blogy, sociální sítě, wiki softwary, literární fóra a aplikace umožňující nejen přímou komunikaci autora se samotnými čtenáři či kritiky, ale i kolaborativní způsob psaní. V obou případech hovoříme o participaci komunity na tvorbě a transformaci textu, která se projevuje různými způsoby, a může tak mít odlišný vliv na jeho výslednou podobu.

Z tohoto důvodu je výzkum literatury vzniklé v prostředí sociálních médií tvořen nejen analýzou uměleckého textu, ale také analýzou komunikace mezi autorem a členy komunity, která ho obklopuje. Sociální dynamika, kterou její členové svou aktivitou vytvářejí, souvisí s dynamikou textovou. Na základě analýzy typu komentářů (neinteraktivní, reaktivní, interaktivní) a jejich obsahu (vztahují se k dílu, k osobě autora nebo k mimotextovým a komunitním reáliím) jsme schopni určit míru a typ vlivu komunity na proces vzniku díla.

Obdobně naratologové pod vlivem diskurzivní analýzy a sociolingvistiky nahlízejí na samotné vyprávění v online prostředí. Navazují jednak na výzkumy počítačem mediované komunikace (Herring 2002), které probíhaly především na přelomu 20. a 21. století,⁶⁴ ale také na analýzu diskurzu orálně předávaných příběhů či konverzačních narativů, protože komunikace v online prostředí se v mnoha ohledech komunikaci tváří v tvář podobá (Goodwin 1986; De Fina & Georgakopoulou 2012).

Výzkum vyprávění v kontextu CMC z perspektivy sociolingvistiky a diskurzivní analýzy se od jiných naratologických přístupů liší tím, že upozaduje samotný příběh a je více orientován na výzkum kontextu, ve kterém vyprávění vzniká. Soustředí se tak na specifické aspekty vypravěčských postupů a na typ účasti publika na participaci. (De Fina 2016, 474) Na vyprávění je nahlíženo jako na diskurz, pro nějž je důležité, komu je příběh vyprávěn a jak mu je nasloucháno. Pozornost je tudíž kladena spíše na průběh vyprávění a reagování publika než na narativ samotný.

Autoři komentářů se jejich prostřednictvím mohou stát spoluvypravěči (co-tellers), protože jejich příspěvky vytvářejí druhý příběh (second story) interagující

⁶⁴ Na konci devadesátých let se takto orientovaný výzkum soustředil především na formální znaky online komunikace. Srovnávaly se mezi sebou jak samotné typy komunikace probíhající prostřednictvím různých komunikačních nástrojů (e-mail, blog, chatovací místnosti), ale i její odlišnosti s komunikací tváří v tvář. S rozšířením webu 2.0. se i zde pozornost přesunula od popisu struktury jazyka a jednotlivých komunikačních nástrojů k uživatelům a jejich chování v konkrétních typech interakce.

s tím prvním. Způsoby mezilidských interakcí jsou v sociálních médiích považovány za stejně důležité jako publikovaný obsah a jako dialogy probíhající v komentářích či diskusních fórech. Podle Pageové (2012, 30) totiž různým způsobem rekonfigurují vztahy mezi účastníky interakce.

Touto metodou jsou zkoumány především online narativy nefikční povahy, jako jsou osobní narativy, narativy informující o nějaké události, zážitku či narativy obsahující rady. Naratologové na CMC nenahlíží jako na distinktivní rys, jako je tomu v případě digitální literatury, ale jako na obecný rys webu 2.0 související s jeho otevřeností pro sociální interakci a s generováním obsahu samotnými uživateli (user-generated content). Tento odlišný pohled na význam CMC pro vznikající text je zásadní, protože účastníkům interaktivní komunikace přikládá odlišné role a význam.

V případě interpretace digitální fikce je důležitá především aktivita autora, resp. spoluautorů textu, protože bez jejich využívání interaktivní komunikace a kolektivní participace nelze o digitální fikci hovořit. Autor se čtenáři komunikuje s cílem získat nějaké tvůrčí rady nebo proto, aby udržel jejich pozornost v průběhu vzniku díla. Komunikace slouží autorům jako nástroj tvůrčí kooperace se členy komunity a jako prostředek k naplnění jejích cílů. U nefikčních narativů toto hledisko není primární a pozornost je upřena na publikum jako celek a na jednotlivé reakce, ve kterých autor nemusí vůbec figurovat.

Pro naratology může být zajímavá každá diskuse, protože generuje druhý příběh a jednotlivé výpovědi mají ve vztahu k primárnímu příběhu vždy výpovědní hodnotu. U digitální fikce to neplatí, protože jen komentáře mající blízký vztah k dílu, k procesu psaní či autorovi mají šanci text během psaní ovlivnit. Bez této blízkosti nevzniká sociální estetika. V obou případech však zohledněním diskurzivního kontextu získáme dodatečný soubor informací klíčových pro toto prostředí a díky nim můžeme určit jak společné rysy, tak i odlišnosti „ve stále rozmanitější řadě vyprávění formujících se v digitální literatuře“ (Page 2010, 214–215).

Přesto mohou být empirické výzkumy online narativů, především personálních blogů (Page 2012; De Fina 2016), cenné i pro výzkum digitální fikce. Na rozdíl od jiných typů narativů a platform zde totiž osobnost autora a jeho komunikace se čtenáři hraje v průběhu konstruování narativu významnou roli. Právě autorův příběh a vidění světa přitahuje čtenáře (publikum), aby jeho epizodicky se vyvíjející příběh sledovali a komentovali jej. Z těchto výzkumů lze vycházet při nastavování kritérií, jakým způsobem ke komentářům přistupovat, jaké informace sledovat a vyhodnocovat.

5.4.1 Interaktivní narativ Ruth Pageové

Jak už bylo několikrát řečeno, v literární teorii související s digitální či elektronickou literaturou převažuje vnímání interaktivity jako imanentní součásti textu, který se díky ní stává multilineárním. Pageová (2010) takto vnímanou typologii představenou právě Ryanovou (2001, 2006) rozšířila o interaktivitu typickou pro lineárně psané online narativy, o interaktivitu založenou na interakci mezi více uživateli (spisovatel–čtenář, čtenář–čtenář). I ona k těmto narativům přistupuje z perspektivy diskurzivní analýzy a sociolingvistiky. Vnímá je jako součást diskurzivního kontextu webu 2.0, ve kterém jsou tyto příběhy sice prezentovány v textové podobě, ale jsou situovány do interakčního kontextu, který umožňuje čtenářům a spisovatelům mezi sebou komunikovat. Dostupnost CMC tak vede k prolínání psaného způsobu s konverzačním stylem a k téměř okamžitým reakcím charakteristickým pro orální diskurz (Page 2010, 209).

Pageová se dlouhodobě věnuje vyprávění v různých sociálních médiích (dnes především na sociálních sítích a Youtube), ale v době vzniku této typologie se soustředila především na personální narativy na blozích. Aby její model interaktivity zahrnoval více možných uživatelských aktiv ve vztahu k online narativům, nejen těm publikovaným na blozích, uvádí jako příklad kolaborativně psaných textů v online prostředí wiki román *A Million Penguins*, který vznikl v roce 2007. (Page 2010 a 2012) Výsledkem je tak přehled interakcí, které odrážejí nejen vztah čtenáře k obsahu příběhu a digitálnímu interfejsu, ale i vztahy mezi dalšími participanty, kteří se stávají účastníky vyprávění jako publikum nebo jako spoluvypravěči. Pageová přitom vychází z interaktivity exploratorní a ontologické a rozšiřuje ji o faktory ovlivňující interakci mezi uživateli, které při analýze online narativů sociálních médií nelze opomenout: mechanismus konstrukce zpětné vazby, charakteristiku sítě, resp. publika, a charakteristiku komentovaného narativu.

Zrevidované kategorie interakce

*Interakce
uživatel–text*

Kontextové faktory ovlivňující interakci uživatel–uživatel

	<i>Mechanismus zpětné vazby</i>	<i>Charakteristika sítě</i>	<i>Charakteristika narativu</i>
Exploratorní	Bez zpětné vazby	Stupeň povolení pro otevřený přístup	Seriálové vyprávění
Ontologická	Stupeň dostupnosti zhlédnutí zpětné vazby veřejností (např. soukromý mail, veřejný příspěvek na zed')	Jakou měrou se virtuální a offline světy překrývají	Časová orientace narativu (např. retrospektivní, prospektivní atd.)
	Počet participantů dávající zpětnou vazbu (např. dyadická výměna, vícestranná interakce)	Pochopení demografického profilu sítě (pokud víme)	Status fikčnosti
	Synchronní/asynchronní čas zpětné vazby		
	Jak úzce je zpětná vazba navázána na původní příběhovou jednotku (např. přidávané komentáře, příspěvky na zdi apod.)		

(Převzato z: Page 2010, 220)

Tabulka shrnuje nejčastější jevy související s interakcí mezi uživateli, které ovlivňují jak vztah čtenáře k textu, tak k ostatním participantům. V reálu přitom může docházet k různým kombinacím těchto kategorií. Portfolio sociálních médií s různě nastaveným interfejsem a CMC je totiž velmi široké, a nelze tudíž postihnout všechny kombinace a realizace, které mohou nastat. Položky v jednotlivých sloupcích je tedy možné různě kombinovat a ve výsledku se lze setkat jak s narativem na pokračování, v jehož rámci probíhá pouze interaktivita explorativní dovolující jen minimální kontrolu nad obsahem narativu,⁶⁵ tak s narativem, který umožňuje interaktivitu ontologickou. Ta přitom v prostředí sociálních médií spočívá ve čtenářově vlivu na obsah samotného

⁶⁵ O explorativní interaktivitě hovoříme nejčastěji tehdy, když uživatel komentuje již dokončené dílo nebo již neaktualizované stránky. Uživatelův komentář zůstane bez odezvy a nemá vliv na text ani na ostatní přispěvatele.

vyprávění. Ten se realizuje nejen prostřednictvím navigačních voleb a přidáváním vlastního narativního obsahu, ale i skrze otevřenou a veřejnou interakci mezi uživateli, jež se uskutečňuje prostřednictvím komentářů. (Page 2010, 221)

Zohlednění diskurzivního kontextu při analýze narativů v sociálních médiích Pageové umožnilo stanovit kritéria, která lze využít k interpretaci online narativů. Mezi jedno z nich patří právě komentáře, které mohou mít různý obsah a podobu. Jsou tak v různé míře závislé na zdrojovém vyprávění a mají odlišný vliv na průběh jeho vzniku. I když se na první pohled analýza diskusních vláken ve vztahu k literárním textům může jevit jako irelevantní důvod pro rozšíření typologie interaktivity, toto komentování bylo vždy součástí uměleckých postupů a ovlivňovalo jeho vývoj. Prostředí webu 2.0 jen setřelo hranice prostoru a času pro uskutečnění interaktivní komunikace mezi jedinci a učinilo ji tak přístupnou široké veřejnosti. Tato komunikace je navíc obvykle volně přístupná a můžeme jí tak přihlížet, aniž bychom do ní zasahovali.

Tento modus působení čtenářů na autora v průběhu psaní lze pozorovat už u románů psaných na pokračování a vycházejících v tištěných periodikách v 19. a 20. století. Čtenáři zasílali jejich autorům dopisy, v nichž s nimi sdíleli své názory, a radili jim. Asi nejčastěji je v tomto ohledu připomínán Dickensův román *Starožitníkův krám* (publikovaný v letech 1840–1841), ve kterém nechal autor v předposlední kapitole vážně onemocnět hlavní hrdinku. Po jejím otištění Dickens obdržel od čtenářů tisíce dopisů, v nichž ho žádali, ať ji nenechá zemřít. (Okker & West 2011, 732)

Stejně jako u tištěné produkce má i u literatury sociálních médií recipientův příspěvek do diskurzu nejčastěji vnější charakter, jelikož je oddělený od příběhu. Čtenář tak nemění obsah textu přímo, nemění jeho strukturu (výjimku tvoří kolaborativní narativy), ale přesto jeho interakce (bezprostřední a otevřená) s ostatními členy komunity získává v procesu geneze díla na významu.

Digitální fikce sociálních médií musí tedy být z logiky věci psána průběžně, na pokračování, aby se mohla rozvinout ontologická interaktivita. Svou roli přitom hraje i čas uveřejnění komentáře. Možnost ovlivnit podobu vznikajícího díla mají jen ty komentáře, které se objeví v průběhu tvorby. Čím větší je odstup mezi časem uveřejnění nového textu a prvním komentářem, tím klesá možnost, že na něj někdo bude reagovat a že bude mít dopad na nové pokračování. Takové komentáře mohou vypovídat o nízké oblíbenosti konkrétního pokračování mezi čtenáři nebo o autorově nedisciplinovanosti týkající se nepravidelného publikování jednotlivých částí příběhu. Pravidelným přispíváním si autor zajišťuje „věrnost“ svých čtenářů demonstrovanou tím, že budou ve

stejnou dobu navštěvovat jeho stránky a komentovat další díl. Pokud je jeho tvorba nahodilá, čtenáři postupně ztrácejí zájem a jejich návštěvnost klesá.

Podoba diskuse je ovlivňována také typem platformy, složením virtuální komunity⁶⁶ a jejími případnými pravidly. Obvykle ji řídí sám autor a zapojuje jejím prostřednictvím čtenáře do tvorby díla⁶⁷ nebo skrze ni stupňuje napětí z očekávání, co se odehraje v dalším díle. Komentáře mají často vliv na autorovo uvažování o textu, motivují ho v tvorbě pokračovat nebo jej naopak přimějí v ní ustát. Z tohoto důvodu lze čtenářské interakce s textem vnímat jako jeden z elementů procesu vyprávění v digitálních médiích (Page 2010, 214).

⁶⁶ Ve virtuálním světě uživatelé nemusí vystupovat sami za sebe, a tudíž informace týkající se jejich pohlaví, věku či vzdělání nemusí odpovídat realitě.

⁶⁷ Tímto způsobem zapojoval své čtenáře do procesu tvorby například spisovatel Pavel Renčín u blogorománu *Labyrint* (2007–2010).

6 ANALÝZA DIGITÁLNÍ FIKCE V SOCIÁLNÍCH MÉDIÍCH

V této kapitole blíže rozvedeme kontextové faktory ovlivňující interakci uživatel–uživatel, které bychom podle Pageové (2010) měli při výzkumu vyprávění v sociálních médiích zohlednit. Jedná se o charakteristické rysy diskurzivního prostoru sociálních médií, kterými jsou: mechanismus přidávání komentářů pod dílo, typ publika účastnického se diskuse a kvalita komentovaného narativu. Všechny tyto faktory jsou přitom determinovány samotným typem platformy, protože každá má jiné primární rozhraní pro přidávání komentářů pod dílo a to do určité míry ovlivňuje jak typ publika, který se kolem ní utváří, tak komunikaci samotnou.⁶⁸

Protože se uvedené faktory navzájem doplňují a ovlivňují, nelze o nich při analýze digitální fikce uvažovat separátně. Jejich provázanost je nejvíce patrná při definování sociability generující sociální estetiku. Konstelace podmínek příznivých pro vznik aktivní komunity, jejímž zájmem je participovat na genezi díla, nastává právě spolupůsobením zmíněných faktorů.

Online prostředí je pro svou nestabilitu a proměnlivost nepřehledné (ze synchronního i diachronního pohledu). Navíc každé sociální médium je unikátní nejen svou usabilitou, ale i sociabilitou. Z těchto důvodů je obtížné o zde vznikající tvorbě získat komplexní obraz. To ztěžuje srovnávání jednotlivých děl a tvůrčích projektů mezi sebou a vynášení zobecňujících tvrzení. Naším cílem proto není vytvořit seznam všech možných mechanismů a typů platform, které se doposud na webu 2.0 objevily. Chceme spíše poskytnout návod, jak o těchto faktorech v kontextu sociálních médií uvažovat, jak je využít pro popis participace uživatelů na vzniku digitální fikce, a upozornit na úskalí, se kterými se při její analýze můžeme setkat.

6.1 Mechanismus přidávání komentářů

Každá platforma sociálních médií obsahuje nástroje umožňující určitou formu interaktivity na úrovni uživatel–uživatel. Protože každá webová stránka má své specifické

⁶⁸ Pageová namísto typů platform používá označení žánry sociálních médií. Blíže se jim věnuje v knize *The handbook of narrative analysis* (2015). Vychází přitom z rozlišení webu 2.0 od Herringové (2011) na známé (familiar), změněné (reconfigured) a nově vznikající (emergent) žánry.

nastavení, setkáváme se i se širokou škálou možností jejího naplňování. Tuto variabilitu zachycuje již zmiňovaný model Ariela a Avidarové (2015).

Nejběžnější je však možnost vkládání komentářů přímo pod samotný text nebo do diskusního fóra. Písemné komentáře jsou mnohdy doplněny o možnost ohodnotit text i neverbálně prostřednictvím bodů, známek, hvězdiček, palce nahoru nebo emotikonů. Některé webové stránky jsou také propojeny se sociálními sítěmi, především Facebookem, kde autor nebo čtenáři mohou sdílet daný obsah a rozvíjet nad ním debatu s jiným okruhem čtenářů. Ti ho současně mohou sdílet dál.

Jak už bylo řečeno, díla, u kterých autor ani čtenáři možnost komunikace a sdílení nevyužili a která neobsahují ani žádné intermediální a performativní prvky závislé na digitálním prostředí, nelze za digitální literaturu označit. Tyto případy jsou pro prostředí sociálních médií celkem běžné, nelze ovšem říci, že by převažovaly. Kolem takovýchto děl nevzniká diskuse ani virtuální komunita, a nelze v nich tudíž analyzovat sociální dynamiku. Na příslušných platformách dochází pouze k interakci mezi čtenářem a textem, a nikoliv k interpersonální komunikaci.

Dostatečným kritériem pro zařazení textu do digitální literatury není ani diskuse, která se nevztahuje k uveřejněnému textu a do které sám autor nezasahuje. Taková komunikace má už sice vypovídající hodnotu o čtenářích a jejich zájmu o primární text, nelze však hovořit o participaci na procesu jeho vzniku. Pro úspěšnou participaci je nezbytná komunita a aktivita samotného autora v ní. Jeho komunikační strategii ovlivňuje, zda komunitu teprve buduje, nebo se chce stát součástí nějaké již existující. V tvůrčí komunitě se totiž rapidně zvyšuje šance, že se komentáře budou textově a tematicky vztahovat k uveřejněnému segmentu díla a tím i to, že „čtenářská interakce bude formovat vyvíjející se narativní text“ (Page 2010, 216).

Obsah samotných komentářů také úzce souvisí s komunikačními rolemi, které členové komunity zastávají. Isabell Klaiberová (2014) i Pageová (2012) poukazují na to, že v případě kolaborativní digitální fikce si již nevystačíme pouze s distinktivně oddělenými a fixně danými rolemi autor a čtenář reprezentujícími ze své podstaty zcela odlišné aktivity. Je to patrné např. z jejich znázornění na opačných koncích modelu narativní komunikační situace prezentovaného Chatmanem (2008, 157):

<i>reálný autor</i> –(<i>implikovaný autor</i>)–[<i>vypravěč</i> – <i>adresát</i>]–(<i>implikovaný čtenář</i>)– <i>reálný čtenář</i>
--

Komunikační situace v případě digitální fikce je mnohem komplikovanější než u tištěné literatury, protože je vícesměrná a dynamická a odehrává se v průběhu samotného procesu psaní. „[...] ačkoliv autorství a čtení textu i zde zůstává distinktivní aktivitou, může být vykonávána stejnou osobou (čtenáři se mohou stát autory a přispívat k narativní produkci)“ (Page 2012, 212). Kvůli komentářům, jejichž prostřednictvím jejich autoři ztrácejí anonymitu, dochází zároveň k rozměňování hranice mezi všemi rolemi v komunikační situaci a přibývá navíc rolí nových.

Intuitivně se nabízí doplnění modelu narativní komunikační situace probíhající v online prostředí o jedinou další roli komentátora,⁶⁹ ta je však podle Pageové (2012, 219–226) příliš všeobecná a neodráží reálnou podobu diskurzu. Samotný komentátor zastává na základě charakteru svých komentářů vždy nějakou blíže specifikovanou narativní identitu a tu může v průběhu participace na díle měnit. Triádu autor, komentátor a čtenář Pageová proto ještě dále zpřesňuje a rozšiřuje o recenzenta, editora, spolupracujícího autora (collaborator), tvůrce (creator) a pořadatele (convener).⁷⁰

Rozdíl mezi recenzentem a editorem spočívá podle Pageové v tom, že recenzent komentuje jednorázově a vyjadřuje se k celému příběhu. Nevrací se pravidelně k jeho jednotlivým částem a nesleduje, zda autor na jeho komentář nějak zareagoval. Jeho zpětná vazba neobsahuje návrhy ke změnám týkajícím se stylu či obsahu příběhu, ale jen pozitivní sdělení, kompliment motivující autora pokračovat v psaní. Pozitivní reakce kompenzují reakce negativní a vytvářejí v komunitě pocit důvěry a bezpečí.

Editor se naproti tomu staví k textu kriticky a kontroluje jeho kvalitu. Editorova zpětná vazba má tedy spíše negativní povahu, což ji ve vztahu k textu dělá mnohem vlivnější než reakce pozitivní, protože na negativní komentář autor spíše zareaguje (obvykle nějakou změnou). Editor si všímá pravopisných, typografických a stylistických chyb, sleduje průběžně kvalitu příběhu, ale nenavrhuje možnosti jeho pokračování.

Se spolupracujícím autorem se setkáme pouze u kolaborativního způsobu psaní. Charakteristické pro něj je, že projevuje zájem současně o interakci s dalšími uživateli i pokračování vznikajícího narativu v rámci diskuse, sám se také ale aktivně podílí na

⁶⁹ Komentátor je samozřejmě i čtenářem díla, ale na rozdíl od něj je aktivní ve smyslu zanechání digitální stopy prostřednictvím komentáře v rámci diskusního fóra. Většina čtenářů jsou v kontextu sociálních médií pouhými lurkers.

⁷⁰ Mason a Thomasová (2008) na základě analýzy kolaborativního projektu *A Million Penguins* definovali i autorský typ vandal. Tito uživatelé záměrně ničili již publikované texty jiných uživatelů. Možnost editovat texty jiných autorů je však v rámci sociálních médií raritní.

jeho vzniku. Příspěvek spolupracujícího autora netvoří na rozdíl od tvůrce poměrnou většinu výsledného celku.

Pouze pro kolaborativní způsob psaní je typická role pořadatele. Tento uživatel prostřednictvím jakýchsi redakčních poznámek iniciuje chod samotného projektu, usměrňuje ho a udržuje sociální vazby. Může zde fungovat i jako mediátor předcházející konfliktům mezi uživateli.

V daném komunikačním modelu se může realizovat i role administrátora, jemuž je dovoleno přesouvat nebo mazat části příběhu a omezovat uživatelům přístup na stránky. Administrátor využívá svých pravomocí zřídka, protože psaní prostřednictvím sociálních médií je uživateli vnímáno velmi demokraticky a na jakékoli vnější zásahy reagují negativně.

Protože se jednotlivé role překrývají a uživatel jich během participace může zastávat i několik, není vždy snadné narativní identitu jednotlivých uživatelů určit. Primární je však to, zda se uživatel rozhodne zastávat roli aktivní, podílející se na produkci textu (formou komentářů nebo jednotlivých částí příběhu), či pasivní, tzn. pouze recepční (čtenář-lurkers), spočívající v pozorování komunity a její tvůrčí práce. Počet lidí v aktivní, produktivní roli je přitom mnohem nižší než počet osob účastnících se recepce.

Jinými slovy, uvnitř komunity existuje více recenzentů než autorů a více autorů než pořadatelů. Naopak jsou to autoři a pořadatelé, kteří nejvíce přispívají k produkci vyprávění (jak z hlediska komentářů, tak z hlediska obsahu narativu). Tyto narativní identity se vynořují z interakce mezi uživateli probíhající souběžně se vznikajícím narativem. (Page 2012, 226)

Analýzu komunikace zásadně ovlivňuje i technické nastavení samotné stránky. Některé platformy samy sledují, kdo, kdy a jak komentoval nebo přidával novou část příběhu, některé však ne. Ani strojově pomocí programovacího jazyka nejsme vždy schopni získat všechny potřebné informace týkající se diskusních vláken a jejich obsahu. Za ziskem údajů o komunitě a její aktivitě stojí proto mnohdy časově náročná heuristická práce.

6.2 Typy publika

S otázkami, kdo jsou autoři digitální fikce, proč tvoří v tomto prostředí a kdo čte jejich díla, se při výzkumu tvorby v sociálních médiích setkáváme často. V českém kontextu se na ně dalo odpovědět na konci devadesátých let, kdy přístup k internetu mělo

velmi málo lidí a obsah mohly přidávat pouze osoby se znalostí programovacího jazyka. Vesměs to byli IT nadšenci, muži ve věku 25–40 let. Dnes uživatele sociálních médií tvoří heterogenní skupina lidí, u kterých ne vždy můžeme zjistit pohlaví, věk a etnicitu. Dnes nelze s jistotou ani tvrdit, že sociální média využívají k četbě a vytváření příběhů pouze mladí lidé. Využívání sociálních médií k publikování narativů souvisí spíše než s věkem se životními etapami uživatelů a s jejich volným časem. Při analýze skladby uživatelů amatérského literárního fóra SASPI jsme se setkávali jak s mladými autory (studenty středních a vysokých škol), tak zároveň s lidmi v důchodovém věku.

Co se týče identity v online prostředí, může a nemusí se vždy překrývat s identitou v reálném životě. Kromě sociálních sítí (Facebook, Twitter) je běžné vystupovat v online komunitě pod nickem, tj. přezdívkou, pod níž se uživatel na dané platformě zaregistroval. Jaké další informace komunitě o sobě poskytne (reálné či fiktivní), záleží na něm. Pokud však konkrétní komunitu krátký čas pozorujeme a pročítáme její komunikaci, jsme schopni informace o pohlaví, věku, povolání či vzdělání jejích účastníků vyvodit.

Ještě před deseti lety bylo vcelku běžné, že se uživatelé literárních fór scházeli i mimo digitální svět, domlouvali si srazy, literární večery v kavárnách a někteří se tak znali osobně.⁷¹ Dnes takové aktivity v komunitách takovou odezvu nemají. Můžeme se pouze dohadovat, zda jde o celospolečenský jev související s upřednostňováním navazování kontaktů s druhými lidmi spíše v online prostředí než v reálném světě, s nedostatkem času či se změnou vnímání těchto tvůrčích skupin obecně.

Obecné charakteristiky komunit se odvíjí od typu platformy a jejího zaměření. V případě amatérských literárních fór je například nezbytné rozlišovat fóra, která jsou žánrově i tematicky otevřená, jako např. Totem, SASPI, Písmák, a ta specializovaná na fanfikci (např. Stmivani-ff, Potter Povídky, Ffdenik).⁷²

V prvním případě je publikum velmi různorodé. Publikuje texty s cílem zdokonalit svůj styl psaní a odstranit pravopisné a obsahové chyby ve vznikajícím příběhu. Na druhé straně na fanzinech je publikum tvořeno výhradně konzumenty populární kultury, ať už

⁷¹ O této praxi hovořil např. básník Jakub Čermák v časopise *Tvar* (2010, 4): „V době, kdy jsem publikoval na Totemu, později na Písmáku, neexistoval ještě fenomén velkých internetových sociálních sítí, ale život na českých literárních serverech ho v leccem předznamenával. Můžu říct klidně život, protože virtuální vztahy na Totemu se velmi rychle a přirozeně začaly promítat do fyzického světa tady dole. Moje první výjezdy na totemácká čtení do Prahy byly mémi prvními samostatnými výpady za kulturou vůbec, poznal jsem tu svoje pozdější přátele a talentované spisovatele jako Ladislava Žedníka alias Egila nebo Pavlu Medunovou alias Kink.“ Mimoходом zmíněná „totemácká čtení“ se dají považovat za výjimku potvrzující pravidlo. V prostorách Jindřišské věže se autorská čtení povídek autorů nejen ze serveru Totem, Písmák a Litera pořádají každý měsíc i v roce 2020.

⁷² <http://www.stmivani-ff.cz/>; <http://www.potterpovidky.cz/web/titles.php?action=viewlist&let=O>; <https://www.ffdenik.cz/>.

se jedná o filmy, seriály, či knihy. Kromě kontroly samotného textu se tak komunita soustředí i na vztah uveřejněného textu ke kanonickému dílu a rozebírá naplnění zvoleného žánru fanfikce (slash, het, gen aj.). (Pugh 2005, 121–122)

Jiné publikum se zase vytváří kolem blogů, které se vztahují k určitému tématu. Pageová (2010) se např. podrobněji věnovala výzkumu personálních blogů tematizujících autorovu osobní zkušenost s rakovinou. Došla přitom k závěru, že ač blogeri psali individuálně, jejich příběhy byly jasně směřovány k oslovení komunity autorů obdobných blogů, ale také čtenářů s podobnou zkušeností. Protože se u tohoto typu blogu předpokládá, že prezentuje reálnou autorovu zkušenost, zpětná vazba od čtenářů neobsahuje kritiku jeho psaní, ani návrhy, jak by se jeho „příběh“ mohl odvíjet dál. Místo toho mu nabízejí podporu, sdílejí s ním své zkušenosti a názory. (Page 2010, 223)

Přesto je na jednotlivých pokračováních vyprávění patrné, že autor na komentáře od čtenářů reaguje. Jednotlivé deníkové záznamy začínají vyjádřením vděku za jejich podporu nebo se v nich autor věnuje problematice, která komunitu zajímá. Taktéž reaguje na dotazy svých čtenářů týkající se zmiňovaných událostí. Soudržnost takové komunity se odvíjí od toho, zda autor dokáže naplňovat očekávání svých čtenářů a zda mezi nimi panuje určitá sympatie či sounáležitost založená na podobných životních zkušenostech.

6.3 Kvalita komentovaného narativu

Otázka kvality narativu v prostředí sociálních médií je komplikovaná a v mnoha směrech diskutabilní. Pokud bychom na tyto narativy uplatňovali obdobná kritéria kvality jako na tištěnou literaturu, byly by ve většině případů hodnoceny jako neoriginální, naivní, bez vnitřní soudržnosti a se spoustou pravopisných a obsahových chyb. Někteří literární kritici by je dokonce mnohdy ani za literaturu neoznačili a souhlasili by s Pioreckým (2009), že to, „co se na literárních serverech objevuje, z valné většiny nejsou literární díla. [...] a že existují ještě jiná kritéria pro označení textu jako literárního, než jsou zájem, nadšení a schopnost nápodoby.“ (s. 10). Hodnoceno prizmatem knižního trhu, jsou tato díla často nevhodná pro vydání i po výrazném redakčním zásahu z důvodu nízké umělecké úrovně. I zde však stejně jako u tištěné produkce narážíme na texty různé kvality a na snahy čtenářů se v této produkci zorientovat (soutěže, hlasování, přehledy).

Pokud budeme o této tvorbě uvažovat v kontextu prostředí sociálních médií, nelze kvalitu narativu odvozovat jen z jeho obsahové složky. Kvalita je zde úzce provázána s úspěchem mezi čtenáři a měří se jak jejich počtem, tak jejich aktivitou, související

s interaktivitou a participací. Platí přitom, že text s více čtenáři a sdíleními je více viděn, tudíž i více čten, stává se populárním a má potenciální šanci proniknout do světa literatury tištěné. Povídky vyvěšované na autorských blozích bez podpory čtenářů jsou pro veřejnost neviditelné, podobají se rukopisu v šuplíku a nelze je označit za digitální literaturu.

Simanowski v tomto případě hovoří o sociální (2001 a 2004) nebo kooperativní estetice (2002, 61), která stojí v pozadí samotného vyprávění a jejíž hodnotu Piorecký (2010, 497) vidí v sociálních vazbách. Simanowski (2004) jde ve svých úvahách o autorství a čtenářství u kolaborativního psaní dokonce tak daleko, že tvrdí, že na kvalitě textu, jak k ní přistupuje literární kritika, v tomto případě vůbec nezáleží: „Můžeme dokonce říci, že už nezáleží ani na samotném textu. Na čem záleží, je událost, které se text účastní.“ (s. 89)

Abychom byli schopni popsat inherentní dynamiku takové „události“ (procesu vzniku), nelze od sebe literární a sociální estetiku separovat a některou z nich upřednostňovat. Klaiberová (2014) tento duální přístup aplikuje na kolaborativní digitální fikce,⁷³ při jejichž analýze navrhuje pracovat s termínem dvojité osnova (double plot). Její součástí je jak literární text (primární osnova), tak hodnotící komentáře a jednotlivé návrhy na jeho pokračování (sekundární osnova).

Interakci uživatelů prostřednictvím komentářů vnímá jako jakýsi příběh za příběhem, který existuje paralelně vedle vznikajícího literárního textu a je tak jeho přímou součástí. Přes svou vzájemnou provázanost se však „obě osnovy od sebe zásadně liší kvalitou a ontologickým statusem. Osnova fikce je narativizovaná, zatímco druhá osnova týkající se interakce mezi uživateli patří do virtuálního života a není reprezentována diegeticky, ale je „zobrazena“ výlučně prostřednictvím metafikčních komentářů doprovázejících primární narativ“ (Klaiber 2014, 127).

Zohlednění komentářů při analýze dvojité osnovy umožňuje lépe porozumět fungování participace a s ní související sociální dynamice. Její přístup dokáže ozřejmit zájem uživatelů účastnit se kolaborativního psaní a ukázat, jak se komunita vypořádává s absolutní svobodou v publikování tíhnoucí k nesoudržnosti vyprávění. Klaiberová (2014, 127) zájem uživatelů o participaci na digitální fikci vidí ve dvojím zážitku, první spočívá ve vlastní imerzi do primární osnovy a druhý ve vědomí konstruktivnosti, kterou uživatelé zaujali v osnově sekundární.

⁷³Mezi kolaborativní digitální fikce Klaiberová zahrnuje i fikce, jež v této práci pokládáme za výsledek kolektivního způsobu psaní.

Sociální dynamika je patrná především u textů vznikajících na pokračování, protože jsou tvořeny kontinuálně po určitý časový úsek, během kterého se zvyšuje šance, že dojde k vytvoření recipročního vztahu mezi autorem a jeho čtenáři. Při interpretaci těchto textů je důležité rozlišovat, zda vznikají jako seriál, nebo jsou touto formou pouze publikovány. Někteří autoři své již napsané dílo jen rozdělí na části nebo kapitoly a postupně je na svém blogu či stránkách literárních fór publikují a sledují reakce komunity. Její členové už zákonitě nemají takřka žádnou moc ovlivnit uveřejňovaný text a uvědomují si to. Proto je v tomto případě pro autora těžší vyvolat u čtenářů chuť komentovat, než je tomu v případě textu vznikajícího na pokračování v aktuálním čase.

Autoři motivují své čtenáře k setrvání u textu stejnými prostředky, jako autoři jiných seriálově tvořených děl (televizní seriály, filmy). Fenoménu seriálovosti v televizní, filmové a knižní kultuře byly kromě obsáhlejších monografií věnovány i tři studie v třetím čísle časopisu *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* (2013). Henry John Pratt v jedné z nich popisuje přitažlivost seriálového zpracování narativu pro čtenáře/diváky, ale zároveň i úskalí pro jeho tvůrce, na něhož jsou kladeny vysoké nároky. Podstatou seriality je vytvořit fikční svět, který je čtenáři představován postupně a jehož hrdinové jsou prezentováni v rozličných situacích. Obvyklým tvůrčím postupem je zakončit každou epizodu nějakým napínavým prvkem, dějovým zvratem, který nutí recipienty čekat na další pokračování.

Autoři těchto příběhů nejčastěji pracují se třemi typy kompozice:

1. Kapitoly/epizody na sebe nenasazují, každá představuje samostatnou událost s rozuzlením. Koherenci zajišťují postavy, prostředí, atmosféra. Není třeba seriál sledovat od začátku, je možné ho začít sledovat kdykoli (např. televizní seriál *The Simpsons*).

2. Opačným případem je seriál založený na úzké provázanosti jednotlivých částí. Každá epizoda těsně navazuje na druhou. Je nutné je všechny sledovat/přečíst ve správném pořadí jako tištěný román/film, aby čtenáři neunikl jediný detail, bez kterého by nechápal následující události.

3. Volné pokračování. Tato strategie spojuje obě výše uvedené. Jednotlivé epizody spojuje jednotný fikční svět a hlavní postavy. Na delším časovém úseku se odehrává jejich životní příběh, který je poskládán z volně na sebe navazujících částí. Nový čtenář má šanci se zorientovat v tom, o čem daný příběh pojednává, co je hlavní a vedlejší linie vyprávění, jaké postavy jsou pouze okrajové a jaké hlavní. Pokud se vedle hlavního příběhu odehrává kontinuálně i příběh vedlejší, je nutné, aby na konci došlo k rozuzlení obou zápletek.

I v případě kvality narativu je nutné zohlednit typ platformy, na níž je text uveřejněn. Pokud hodnotíme tematicky zaměřené narativy na blozích, mělo by jejich hodnocení vycházet ze srovnání s těmi, které zpracovávají obdobné téma (blogy o rakovině, o ženách na mateřské dovolené, případně glosující aktuální společenskou situaci). V prostředí českého internetu můžeme využít k základní orientaci v blogosféře např. internetové soutěže a ankety o nejlepšího blogera a blogerku. Získáme tak povědomí o publikačním prostoru, do kterého námi interpretovaný narativ vstupuje, a zároveň srovnání „umělecké“ kvality a sociability, která zde panuje.

Takto nelze přistupovat k blogům obsahujícím fikční narativy, protože zde budeme obtížně hledat zdroje ke vzájemnému srovnání. Toto prostředí není tolik kompetitivní a hůře hledá své čtenáře. Autor již musí být známý širší veřejnosti (třeba profesionální spisovatel, novinář), abychom se o existenci jeho blogu vůbec dozvěděli. Tito autoři však blog za účelem aktivní kooperace se čtenáři využívají málokdy. Dotyčná platforma jim slouží spíše jako marketingový nástroj, převážně k publikování již hotových textů nebo ukázek z připravovaných knih.

Rozhodne-li se začínající autor pro svou tvorbu využít blogu, má vyšší šanci na úspěch a na vytvoření komunity jako autor personálních narativů. Z tohoto důvodu autoři povídek a románů volí spíše specializované platformy, které již kolem sebe sdružují komunitu čtenářů. Ať už jsou to blogy online deníků (*iDnes.cz*, *Aktuálně.cz*), literární fóra, nebo aplikace typu Wattpad mající na 80 milionů aktivních uživatelů.⁷⁴

Pokud chceme hodnotit kvalitu digitální fikce vznikající na amatérských literárních fórech, můžeme tak učinit pouze v rámci jedné komunity. Nelze ji totiž srovnávat napříč jednotlivými fóry, jelikož ta jsou více než ostatní typy sociálních médií definována právě jejími členy – jejich hodnotami, postoji – a svým tematickým zaměřením. Predikování přijetí textu v rámci komunity na jiném, i když obdobně orientovaném fóru, by bylo i přes jeho ne/kvalitu zavádějící. Co bude na jednom fóru považováno za originální, může na druhém zcela zapadnout. Na akceptaci fikce a jejího následného hodnocení na fóru má totiž vliv i aktivita samotného autora a jeho zapojení v dané komunitě. V souvislosti s výzkumem fanfikce na toto upozorňuje Thomasová (2011, 15).

Odlišné chování jednotlivých komunit ve vztahu k fikci můžeme sledovat např. tehdy, kdy autor publikuje svou tvorbu na několika platformách současně. Jedním

⁷⁴ Údaj uvedený na stránkách platformy je platný k 8. 3. 2020.

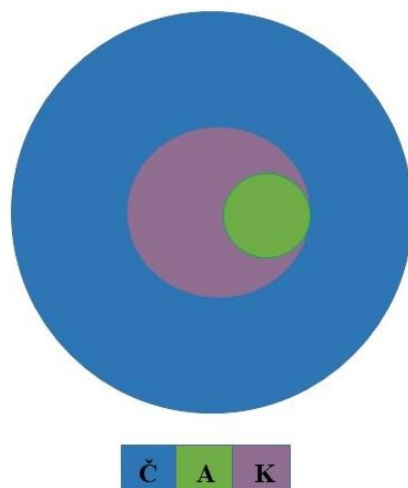
z důvodů pro tuto publikační strategii může být právě „testování“ reakcí jednotlivých komunit na jeho texty. Podle nich se rozhoduje, zda bude v psaní pokračovat, zda ho přizpůsobí čtenářům jednotlivých platforem nebo na základě negativní či nulové odezvy jednu platformu zcela opustí. I v této kategorii je proto nutné při analýze kvality jednotlivých narativů zohlednit kromě literárního kritéria i kritérium sociální, protože jen tak se můžeme přiblížit objektivnímu hodnocení této tvorby v jejím přirozeném prostředí.

6.4 Typy platforem

Kooperativní potenciál určuje již samotná platforma a její technické nastavení přizpůsobené autorskému cíli a komunitě. Síťová komunikace je v tomto demokratická a každý uživatel internetu si pro svůj obsah může svobodně zvolit sociální platformu, která mu svým nastavením nejvíce konvenuje. Každá konkrétní platforma má jinak nastavenou formální strukturu (usabilitu) a její správci vyžadují plnění odlišných interních pravidel, jejichž porušení je sankcionováno – ať už smazáním příspěvku, nebo dokonce zablokováním či zrušením účtu.

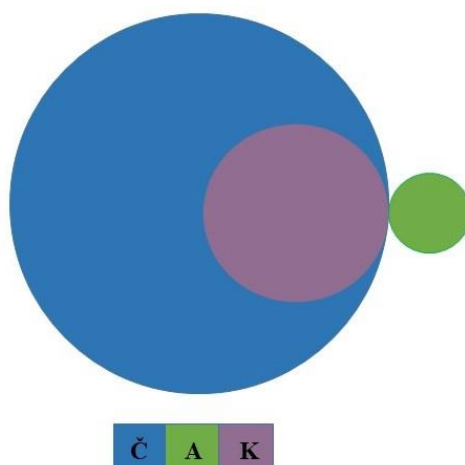
Pokud budeme uvažovat o třech základních typech sociálních médií, tedy amatérských literárních fórech (dále ALF), blozích a wiki webech, participace, resp. sociální vazby a komunikace v nich nabývají rozdílných podob. Pro znázornění odlišných komunikačních vztahů mezi autorem (A), čtenáři (Č) a komentátory (K) na těchto platformách jsme využili jednoduché diagramy, které demonstrují optimální rozložení rolí v síťové interaktivitě. Komentátoři v sobě přitom pro zjednodušení zahrnují jak role recenzenta, tak editora i pořadatele. Autor a komentátoři jsou v případě ALS a wiki webů znázorněni uvnitř komunity čtenářů, protože sami jsou čtenáři děl ostatních autorů.

1. Aktivita autora publikujícího na ALF nespočívá jen v komunikaci se svými komentátory (korektory a beta readery), ale také v činnosti dovnitř komunity. Platí zde přímá úměra – je-li autor na serveru sám aktivní ve smyslu poskytování zpětné vazby ostatním autorům, je jeho tvorba více vidět a má tak možnost získat více komentářů a rad sám pro sebe. Autor se tak na fóru stává jak čtenářem, tak komentátorem. Členové komunity kolem ALF jsou tímto způsobem motivováni ke čtení textů jiných autorů a zároveň k poskytování zpětné vazby. Poměr čtenářů vůči aktivním rolím ve virtuální komunitě je odvislý od otevřenosti samotné platformy, tj. záleží na tom, zda je obsah volně dostupný nebo se zobrazuje jen registrovaným uživatelům.



Obr. 10 Rozložení komunikačních rolí na literárním fóru

2. O ideálním blogu hovoříme v situaci, kdy se komunita čtenářů utvoří kolem jednoho autora. Ten aktivně naslouchá svým čtenářům, vybízí je k aktivitě, reaguje na jejich komentáře a občas je zapojí i do samotné tvorby třeba tím, že je nechá rozhodnout o detailech v příběhu. V tomto případě je množství čtenářů nezapojujících se do participace ze všech tří typů platform nejvyšší.



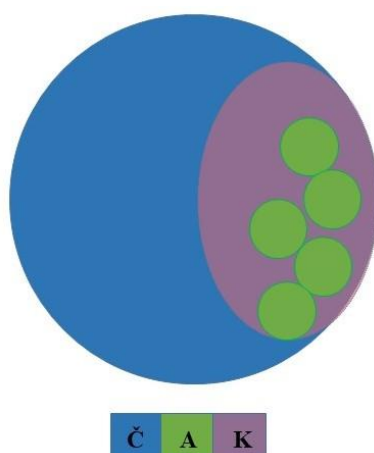
Obr. 11 Rozložení komunikačních rolí na blogu

3. Mezi nejznámější sociální platformy uzpůsobené pro kolaborativní styl psaní (s nejzřetelnější participací autorů a čtenářů) patří určitě wiki software.⁷⁵ Interaktivita uživatelů zde může nabývat explorativní a ontologické podoby v závislosti na nastavení konkrétní stránky. Uveřejněné texty (nejenom svoje, ale také ostatních

⁷⁵ První „wiki“ aplikace WikiWikiWeb byla vytvořena americkým počítačovým programátorem Wardem Cunninghamem v roce 1994 a spuštěna na c2.com v roce 1995.

uživatelů) mohou editovat a debatovat nad nimi v diskusním fóru jen přihlášení uživatelé. Pageová (2010, 225) podotýká, že takto nastavené redakční zásahy jsou sice v rozporu s faktory podporujícími vytváření koherentních příběhů, ale pokud je sociální spojení mezi jednotlivými vypravěči silné a autoři se vzájemně respektují, tento cíl se jim může podařit naplnit.

Průběh vzniku díla a zásahy do něj můžeme sledovat průběžně, protože jednotlivé verze textu uveřejňované na wiki softwarech se ukládají. Stejně tak jsou viditelné zásahy administrátora projektu, který nejen nastavuje pravidla pro editování, ale může texty také mazat.⁷⁶ Autoři jsou tedy zároveň čtenáři fikční tvorby svých spoluautorů a také jejich komentátory.



Obr. 12 Rozložení komunikačních rolí u kolaborativního projektu

Na wiki softwarech se objevuje mnoho textů, ale málokterý bychom mohli označit za digitální fikci. Výjimku tvoří literární experiment s názvem *A Million Penguins*, který probíhal v roce 2007 (od února do konce března) na platformě MediaWiki. Zaštitilo jej vydavatelství Penguin ve spolupráci s Institutem kreativních technologií Montfortské univerzity ze Spojeného království s cílem analyzovat vytváření narativu ve veřejném wiki prostředí. Experiment byl propagován motem: „Can a community write a novel? Let’s find out...“. Projekt byl spuštěn uveřejněním citátu z knihy *Jana Eyrová* „There was no possibility of taking a walk that day.“, na který měli autoři navázat. Výsledný wiki román obsahoval přes 1 000 stran a takřka polovina z nich, konkrétně 491, obsahovala nějaký druh narativního obsahu.⁷⁷

⁷⁶ O historii wiki softwaru a o tom, jak ho efektivně využít pro kolaborativní psaní, píše ve své knize Stewart Mader (2008).

⁷⁷ Výsledek projektu se setkal s vlnou kritiky i nadšení a hovořilo se o něm spíše jako o sociálním než literárním experimentu. Výzkumný tým však získal dostatečný počet dat, aby si odpověděl na otázku,

V českém prostředí zřejmě aktuálně nenajdeme fikční narativ na pokračování využívající wiki server ani platformu přímo určenou pro tvorbu kolaborativní digitální fikce uvnitř autorské komunity, jejímž příkladem byla kanadská platforma Protagonize.⁷⁸ V ní se tvořily prózy na pokračování řetězového typu (chain story), které neměly hlavního autora, pořadatele příběhu. Jednotlivé kapitoly se skládaly za sebe bez jasně daného směřování příběhu.

Nejznámější české kolaborativně psané romány vznikly na principu literární soutěže,⁷⁹ tj. byly řízeny redakcí, která vybírala ze zaslaných kapitol nejlepší pokračování příběhu. Na tomto principu byly vytvořeny román *Zápalkoví lidé* (2007–2009), podporovaný knihkupectvím Neoluxor, a blogový román *Srdce domova*⁸⁰ Michala Viewegha, uveřejňovaný od srpna do prosince 2009 na webových stránkách *iDnes.cz*. Projekty se od sebe lišily mírou autorské svobody a redakčními zásahy do podoby jednotlivých kapitol. V případě *Zápalkových lidí* redakce pouze vybírala výherce jednotlivých soutěžních kol, u *Srdce domova* byly výsledné kapitoly přepisovány a kompilovány z jiných textů.

Přesto ani u těchto literárních soutěží nelze zcela tvrdit, že by komunita autorů a čtenářů neměla na proces vzniku díla vůbec vliv. V obou případech projekt umožňoval uživatelům vstoupit do diskuse a rozvíjet interaktivní online debatu nad vznikajícím příběhem, jeho směřováním a postavami. U projektu *Srdce domova* navíc byly zveřejňovány i všechny v daném kole zaslané kapitoly a uživatelé mohli polemizovat, která by podle nich vyhrála a proč nakonec zvítězil jiný autor. Bez zajímavosti není ani sledování reakcí na direktivní rozhodnutí redakce, která málokdy korespondovala s názorem komunity. I v tomto případě lze určitě hovořit o participaci komunity na vzniku textu.

jaká byla role diskusí v procesu kolaborativního psaní a jaké rysy měla komunikace odehrávající se mezi přispěvateli. Jejich přístup k analýze kultury, jazyka a narativu vycházel z Bachtinova konceptu karnevalu, protože „stejně jako karneval i wiki projekt byl ohraničen v prostoru a čase a poskytoval příležitost pro „obyčejné lidi“ uspořádat stěží ovladatelný večírek“ (Mason & Thomas 2008, 2).

⁷⁸ Web byl spuštěn na konci roku 2007 Nickem Boutonem (nick surreal78) a z finančních důvodů zastaven v červnu 2017. Jeho koncept spočíval v možnosti kolektivně vytvářet příběhy, na jejichž počátku bylo autorovo zařazení první části příběhu do jedné z třidvaceti žánrových skupin (horor, sci-fi, fantasy...). Ostatní uživatelé na něj reagovali přidáním návrhu další potenciální části příběhu. Ten buď mohl kontinuálně přibývat, anebo se v určitých momentech větvit a vytvářet alternativní pokračování. Pod každou část příběhu se dalo přidávat komentáře. Pokud příběh komunitu zaujal, obsahoval i desítky kapitol a několik větví příběhu. Platforma Protagonize tak obsahovala mnoho příběhů na pokračování a bylo zajímavé sledovat, které z nich si komunita vybrala k participaci a které ji naopak nezaujaly.

⁷⁹ Piorecký (2013 a 2016) tento princip sice označuje za soutěž čtenářskou, ale pojmenování literární se nám zdá přesnější. Vítězné kapitoly vybírala redakce, která nebyla součástí komunity a kterou tvořili literární znalci obdobně jako u literárních soutěží. Samotní čtenáři nemohli, např. formou hlasování, vznikající text nijak ovlivnit.

⁸⁰ Román na pokračování *Zápalkoví lidé* je dostupný na stránkách: <http://romannapokracovani.sms.cz>, blogoromán *Srdce domova* na stránkách: <http://data.idnes.cz/BlogovyRoman/index.html>.

7 BLOGOROMÁN SRDCE DOMOVA

Blogoromán *Srdce domova* nebyl kolaborativní projekt, na kterém by participovali pouze jeho čtenáři a autoři, jako tomu bylo v případě kanadského serveru Protagonize⁸¹ nebo wiki projektu *A Million Penguins*. Jednalo se o desetikolovou literární soutěž, před jejímž začátkem bylo avizováno, že se bude současně jednat o kurz tvůrčího psaní zaštitěný Michalem Vieweghem, patřícím tehdy mezi nejprodávanější české autory. Ten měl spolu s tříčlennou porotou každých čtrnáct dní vybírat ze zaslaných kapitol tu, která bude nejlépe rozvíjet příběh (jejž sám Viewegh nastínil v kapitole úvodní) a zároveň na ni půjde ostatním autorům co nejlépe navázat. Každá vítězná kapitola měla být Vieweghem zredigována a sponzor soutěže, jímž byla společnost Karlovarské minerální vody, ji měl honorovat částkou deset tisíc korun. Proto byl projekt označován také jako Magnesia blogový román.

Vieweghova ohlášená role v projektu by se dala označit jako pořadatel a editor. Měla spočívat jednak ve směřování autorů, v jejich učení, rozvíjení spisovatelských dovedností, ale také v zajištění koheze a koherence vznikajícího románu. Což je jinak největší riziko kolaborativního způsobu psaní, protože autorská svoboda vede často k nerespektování textu jiného autora a k nesoudržnosti vyprávění. V průběhu soutěže se však ukázalo, že udržet kvalitu a smysluplnost textu spolu se sociální dynamikou a sociální estetikou uvnitř tvůrčí komunity, není vůbec snadné.

Projekt trval půl roku a byl zakončen 21. 12. 2009 uveřejněním desáté, poslední kapitoly. Výsledek každého kola spolu s krátkým popisem obsahu nové kapitoly a hodnocením poroty byl shrnován v článcích vycházejících v rubrice Kultura na *iDNES.cz*. Jejich autor Jan Dvořák (2009c), pravděpodobně jeden z porotců soutěže, ve svém posledním článku z téhož dne píše, že do projektu bylo zasláno celkem 3563 verzí kapitol, což činilo zhruba 30000 vytištěných stran. Kolik autorů se projektu zúčastnilo, se můžeme jen domnívat, protože na stránkách projektu dnes již nejsou všechny zaslané kapitoly dostupné. Co lze však i přes občasné mazání diskusních vláken administrátory webu vcelku věrohodně rekonstruovat, jsou počty diskutujících a jejich jména (nický). Diskusí souvisejících s projektem se zúčastnilo celkově 554 nicků a 291 z nich přispělo více než jednou.

⁸¹ Dnes dostupný pouze z archivní verze: https://web.archive.org/web/*/http://protagonize.com/

Nezájmem autorů a čtenářů projekt netrpěl, budeme-li ale vycházet z obsahu diskusí (sekundární osnovy), jeho průběh a vyústění v nich zanechaly rozporuplné pocity. Z tohoto důvodu jej nelze označit za jednoznačně úspěšný. Na následujících stranách se zaměříme na průběh projektu a jeho diskurzivní prostor i dopad kontextových faktorů na primární a sekundární osnovu příběhu. Kriticky zhodnotíme usability stránek a její vliv na utváření a fungování virtuální komunity.

7.1 Popis projektu

Následující popis projektu bude obsahovat informace, které získali jeho potenciální účastníci předtím, než se spustil a proběhlo první kolo. Cílem je ukázat, co bylo pořadateli avizováno a jaká očekávání projekt pravděpodobně vzbudil.

Blogorománu se v tomto mezidobí dostala velká mediální podpora. Bylo o něm uveřejněno na dvě desítky článků v tištěných i online periodikách. Ta ho prezentovala jako jedinečnou možnost k napsání knihy s Michalem Vieweghem, největší školu autorského psaní v Česku či literární soutěž, kde nejlepší autoři za svou kapitolu získají deset tisíc korun.⁸² Informace o soutěži se tak spolu s jejím popisem dostaly mezi širokou veřejnost a vyvolaly velký zájem, který se hned v prvních hodinách po spuštění webu projevil mj. v bohaté diskusi na stránkách soutěže.

Soutěž byla prezentována jako kolektivní způsob psaní, ve kterém se vítězové jednotlivých kol stanou spoluautory nového románu Michala Viewegha, autora Úvodní kapitoly. Jeho úlohou mělo být vybrat v každém kole vítězný text z kapitol, které mu jako nejlepší předvybrala porota. Protože se nejednalo jen o soutěž, ale i o kurz tvůrčího psaní, měl ho v případě potřeby před uveřejněním jen lehce zredigovat. V rozhovoru s Klárou Kubíčkovou spisovatel také slíbil, že bude osobně komunikovat nejen s vítězi, ale i s ostatními talentovanými autory, aby je vedl a motivoval k další tvorbě. „Protože vím, jak obtížné je v literárních soutěžích stanovit jakékoli pořadí, natož pak například ze čtyř stejně dobrých textů vybrat jediný, předsevzal jsem si, že i s těmi autory, kteří ‚nevyhráli‘, ale jejichž psaní se mi bude líbit, budu udržovat e-mailový kontakt a povzbuzovat je k napsání dalších kapitol.“ (Viewegh 2009b)

⁸² Pro příklad můžeme uvést alespoň články: Viewegh začíná psát nový román: na internetu a podle návodu čtenářů (ČTK 2009), Napište román s Michalem Vieweghem (iDnes.cz 2009) nebo Viewegh představuje první kapitolu blogového románu (ČT24 2009).

Cílem blogorománu bylo vytvořit základ pro knihu, kterou už bude moci Viewegh libovolně upravovat. To bylo zakotveno v pravidlech soutěže, s nimiž účastníci v okamžiku odeslání své soutěžní kapitoly souhlasili.

Úvodní kapitola byla na stránkách projektu zveřejněna 3. 8. 2009 spolu s radami, jak psát, s podmínkami účasti, pravidly pro psaní, s popisem postav a harmonogramem soutěže, spočívajícím v již zmíněném čtrnáctidenním cyklu tvůrčího procesu. Čtenáři, resp. autoři měli na zaslání svých příspěvků vždy týden. V mezidobí byl formulář pro odesílání kapitol uzavřen a účastníci projektu (autoři i čtenáři) mohli, než se za týden spustilo nové kolo, do diskusí zasílat jen komentáře.

Příběh *Srdce domova* začíná stejnojmennou Vieweghovou povídkou, která vyšla o pár měsíců později v knize *Povídky o lásce*. Její hlavní hrdinkou je Katka, třiatřicetiletá svobodná žena žijící na maloměstě. Od svých patnácti let hledá lásku, a přesto je stále sama. Přestává na ni věřit, protože se sexuálně sblížila takřka se všemi muži ve svém rodném městě a onen kýžený vztah stále nenašla. Pracuje jako prodavačka kuchyní v prodejně *Srdce domova*, kam nejčastěji chodí nakupovat právě její bývalí partneři s manželkami. Hrdinka hodně pije a kouří, což je prezentováno jako poznávací znak svobodných žen po třicítce. Povídka vyznívá tragikomicky, je plná ironie, sarkasmu a nepravděpodobných situací a dialogů.

Katka svůj příběh vypráví osobně, její vyjadřování je plné cynismu a tíhne k vulgárnosti. Kromě jejích rodičů se v Úvodní kapitole objeví i její šéf (také bývalý milenec), kamarádky Linda a Petra, mající se vztahy podobné potíže, a Tomáš, zvaný Heinrich, šestnáctiletý skinhead, který je do Katky zamilovaný a svou první milostnou zkušenost by chtěl zažít právě s ní. Úvodní kapitola je zakončena tím, že Katčin den v práci opět začíná kocovinou (morální i alkoholickou), protože večer strávila v místním baru, kde se potkala s bývalým, dnes již ženatým přítelem Romanem a nejspíše nezůstalo jen u pití.

Viewegh si uvědomoval, že není jednoduché cítit k hlavní hrdince sympatie, a v případě, že by potenciálním autorům byla „jednoznačně nesympatická, nebo dokonce přímo odporná“, radil jim: „... rovnou to vzdejte (já ji mám na rozdíl od vás rád, takže váš text určitě nevyberu :-))“ (Viewegh 2009a)

Podobný žoviální styl komunikace vůči spoluautorům se objevil i v další radě, jakým stylem první kapitolu napsat, aby se jejím účastníkům zvýšila šance na výhru. Měli se snažit napodobit jeho styl psaní a měli by mít podobný humor: „Pokud se vám

to podaří a ješitný autor se v textu pozná, vaše šance na vítězství rapidně stoupnou. :-)" (Viewegh 2009a)

Rozsah kapitol byl zprvu určen pouze orientačně. Měl se pohybovat mezi pěti až deseti normostranami a od tohoto počtu znaků se směl odchýlit jen v případě, pokud to bude esteticky funkční. Zasílané kapitoly mohly být odeslány a otištěny pod pseudonymem, ale redakci musely být poskytnuty informace o občanském jméně autora. Většina autorů proto zasílala příspěvky pod pravými jmény, ale diskutovalo se pod nicky.⁸³

V rámci jednoho soutěžního kola bylo povoleno zaslat více kapitol a autor mohl zvítězit i opakovaně. Kapitoly musely kromě formální stránky splňovat i určitá obsahová kritéria. Pravidlo o tom, že ze soutěže budou vyřazovány kapitoly navádějící k nacismu, komunismu, rasismu či obsahující přespříliš vulgární výrazy, bylo podle komentářů v diskusních fórech uplatňováno poměrně často.

Nastavená pravidla nikdo nerozporoval, dávala naopak celému projektu zdání profesionality. Projekt působil promyšleně a na webu *iDNES.cz* pro něj vznikly speciálně navržené stránky, které byly zpřístupněny právě 3. 8. 2009. Oproti blogovým příspěvkům na *iDNES.cz* nešlo jednotlivé zaslané kapitoly hodnotit virtuální komunitou přímo (sledovat jejich karmu⁸⁴ či počet přečtení) a ani pod nimi s jejich autory diskutovat. Diskuse probíhala pouze pod vítěznými kapitolami, pod jednotlivými Vieweghovými Komentáři ke každé kapitole a pod Hlasy poroty, jejichž autorem byl až na jednu výjimku Ladislav Verecký.

7.2 Utváření virtuální komunity a její složení

Podobu komunity, její složení, názory a problémy rekonstruujeme prostřednictvím analýzy sekundární osnovy (diskuse) probíhající simultánně vedle osnovy primární. V kontextu metody close reading aplikované na digitální literaturu

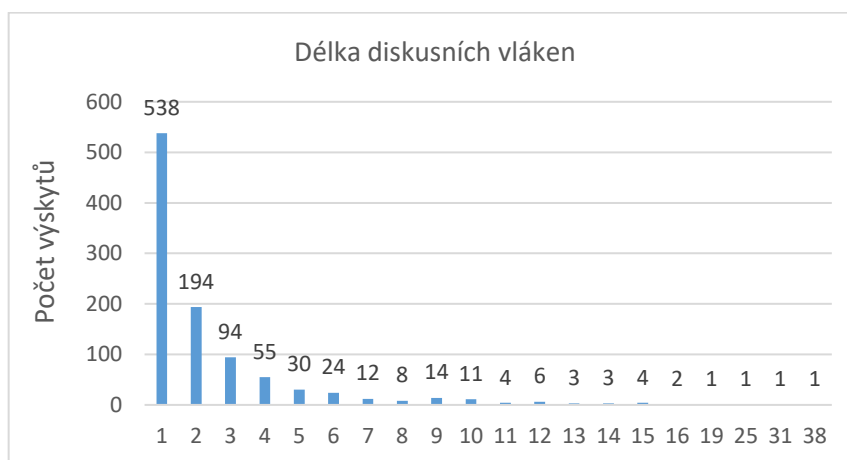
⁸³ Málo diskutérů pod svým příspěvkem uvádělo své občanské jméno. Proto ani v době, kdy byly všechny zaslané verze jednotlivých kapitol dostupné online, nešlo určit, zda v diskusi komunikují spíše čtenáři, nebo samotní autoři. Po přečtení celé diskuse se sice zdá, že v diskusi převažují spíše účastníci soutěže, nelze to ale podložit daty.

⁸⁴ Karma slouží čtenářům *blog.iDNES.cz* k lepší orientaci mezi blogery, protože její výše odráží jejich oblíbenost u čtenářů. Ti mohou u každého článku hodnotit, že se jim líbí, a tím zvyšovat jeho karmu. „Karma blogera je aritmetickým průměrem karm všech jeho článků, s výjimkou těch s karmou 0, zveřejněných v průběhu stanoveného období, momentálně za posledních 70 dní. Blogger však musí v tomto období mít minimálně 3 články s karmou vyšší než 0. Jinak bude mít karmu nula.“ (Blog info 2007)

sociálních médií to znamená, že kombinujeme datovou analýzu diskusí a rozbor jejich obsahu. V této kapitole nejprve představíme závěry datové analýzy, která vychází z aktuálně dostupných dat týkajících se blogorománu *Srdce domova*.

Při analýze digitální literatury sociálních médií je třeba mít na vědomí, že každá platforma umožňuje kvůli svému specifickému technickému nastavení sběr odlišných informací. V případě tohoto blogorománu jsme prostřednictvím grafů schopni demonstrovat složení virtuální komunity a její případnou ne/kompaktnost, aktivitu jednotlivých členů v průběhu procesu psaní a průběh sociální dynamiky. Abychom však byli schopni tato data interpretovat a určit faktory, které stály za utvořením a podobou komunity a za jejím chováním, je třeba datovou analýzu doplnit právě rozbořem obsahu diskusí.

Sekundární osnova blogorománu *Srdce domova* obsahovala 2508 komentářů. Po celou dobu projektu převažovala mezi účastníky reaktivní a interaktivní komunikace. Průměrná délka konverzace v celém projektu činila šest replik. Nejdelší diskusní vlákno se rozvinulo pod pátou kapitolou. Vlákno s názvem „no konečně“ obsahovalo třicet sedm odpovědí a zapojilo se do něj sedm lidí.



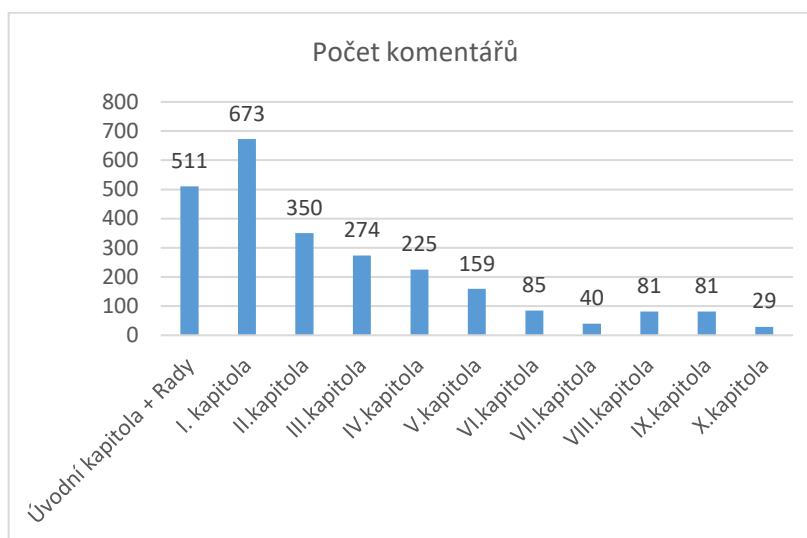
Graf 1 Znárodnění četnosti výskytu jednotlivých délek diskusních vláken. Z celkových 2508 komentářů na 538 nikdo nereagoval.

Nová kapitola byla na webu publikována vždy zároveň s Komentářem od Viewegha. Hlas poroty byl uveřejňován nepravidelně. U prvních dvou kapitol se objevil dva dny před vítěznou kapitolou, u třetí a sedmé kapitoly chyběl, u páté a šesté se objevil se zpožděním. Níže uvedené počty komentářů jsou logickým součtem počtu příspěvků

v diskusích, které byly spuštěny ve stejný čas nebo se logicky vztahovaly k jednomu soutěžnímu kolu, a tudíž měly obdobný obsah a zapojovaly se do nich stejné osoby.⁸⁵

Co se týče počtu příspěvků, nejvíce jich v celém projektu bylo zasláno v druhém soutěžním kole, po uveřejnění první vítězné kapitoly. Diskutovalo se tak pod první kapitolou, pod prvním Vieweghovým komentářem i prvním hlasem poroty (celkem 673 příspěvků). Druhá nejpočetnější diskuse se objevila pod Úvodní kapitolou a Radami, jak psát.

Jak je patrné z grafu č. 2, účastníci projektu spolu komunikovali především v jeho první polovině. Po uveřejnění páté kapitoly se zájem o diskusi postupně vytrácel. Důvodům, proč se tak stalo, se však budeme věnovat později, protože vyplývají z obsahu diskusí.



Graf 2 Počet komentářů v jednotlivých soutěžních kolech.

Porovnáme-li druhý a třetí graf znázorňující rozložení výskytu komentářů, na které nikdo nereagoval, může se na první pohled zdát, že linie obou grafů jsou obdobné. To nás může vést k závěru, že výskyt takových komentářů byl během projektu stabilní. Přepočítáme-li však počet jejich výskytů k celkovému počtu komentářů v jednotlivých kolech, v druhé polovině soutěže (od šesté kapitoly), je jejich výskyt procentuálně vyšší.

⁸⁵ Protože se do všech diskusí pod jednotlivými kapitolami mohlo přispívat během celého projektu, konečná čísla počtu příspěvků pod jednotlivými diskusemi se nepřekrývají s datem uveřejnění nové kapitoly či komentáře. Např. diskuse pod Úvodní kapitolou obsahovala do 17. 8., tj. do doby zveřejnění první kapitoly, 477 příspěvků (na konci projektu 500). Pozdější příspěvky tudíž reagovaly na události, které vyvstaly v souvislosti s projektem v pozdější době. Na vyhodnocování počtu zapojení účastníků do projektu tento fakt však vliv nemá.

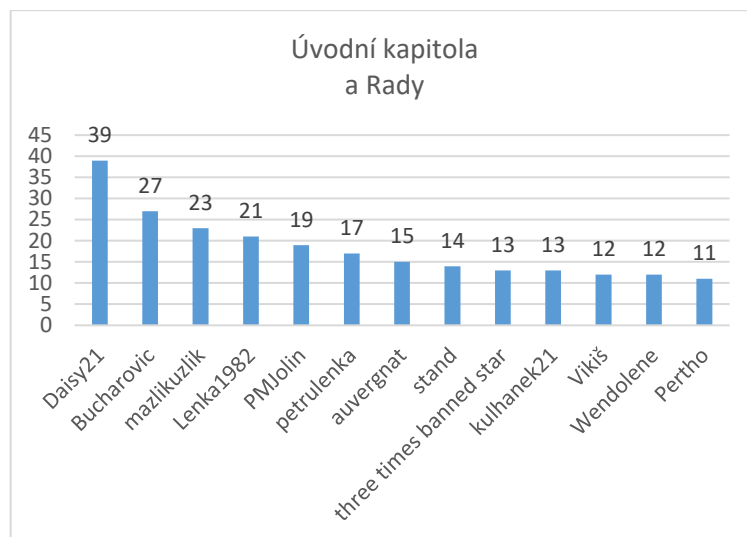
V první polovině se vyskytovaly ve 21,5 procentech, ve druhé polovině již ve 34,7 procentech. To lze považovat za další důkaz poklesu sociální dynamiky v druhé polovině projektu. Nejen že komentářů bylo méně, ale neměly už ani reaktivní či interaktivní povahu.



Graf 3 Rozložení komentářů bez odpovědi v průběhu trvání projektu. V posledním kole se jednalo takřka o polovinu všech zaslanych komentářů.

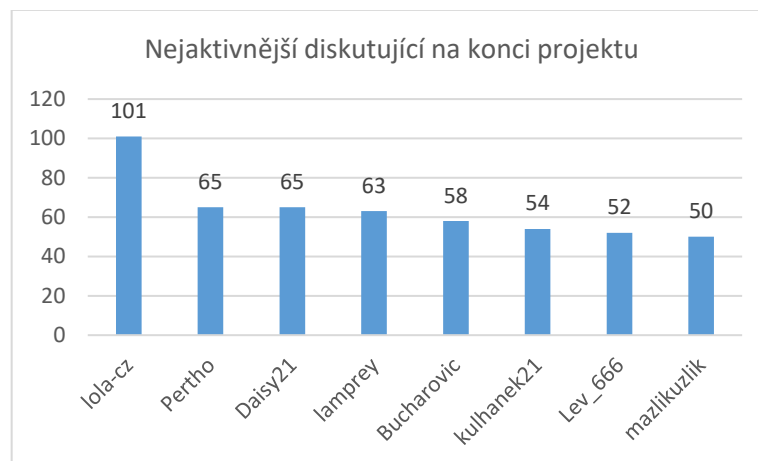
Co se týče nicků, které se účastnily diskusí, bylo jich celkem 554 a z toho 291 přispělo více než jednou. Pokud se podíváme na ty nejaktivnější po spuštění projektu, vícekrát než desetkrát se do diskusí pod Úvodní kapitolou a pod Radami, jak psát, zapojilo třináct lidí a jejich komentáře tvořily takřka polovinu všech příspěvků.⁸⁶ Do diskusí pod první soutěžní kapitolou se dokonce více než desetkrát zapojilo 18 nicků. Tento fakt je důkazem vysoké sociability od samého začátku soutěže.

⁸⁶ V diskusi se objevilo celkem 155 různých nicků a 63 z nich přispělo do diskuse týkající se Úvodní kapitoly více než jednou.



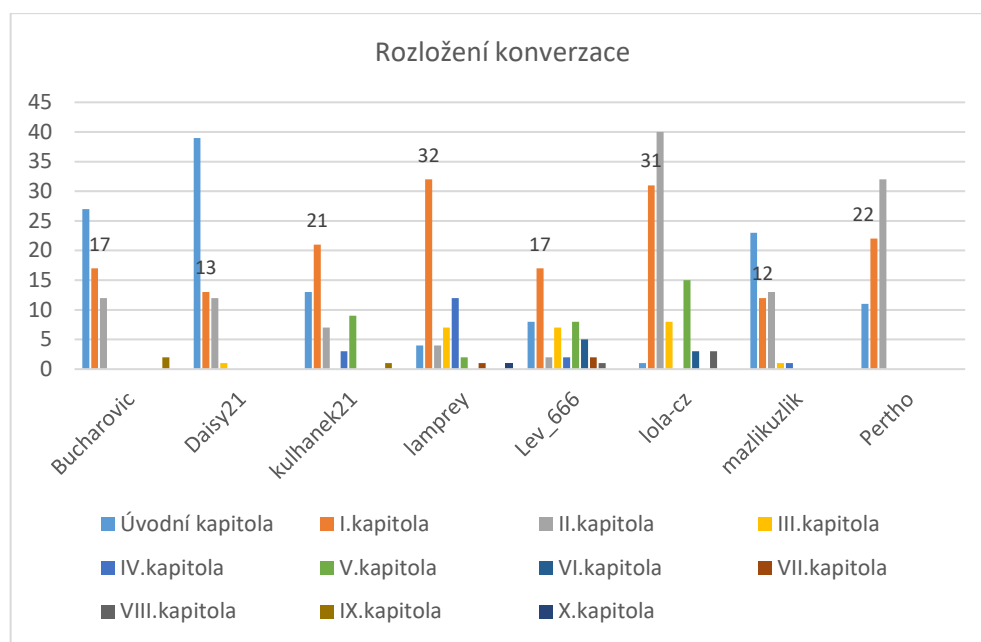
Graf 4 Nejaktivnější přispěvatelé pod Úvodní kapitolou a Radami, jak psát uveřejnili dohromady 236 komentářů.

Daisy21, Bucharovic, mazlikuzlik, kulhanek21 a Pertho z prvního soutěžního kola patřili zároveň mezi osm nejaktivnějších diskutujících celého projektu. Na jeho konci měl každý víc než 50 diskusních příspěvků. Též ostatní z této osmičky (lola-cz, lamprey a Lev_666) přispěli několika komentáři už pod Úvodní kapitolou, do diskusí se ale více zapojili až během druhého soutěžního kola.



Graf 5 Nejaktivnější přispěvatelé v rámci celého projektu

Můžeme proto říci, že těchto osm diskutérů vytvořilo jádro virtuální komunity. Pokud se podíváme na graf, v jaké fázi projektu spolu komunikovali, bylo to především v prvních dvou měsících jeho trvání.



Graf 6 Zapojení nejaktivnějších členů do diskuse v rámci jednotlivých kol projektu

V průběhu celé soutěže přispíval do diskuse pravidelně a takřka až do konce jen nick Lev_666. Ostatní byli viditelně aktivnější pouze v její první polovině. Výrazněji zasáhli do diskuse jen v jednom soutěžním kole, protože se zapojili do delší debaty s ostatními přispěvateli. K největšímu průniku konverzací těchto osmi diskutérů došlo v diskusi pod první kapitolou, kdy do ní dohromady zaslali 165 příspěvků z celkových 673.

V druhé polovině projektu, tj. od šesté kapitoly, se převážně objevují jen jeden až tři příspěvky od jednoho nicku. V této fázi (tj. od 26. 10. do 21. 12. 2009) zaslaly více než deset příspěvků pouze nicky Stobka (20 komentářů), ViktorkaLove (18 komentářů) a Karoli (10 komentářů). Z těchto čísel vyplývá, že komunita nebyla kompaktní po celou dobu trvání projektu.

Je evidentní, že zájem o diskusi byl na začátku projektu vysoký a většina diskusních vláken byla rozvinuta minimálně jednou reakcí. V polovině projektu však došlo k výraznému propadu počtu komentářů a aktivity jednotlivých diskutujících. Tím došlo k poklesu sociální dynamiky a komunita se rozpadla.

Webové stránky projektu neobsahují všechna data týkající se počtu zaslaných kapitol a jejich autorů. Nelze tudíž určit, kolik se jich projektu zúčastnilo, kdo se stal nejaktivnějším autorem, kolika kol se autoři průměrně zúčastnili a zda v rámci jednoho kola zasílali více soutěžních kapitol.

7.3 Obsah diskusí

Jak je zřejmé ze samotných grafů, diskutovat se začalo brzy, hned po spuštění webových stránek. Od začátku se komunikace týkala projektu a byla na vysoké úrovni. Účastníci mezi sebou seriózně rozebírali děj příběhu i jeho postavy,⁸⁷ společně přemýšleli, jak Úvodní kapitolu rozvést. Dávali najevo, že peněžní odměna byla pro jejich zapojení do projektu až sekundární motivací. Primární byla radost z psaní a možnost srovnání nejen se známým spisovatelem, ale i s ostatními amatéry. Účastníky spojovalo sdílené napětí z očekávání, kdo bude nakonec vybrán jako nadějný spisovatel a zaujme porotu. Doufali, že Viewegh a porota dodrží slib a k jejich psaní jim bude poskytnuta zpětná vazba, které se začínajícím spisovatelům běžně nedostává.

Diskutující si navzájem doporučovali uveřejněné kapitoly a autory, jejichž příspěvky je zaujaly. Vítězem prvního kola by se tak podle komunity pravděpodobně stalo pokračování Filipa Fuchse Šťěstí, Cukr a bič od Kateřiny Zagorové či příspěvek Jany Divišové (dnes jsou již bohužel všechny nedostupné). Do soutěže a diskuse se mj. zapojili i blogeri z *iDNES.cz* a jejich čtenáři, kteří tipovali, že Viewegh si vybere jako vítěze právě jednoho z nich, a to ještě spíše ženu než muže, protože nastíněný příběh tomu nahrává. Velké šance dávali konkrétně blogerkám Moně Maršálové, Jitce Gottlerové, Adrianě Suské a Martina Francové.

Někteří příspěvatelé se netajili tím, že už dříve publikovali a byli zvědaví, zda jejich styl bude oceněn a mezi ostatními vynikne (např. Vladimír Kroupa alias Bucharovic, Richard Polame alias kulhanek21 či PMJolin⁸⁸). Již 5. srpna se objevily komentáře, že příspěvků začíná být mnoho a je těžké je sledovat. Petr985 psal, že k sedmému srpnu bylo uveřejněno již na 220 kapitol. Nejvíce příspěvků přišlo během neděle. Autoři projektu po ukončení prvního kola uvedli, že do soutěže přišlo nakonec 897 kapitol.⁸⁹ V diskusích se totiž objevovaly i stížnosti od autorů, kteří svůj soutěžní text odeslali, ale ani po několika hodinách se mezi kapitolami neobjevil. Ostatní s nimi sdíleli své zkušenosti s odesíláním a radili jim, že může jít jen o přetížený systém či chybu na jejich straně (délka textu, nepovolený obsah či chybně vyplněný formulář).

⁸⁷ Účastníci diskuse se shodli, že postava Katky je vyličená dost nevěrohodně a nelichotivě a je těžké na ni navázat. Objevilo se i přirovnání, že se jedná o „Sex ve městě po česku“. Tím se takto nastíněný příběh stal výzvou a velmi rychle se začaly objevovat návrhy, kam by mohl směřovat, aby postava Katky působila věrohodněji.

⁸⁸ Autor nechtěl prozradit své jméno. Sdílel jen odkaz na svůj web <https://harrytrottel.estranky.cz/>. Jako důvod, proč jeho příspěvek nebyl ještě přijat, uváděl, že porotě může vadit, že je „profil“.

⁸⁹ Petr985 komunitě po uzavření kola sdělil, že bylo zveřejněno 674 variant první kapitoly. Z toho cca 300 poslaných v neděli.

Čekání na vítěze si diskutující zkracovali vlastními tipy, ale také srovnáváním svých příspěvků s druhými. Přiznávali, že bylo hodně příspěvků kvalitnějších než jejich, ale i těch, které nesplňovaly předepsanou délku, obsahovaly spoustu pravopisných chyb a vulgarismů za hranicemi pravidel hry. Rozebíraly se i konkrétní příspěvky, jejichž autoři prosili komunitu o zpětnou vazbu. Někteří členové komunity tak na sebe brali zároveň roli recenzentů a editorů.

První diskuse byla zakončena reakcí na vítězný text Michala Kočího a plynule se přesunula do diskuse pod jeho vítěznou kapitolou. Poprvé se zde objevila zmínka o cenzuře v souvislosti se zmizením diskusního vlákna týkajícího se právě autora vítězného textu. Na základě analýzy celé diskuse se však zdá, že k mazání diskusních vláken správci *iDnes.cz* docházelo zřídka.

Po velkém očekávání, zda porota bude o zaslaných kapitolách smýšlet stejně jako komunita, zda vyhraje některá z tipovaných a jakou laťku nastaví první kolo, byla komunita Vieweghových rozhodnutím konsternována. Vítězem prvního kola se stala kapitola Ukřižovaná od Michala Kočího,⁹⁰ ale se zaslanou kapitolou měla shodný jen název a asi třicet procent obsahu. Zbytek tvořily motivy a zápletky z jiných sedmi kapitol.⁹¹ Z Kočího kapitoly zůstal jen námět nápisů týkajících se Katčina sexuálního života nasprejovaných po městě. Ostatní důležité náměty pro pokračování příběhu vymysleli jiní autoři. Významnou vedlejší postavu Alex vnesl do příběhu Jakub D. v kapitole Kdo potřebuje neprovdané ženy,⁹² a ani závěrečný zvrát s letenkami do Paříže, které Katka dostane od svého šéfa, nebyl Kočího nápad. Autorkou tohoto námětu byla pravděpodobně golda (Dana Goldová), která nebyla ve výčtu použitých kapitol ani jmenována, ale rozhořčeně na to upozornila v diskusi.⁹³

Ač se předpokládalo, že vítězný text bude zredigován, a bude se tudíž od zaslané verze lišit, tento postup byl zcela nečekaný. Nejen že Kočí nebyl autorem ani poloviny

⁹⁰ Originál dostupný zde:

http://web.archive.org/web/20090828094617/http://blogovyroman.idnes.cz/michal-koci-ukrizovana-072-/blogovy-roman.asp?c=A090821_162528_blogovy-roman_jdv.

⁹¹ Odkazy na ně se objevily na stránkách projektu čtyři dny po uveřejnění vítězné kapitoly v článku Ukřižovaná, aneb Jak to bylo v originále (Anon. 2009c).

⁹² Originál dostupný zde:

http://web.archive.org/web/20090901211350/http://blogovyroman.idnes.cz/jakub-d-kdo-potrebuje-neprovdane-zeny-d82-/blogovy-roman.asp?c=A090821_161923_blogovy-roman_jdv.

⁹³ Do diskuse pod vítěznou kapitolou se kromě goldy zapojila pouze jedna z postižených autorek – Jana Matějková, která se považovala za spoluautorku vítězného textu a byla zvědavá, jak sek tomuto zjevnému porušení autorských práv postaví Mafra. Doufala, že tuto věc bude řešit (jana_ 2009). Kromě překvapené reakce Viewegha, že neocenění autoři použitých pasáží se cítí podvedeni, nebylo uveřejněno žádné oficiální vyjádření.

vítězného textu, ale narychlo vytvořený kompilát obsahoval chyby, na které Viewegh spolu s Vereckým před jeho uveřejněním upozorňovali. Jednotlivé pasáže vytržené ze svého (tedy odlišného) kontextu spolu nekorespondovaly a nedávaly smysl. Autory vymyšlené humorné zápletky postrádaly pointu, protože se ztratila jejich návaznost na původní text. Viewegh hned v prvním kole z pohledu komunity překročil své pravomoci popsané v pravidlech soutěže. Jeho spoluautorství v projektu mělo skončit Úvodní kapitolou. Tento krok byl vzkazem komunitě, že kromě editora a pořadatele hodlá převzít v projektu i roli tvůrce, hlavního autora celého příběhu a zároveň že vedení projektu nerespektuje pravidla, která samo nastavilo.

O výkladu pravidel se spustila vášnivá debata. V Pravidlech pro psaní (Anon. 2009a) se píše, že „jelikož celá soutěž je zároveň i kursem tvůrčího psaní, vyhrazuje si Michal Viewegh právo vítězný text běžným způsobem redigovat (například v něm škrtat, stylisticky jej upravovat, provádět nezbytné úpravy dialogů apod.).“

V Pravidlech pro účast (Anon. 2009b) je však v bodě šest uvedeno, že pokud Nabyvatel [společnost Karlovarské minerální vody] rozhodne o zařazení kapitoly do knihy vznikající v rámci Projektu, uděluje Přispěvatel Nabyvateli licenci k „libovolné úpravě kapitoly, jejímu doplnění, spojení či přepracování Michalem Vieweghem a jím určenými poradci a ke spojení kapitoly a provázání s díly dalších, zčásti předem neznámých spoluautorů dle pravidel Projektu“. Podle bodu šest definujícího licenci mezi autorem a sponzorem, měl Viewegh právo přepracovávat kapitoly až po ukončení soutěže s cílem knihu upravit pro tisk. Míra zásahů do textu již v soutěžních kolech tak všechny překvapila. Autoři, jejichž nápady byly použity, ale jimž se nedostalo finanční odměny, považovali tento postup za porušení jejich autorského práva.

7.4 Vztah mezi komunitou a organizátory

Organizátoři byli zaskočeni množstvím kapitol, jež v prvním kole soutěže došly. Očekávali jich maximálně dvě stě. Viewegh musel dokonce odložit svou dovolenou a pročitat texty společně s porotou. S komunitou sdílel své bezprostřední pocity z této činnosti ve svém prvním komentáři. Prvotní nadšení z úspěchu projektu se u něj po třech hodinách pročitání různých variant osudů Katky proměnilo v hysterii a v tomto rozpoložení musel navíc vybrat ten nejlepší. Nakonec vytvořil z padesáti stran různých střípků z několika kapitol nové dílo a doufal, že autoři použitých motivů to budou považovat za kompliment.

První komentář i hlas poroty obsahovaly kromě pocitů z pročitání kapitol především rady, čeho se při psaní dalších textů vyvarovat (klišé, neoriginální nápady) a na čem do příště zapracovat (přesnější popisy, věrohodnější dialogy a více humoru). Obě reakce byly sice zakončeny povzbuzením do další tvorby, ale jejich podání vyznělo spíše arogantně. V článku pro *iDNES.cz* z 11. 8. Verecký uvedl, že spoléhá na odliv spisovatelů jednak z důvodu zklamání z neúspěchu a jednak nesouhlasu s vývojem románu (Kubíčková 2009). Přiznal také, že žádný zaslaný text v prvním kole nijak nevyčníval a příspěvky se zatím dají označit za literární hlušinu: „Musím říct, že jsem zatím přečetl asi sto padesát kapitol a žádná mi nepřipadala vyloženě úžasná, taková, že bych si řekl – rodí se budoucí spisovatel.“ (Kubíčková 2009)

Z diskusí pod první vítěznou kapitolou vyplynulo, že autoři očekávali více osobního kontaktu nejen od Viewegha, ale i od širšího redakčního týmu. Za spravedlivější jednání by považovali vybrat kapitolu Kočího jako celek a upravit ji tak, aby se na ni dalo navázat, ne ji celou rozbít. Mnoho diskutujících dávalo najevo, že se cítí být podvedeno a s projektem už nechce mít nic společného. Po Vieweghově kompilátu pro ně projekt přestal být společným románem.

Účastníci projektu měli velká očekávání jak od samotného Viewegha, tak od kolaborativního způsobu psaní formou soutěže. Podoba vítězné kapitoly, komentáře od Viewegha a rady od poroty však jejich důvěrou v projekt otřásl. Organizátoři podle nich nenaplnili slibovaný formát a nevyužili potenciál avizovaného kurzu tvůrčího psaní. Žádali po vedení projektu, aby uveřejnilo jména dvaceti autorů nejlepších kapitol, kteří by tak získali motivaci v tvorbě pokračovat. Viewegh sám tvrdil, že mu porota předvybírá nejlepší texty, takže to nepovažovali za problém. Seznamy nejlepších autorů v jednotlivých kolech však uveřejňovány nebyly, což podle komunity vedlo k tomu, že v projektu pokračovali autoři s nízkou sebereflexí anebo zkoušející jen štěstí v honorované soutěži.

„[...] Chtěla jsem psát dál, i kdybych nevyhrála, šlo mi jen o cvičení v psaní, ale pokud je toto běžná praxe, nehodlám přihrávat někomu své myšlenky a nápady když z toho pak nic nebudu mít. Jen hřezavý pocit naštvaní proč jste si nevybrali víc mého textu, abych pak mohla být označená za vítěze. Tento vzkaz je určen hlavně redakci

!!!!!!“ (Lejdík 2009)⁹⁴

⁹⁴ Všechny přetištěné komentáře objevující se v této práci necháváme v původním znění a nijak do nich nezasahujeme.

„[...] Od začátku jsem byl připraven pokračovat v soutěži, protože to člověk dělá hlavně pro zábavu, poměření se s ostatními, získání možná nějakého toho uznání, pokud bych se dostal tu a tam do první třicítky... Ovšem tohle je tedy dost slušná podpásovka a doslova ‚znouzectnost‘. Ačkoliv rovněž nejsem mezi těmi, jejichž díla byla doslova vykastrována, cítím se dost šokovaně. Mně by nevadilo, kdyby v mém textu M.V. upravil dialogy, něco vyhodil a něco SÁM připsal. Ale touhle slepovačkou dal tedy nám všech slušných pár facek. [...]“ (Darien 2009)

Protože Viewegh slíbil, že bude kontaktovat také autory, kteří nevyhráli, tázali se někteří ve fóru, zda vůbec někomu osobně napsal, jak sliboval, ale nikdo neodpověděl.⁹⁵ Zdálo se tak, že Viewegh slibu nedostál. Autoři se báli, že jejich kapitoly budou zneužívány opakovaně a jejich nápady dopomohou k výhře někomu jinému, případně inspirují Viewegha k napsání jeho vlastní povídky.

Důvěra vůči porotě dostala velké trhliny a účastníci projektu podezírali Viewegha, že má příběh beztak nahrubo načrtnutý a bude vybírat kapitoly, které se k němu budou co nejvíce přibližovat. Mnoho diskutujících nehodlalo v takto nastaveném projektu pokračovat. Tázali se, zda je Viewegh vůbec otevřen novým nápadům.

Po opadnutí prvotních emocí komunita gratulovala Kočímu k vítězství, ale jeho výhru mu nezáviděla. Je podepsán pod textem, který nevymyslel, ale dostal za něj autorský honorář, navíc bude jeho fotka uveřejněna vedle Vieweghovy, dokud budou stránky existovat. Jeho původní text považovali za lepší než výsledný kompilát. Stačilo by jen několik redakčních zásahů, aby se na něj ostatním lépe navazovalo.

Společný vztek a příkoří komunitu stmelily a ta se začala vůči arbitřům stavět do opozice. V průběhu druhého kola vzniklo několik parodií na Katčin příběh a na některé výroky porotce Vereckého. Nejdoporučovanějšími parodiemi mezi diskutéry byla Zpackaná soutěž od Filipa Fuchse a Ty Tarzan, já Katka od Richarda Polameho. Viewegh ve svém druhém komentáři doporučoval ještě parodii Paříž, Paříž Olgy Novákové a Srdce bez domova Stanislava Wienera.

Ve druhém soutěžním kole už účastníci nesdělovali své názory pouze v diskusi,

⁹⁵ Na youtube blogu Ondřej V. Vejsada v roce 2014 předčítal ze své knihy *Životní starožitnosti* (2011), ve které mj. vzpomíná na svou účast v blogorománu *Srdce domova*. Po zaslání kapitoly do soutěže mu sám Viewegh prý napsal a o jeho psaní diskutovali, i když jeho kapitola nevyhrála. V rámci komunitní diskuse se však nikdy nikdo nezmínil, že by mu Viewegh poskytl zpětnou vazbu. Její členové si tudíž mysleli, že z Vieweghovy strany se jednalo o nenaplněný slib. Pocit, že porotě na nich nezáleží, se jen prohluboval.

ale obsírněji se o projektu rozepisovali i na svých blozích.⁹⁶ Bigben87CZ vytvořil dokonce stránku pro uveřejňování Katčiných příběhů a pro otevřenou diskusi.⁹⁷ Toto stmelení komunity a vzájemná podpora jejích členů v psaní mnohé přesvědčily dát projektu druhou šanci a zaslat další kapitolu, i když navázat na první kapitolu se zdálo ještě těžší než na úvodní.

Někteří tak začali vytvářet alternativní pokračování příběhu nezávisle na verzi, kterou upřednostnil Viewegh. Jiní začali sledovat pouze autory, kteří je zaujali v kole prvním (Kroupu, Fuchse či Polameho). Nicky Maeson a Ina B Polameho dokonce pozvali na server piste-povidky.cz, kde později uveřejnil své pokračování Katčina příběhu.

Ke konci kola se opět množily stížnosti na neuveřejněné texty. Odeslání totiž proběhlo úspěšně a autoři si byli jisti, že jejich texty neobsahovaly žádné vulgární ani rasistické výrazy, minimálně ne ve větší míře než nejen doposud uveřejněné texty, ale i vítězné kapitoly. Tato nejistota byla frustrující a nedalo se z ničeho vyvodit, jaká vulgární slova jsou ještě akceptovatelná, případně v jakém množství. Některé příspěvky byly prý systémem přijaty až po vymazání všech potenciálně problematických slov.

Častým problémem byla také nevyhovující délka textu. Minimální hranice byla po prvním kole porotou nastavena na 9000 znaků a horní hranici přispěvatelé odhadovali na 18000 znaků.⁹⁸ Odesílací formulář na chyby v délce textu neupozorňoval a automaticky prý hlásil úspěšné přijetí, i když nakonec text zveřejněn nebyl. Tyto nejednoznačné filtry přijímání textů byly pro některé také důvodem projektu se dále neúčastnit.

Poprvé se zde objevil názor, že diskuse má vyšší úroveň než samotná soutěž a jejím účastníkům dává více rad ke psaní a chuť pokračovat nežli porota. Doporučování textů a žádosti o zpětnou vazbu se staly běžnou součástí diskusí až do konce projektu. V komunitě bylo patrné zklamání, že nikdo z pořadatelů s nimi nekomunikuje a nelze je ani kontaktovat prostřednictvím e-mailu, FAQ či infolinky kvůli technickým problémům s odesíláním textů.

⁹⁶ Výběr reakcí na blozích iDnes vytvořili jeho správci pod názvem Blogeři versus blogový román (Blog info 2009). I pod tímto výběrem se rozvinula celkem bohatá diskuse týkající se projektu a vznikajícího příběhu.

⁹⁷ Zřízení stránky měly tuto adresu: http://ukazse.iDNES.cz/diskuse/diskuse_cteni.php?thread=871. Dnes již jsou bohužel nefunkční, a tudíž nelze ověřit, do jaké míry byla tato platforma využívána. Odkaz na ni se ale v průběhu projektu objevil v diskusích několikrát.

⁹⁸ Od sedmé kapitoly se ve formuláři pro odeslání objevila informace, že systém nepřijme příspěvky kratší než 8500 a delší než 18500 znaků.

Vyžádaná kritika k zaslaným textům, kterou si členové komunity poskytovali, byla obvykle věcná a její autoři se díky vzájemné důvěře a respektu nebáli říci, že se jim text nelíbil. Jejich názory byly podloženy argumenty a příklady. Zpětná vazba fungovala obvykle recipročně. Na rozdíl od prvního kola už účastníci nepročítali každý příspěvek, ale spíše vyčkávali na doporučení povedených kapitol od ostatních nebo si vybírali podle autora, jehož příspěvek se jim líbil v předchozím kole. Sledovat soustavně konkurenci přestalo mít po prvním kole smysl, protože soutěž pro mnohé přestala být spravedlivá.

Do druhého kola bylo zasláno 400 verzí druhé kapitoly, o polovinu méně než v kole prvním. Oproti němu však vyhrála kapitola, do které bylo zasahováno minimálně. Vítězem se stal Tomáš Mihule s kapitolou Alex. Toto rozhodnutí komunitu povzbudilo a ocenila i samotný výběr. Autor vtipně rozvedl motiv nápisů objevivších se po městě z kapitoly od Michala Kočího a dal prostor nové postavě příběhu, doktorandce Alex. Doprovodný Vieweghův komentář ovšem komunitu opět zklamal.

Viewegh (2009c) v něm přiznává, že nahlédl do diskuse a byl nemile překvapen její úrovní a urážkami na svou adresu: „Proč tedy tu restauraci, kde tak mizerně vaří, vůbec navštěvujete? Proč jednoduše nejdete jinam? Nebylo by to logičtější než setrvávat – a nadávat? Jeden by si totiž mohl myslet, že vás nadávání zajímá víc než jídlo.“

Mrzelo ho, že mnozí byli zklamaní, že od něj nedostali zpětnou vazbu, ale vzhledem k počtu a úrovni příspěvků to nebylo možné. Omluvy, že jejich pasáže dopomohly k výhře Kočímu, se spoluautoři první kapitoly nedočkali. Viewegh byl naopak nemile překvapen jejich reakcí, protože očekával, že budou potěšeni. Přiznal, že vlnu emocí v komunitě vůbec nechápe. Tento pocit byl vzájemný. Vcelku kultivovaně podané výtky k vedení projektu, k úrovni vznikajícího románu a vyjadřování nespokojenosti s dodržováním pravidel soutěže totiž Viewegh označil za hysterii. V závěru svého komentáře vybízel především ke zlepšení textů zasílaných autorkami, protože je nutné, aby v dalším kole zvítězila žena.

Tato poslední rada komunitu překvapila. Především ženy se v diskusi shodly na tom, že postava Katky je vykreslena dost „nežensky“, a proto Vieweghův styl psaní a jeho humor lépe dokáže napodobit muži. Autorka vychází při psaní ze znalosti ženské logiky, kterou však Katka postrádá. Podotýkají, že to není jen problém postavy Katky, ale většiny ženských postav ve Vieweghových knihách.

„Víte, že mě to nepřekvapuje? Když si Viewegh přečte příspěvek od ženy nemůže mu rozumět, jeho chápání ženské duše - to jak rozmýšlí, jedná, trápí se....je zcela odlišné – a musím to říct – mylné. Žádná ženská, ani ta poslední k.rva není tak povrchní, jako hrdinky jeho románů.“ (handour 2009)

Názor na porotce nevylepšil ani Verecký (2009a), který namísto motivace autorů ke psaní a tvůrčích rad pokračoval v jejich zesměšňování a v demonstraci svého literárního rozhledu a zkušeností tím, že jejich tvorbu přirovnal k autorskému stylu Boženy Vikové-Kunětické. Verecký si tím zasloužil přezdívku Veverka a stal se terčem mnoha posměšných komentářů. Komunitě vadilo, že se porota nedokázala a asi ani nechtěla povznést nad vlastní představy o příběhu a nepokusila se tak objektivněji posoudit kvalitu jednotlivých příspěvků. Jejich rady, kam by se příběh mohl posouvat, se staly spíše úkoly, co příští kapitola musí obsahovat.

Vítězem třetí kapitoly se doopravdy stala žena, Lenka Zlatníková, s kapitolou Sbohem. Viewegh ale do její verze opět zasáhl tak, že ztratila svou dynamiku a její jednotlivé části postrádaly návaznost. Kapitola byla doplněna úryvky z textu Vladimíra Nálevky Paříž a jako kompilát komunitu neoslovila. Původní verzi Zlatníkové naopak hodnotila mnohem kladněji, hrubými Vieweghovými zásahy však pozbyla humoru a byla označena za nudnou. Samotný děj příběhu se ve třetí kapitole posunul minimálně, vývoj hlavní postavy v ní nicméně naznačen je. Katka zahazuje na výletě v Paříži svůj mobil a odmítá cizincovo svádění, čímž dává najevo, že už se bude chovat jinak a začne nový život (což další kapitoly spíše vyvrátily).

Většina diskutujících na začátku čtvrtého kola byla již značně podrážděna a reagovala nelibě na komentáře těch, kteří se Viewegha a jeho tvorby zastávali. Komunita se uzavřela do sebe a byla hrdá, že si zpětnou vazbu k zasílaným kapitolám dokáže poskytovat sama. Její členové reagovali na rostoucí počty nepřijatých textů (pravděpodobně z důvodu jejich vulgarity) vytvořením několika platforem, kde se mohly kapitoly uveřejňovat a kde o nich šlo diskutovat mimo server *iDNES.cz*.

Síto, jímž texty procházely do soutěže, se zdálo přísnější než dříve. Proto autoři přepracovávali své kapitoly a zbavovali se sporných slov. Samotné psaní a následná redakce nových kapitol jim trvaly mnoho hodin. O to víc byli zklamaní, když vítězný kompilát tato slova přesto obsahoval. Neprůhlednost soutěže, nedodržování pravidel a hrubé zásahy do vítězných textů, které Katčinu příběhu spíše škodily a vytvářely mnoho

nesrovnalostí nekorespondujících s předchozími kapitolami, pocítovali jako výsměch a znehodnocení svých tvůrčích snah.

Z Vieweghova třetího komentáře reagujícího na nejčastější stížnosti komunity vůči projektu (2009d) je sice patrné, že byl s obsahem diskusí srozuměn, avšak v jeho odpovědích není ani náznak pochopení, omluvy a řešení. Podle jeho slov tři unavení porotci těžko zajistí „spravedlivou“ soutěž a při takovém počtu se účastníci kurzu tvůrčího psaní doopravdy psát nenaučí. Stížnosti na technické problémy s odesíláním příspěvku nemají účastníci adresovat jemu.

Samotná komunita si začala všimnout, že úroveň zasílaných příspěvků má klesající tendenci (po obsahové, ale i pravopisné stránce), a proto Hlas poroty – potřetí od Vereckého (2009b) – ke čtvrté kapitole považovala v této situaci za zcela adekvátní. A to i za situace, kdy byla hned v jeho úvodu upozorněna, ať jednotliví členové zavrou svá ega, „která by po přečtení těchto materiálů mohla utrpět velikou újmu“. Verecký v něm radil, jak postupovat při navazování nové kapitoly, jak pochopit postavy, a připomínal, že je třeba osvěžit si Vieweghovu první kapitolu, aby autoři lépe napodobili jeho styl a humor.

Přibližně v této fázi projektu, na konci září 2009, proběhla televizní reklama na blogoromán s cílem navýšit počet příspěvatelů. To bylo vzhledem k opakovaným strastem, kolik textů musí porota číst, pro mnohé zúčastněné nelogické, protože reklama podle nich přiláká spíše slabší autory.⁹⁹ Reklamní spot podle všeho oživil autorský zájem o projekt, i když v počtu komentářů se to projevilo minimálně. Do čtvrtého soutěžního kola bylo zasláno 244 příspěvků, což Viewegh (2009e) komentoval jako výrazný nárůst oproti minulému kolu.

7.5 Změna diskusních pravidel a směřování příběhu

Za zlom v dějové linii příběhu *Srdce domova* považujeme Vieweghovu volbu zakončení čtvrté kapitoly a jeho výběr námětů pro kapitolu pátou. Pomineme-li, že se v obou případech opět jednalo o mozaiky poskládané z několika textů, šlo celkové její vyznění nejen proti dosavadnímu směřování příběhu, ale i proti radám poroty týkajícím se pospolitosti vyprávění.

⁹⁹ Sponzor byl možná zaskočen propadem návštěvnosti. Do prvního kola přišlo 897 příspěvků, do třetího asi už jen 182. Vycházíme z počtu dostupných kapitol na stránkách projektu v roce 2020. Stránky totiž dnes umožňují zobrazit max. 210 kapitol.

Porota od začátku apelovala na precizní vykreslení postav, jež mělo vycházet z jejich charakteristik nastíněných v Úvodní kapitole. Minimálně autoři a spoluautoři vítězných kapitol se ve svých textech této rady drželi, ale odstavce obsahující detailnější popis jednotlivých postav byly Vieweghem nakonec zcela odstraněny, nebo spolu s dialogy zredukovány. Držet se těchto rad bylo tím pádem vzhledem k vývoji příběhu čím dál složitější. Když tedy Viewegh nechal čtvrtou kapitolu zakončit záhadným zmizením Katčiny kamarádky Lindy, jejíž postava byla v předešlých kapitolách odsunuta do pozadí, byla komunita zaskočena, že z ní chce udělat hlavní hrdinku dalšího pokračování.

Po uveřejnění dotyčné kapitoly se komunita definitivně rozdělila na ty, kteří ještě projektu dají šanci, popř. si začnou tvořit vlastní příběh na svých blozích, a na ty, kteří už s příběhem nechtějí mít nic společného. Svůj konec oznámil mazlíkuzlík a kulhanek21, pauzu oznámil Lev_666, Daisy21 vyčkávala, zda bude porota pokračovat ve svém dosavadním přístupu. Lamprey (Tomáš Mihule) nejdříve oznámil, že se páté kapitoly nezúčastní, protože se bojí, že by mu z ní uveřejnili jen ohlodané torzo. Hlas poroty a zpětná vazba od čtenářů ho však povzbudily natolik, že ji přesto napsal. Vtipně navázat na předcházející kapitolu s pitomou zápletkou s Lindou označil za autorskou výzvu (Lamprey 2009).

Za nejzajímavější řešení této zápletky Viewegh nakonec vybral kapitolu Koza od Jakuba Mráze, ve které je postava Lindy vykreslena proti všem dosavadním zmínkám o jejím naturelu. Ze snílka ze třetí kapitoly se proměnila v hysterku, jejíž pokusy o sebevraždu se staly „koloritem maloměsta“. Kapitola navíc obsahovala i další faux pas, před kterým porota varovala, a sice „zahazení zápletky“. Chování Lindy bylo popsáno tak, že ho bude třeba vysvětlit a usouvztažnit vůči dosavadnímu průběhu příběhu, to se ale nestalo. Její objevení a následné opuštění scény působilo jako nepovedená vsuvka bez jakékoliv logiky.

„Úžasná je i pasáž věnovaná Lindě. V kapitole L. Zlatníkové je to snílek, jenž zachraňuje opuštěná zvířátka a padlé umělce, ale teď je z ní hysterka, která se demonstrativně sebevraždí. Hlavně žádnou schizofrenii, že? Ovšem nejlepší je, jak se Katka dozví, že nádražák je Lindin otec. Kamarádky se sice znají od první třídy základní školy, ale teprve až je osvítil duch svaté Rozálie, Linda se přizná ke svému drahému tatíčkovi. Kam se hrabou nevlastní bratři, kam se hrabou opálení borci s černým fírem. Ať žije Michal Rosamunde Viewegh!“ (Karoli 2009)

Do pátého kola bylo zasláno 547 kapitol,¹⁰⁰ což bylo dle redakce nejvíce od prvního kola (Dvořák 2009a). Redakční tým se v tomto kole rozšířil o novou porotkyni. V dané fázi soutěže nedošlo jen k rozpadu samotného vyprávění a k poklesu zájmu o diskusi. Svého pomyslného vrcholu dosáhly příspěvky samotných porotců, kteří si otevřeně stěžovali, že zasláné texty se skoro nedají číst, a otevřeně přiznávali, že pokud je text nezaujal hned na začátku, dále už ho nečetli. Přítomnost invektiv a naopak absence snahy podpořit amatéry v psaní a ocenit jejich píli odradila další diskutéry projekt sledovat a přispívat do něj. Porota sice v dalších kolech zmínila, že je znát, že se jazyková úroveň textů zvýšila, ale v jejím směřování příběhu a způsobu komunikace s komunitou se to neodrazilo. Spíše naopak.

Vieweghovy komentáře se postupně zkracovaly a od jeho sedmého komentáře již neobsahovaly ani žádné tvůrčí rady. Vítězka osmé kapitoly byla dokonce vylosována, protože nešlo určit převažující autorský podíl ve výsledném kompilátu. V příběhu se objevovalo více nepřesností a jak Katka, tak Alex se opakovaně utápěli v alkoholu. Přestože komunita Katce nabízela mnoho alternativ, jak se dostat z maloměsta vtipně pryč, skončil nakonec její příběh tím, že se vrátila k dřívějšímu zaměstnavateli, strávila noc s bývalým milencem, starostou městečka, a měla v plánu začít milostný vztah s místním policistou.

To, že počet komentářů od šesté kapitoly¹⁰¹ nepřesáhl 100 příspěvků, nebylo však způsobeno jen nesouhlasem komunity s průběhem soutěže a jednáním poroty, ale i změnou pravidel diskutování na celém serveru *iDNES.cz*. Od 5. října již nebylo možné se zaregistrovat a začít bez omezení okamžitě diskutovat, jako tomu bylo doposud.

Tímto krokem *iDNES.cz* reagoval na zvyšující se počet nevhodných komentářů na svých stránkách. V oficiálním vyjádření se dočteme, že „pro neomezený přístup do diskusí bude potřeba nasbírat 300 dukátů ve věrnostním systému Můj PAS. Dukáty sbírají zaregistrovaní čtenáři automaticky prohlížením stránek *iDNES.cz*“. (Redakce 2009) Toto pravidlo se sice týkalo pouze nových uživatelů, ale i již dříve zaregistrovaní mající dukáty na kontě o ně mohli lehce přijít, pokud obsah jejich příspěvků byl v rozporu s Kodexem

¹⁰⁰ Údaje o počtu zasláných kapitol máme jen u několika málo kol, protože je administrátoři projektu nikde pravidelně neuváděli. Souhrnná čísla se objevila jen v několika shrnutích kola, které psal Dvořák. Ve shrnutí šestého kola uvedl, že bylo zasláno 460 příspěvků (Dvořák 2009b). Zda byl tento počet příspěvků stabilní až do konce, nelze z veřejně dostupných zdrojů zjistit, ale pokud vyjdeme z konečného čísla počtu zasláných kapitol, bylo do konce projektu zasíláno kolem 200 kapitol.

¹⁰¹ Ke změně pravidel v diskutování došlo v mezidobí mezi vydáním čtvrté a páté kapitoly.

diskutéra. Takové příspěvky byly administrátory diskuse mazány a jejich autor sankcionován ztrátou sta dukátů. Po deseti smazaných příspěvcích se automaticky účet zrušil bez ohledu na to, kolik dukátů diskutér do té doby nasbíral. Než nově zaregistrovaný diskutér překonal hranici tří set dukátů, směl do stejné diskuse přispět nejvýše jednou.

Toto nové pravidlo tudíž případné nové členy komunity diskvalifikovalo z interpersonální komunikace v konverzaci, kterou sami založili. Adula03 proto založila diskusi mimo *iDNES.cz* na stránkách http://www.okoun.cz/boards/blogovy_roman:

„Doufám, že jsem se nedopustila nějakého prohřešku typu, že blogový román je ochranná značka (dovedu si to představit) apod. Pakliže ano, stačí se ozvat a diskuzi zruším. Nicméně, přišlo mi škoda takhle osekát diskuzi k tak zajímavé věci, kterou se blogový román zdá být. Rozumím tomu, že porota spolu s M.V. nemůže pročíst všechny příspěvky, natož na ně nějak reagovat (nějak jinak než celkovým zatracením..), ale bylo by fér, aby si odezvy mohli poskytovat alespoň autoři článků navzájem, ideálně v diskuzi.“ (Adula03 2009)

Obsah diskusí se sice stále týkal převážně samotného příběhu (a to jak jeho nesrovnalostí, tak humorných pasáží), byla v nich nicméně patrná frustrace z dosavadního průběhu. Opět došlo k ostřejším výměnám mezi obdivovateli Vieweghovy tvorby a mezi těmi, kterým jeho styl nevyhovoval. Aktivní diskutéri z první poloviny soutěže do diskuse zasahovali jen minimálně. Komunita přestala být kompaktní a nebyl v ní nikdo, kdo by pozvedl morálku diskutujících, jako to svým specifickým humorem mnohdy dělali třeba kulhanek21 nebo lola-cz.

Vycházíme-li z dostupných informací a znalosti konečného počtu zaslaných kapitol, držel se jejich počet zhruba na 200, pod desátou kapitolou už ovšem bylo pouze 13 komentářů. Primární osnova byla dotažena do konce, sekundární se ale postupně rozpadla.

7.6 Shrnutí

Blogoromán *Srdce domova* je kvůli svému soutěžnímu formátu specifickým příkladem kolaborativního způsobu psaní v online prostředí. Jeho účastníci měli sami o sobě minimální vliv na to, jakým směrem se děj příběhu bude ubírat. Přesto utvořili

díky možnostem online diskuse a interaktivní komunikace virtuální komunitu. Ta disponovala vysokou sociabilitou vedoucí ke vzniku sociální estetiky. Členové komunity diskutovali o příběhu, o jeho postavách, rozebírali jednotlivé kapitoly a vyjadřovali se k vedení projektu. Projevovali zájem na něm participovat.

Pokud se podíváme na jeho diskurzivní prostor, komunitu tvořila heterogenní skupina autorů s různou zkušeností s psaním. Z diskusních vláken vyplynulo, že mnoho účastníků prostřednictvím projektu zveřejnilo svůj text poprvé. Určitou skupinu autorů ale tvořili blogeři, autoři působící na amatérských literárních fórech či autoři, kterým už vyšla nějaká kniha, ať už se jednalo o beletrii či naučnou literaturu. Jisté porovnávání literárních zkušeností mezi účastníky proběhlo jen v prvním kole, dále to pro komunitu nebylo důležité. Záleželo na tom, jak který autor zaujal pokračováním Katčina příběhu a jak komunikoval ve skupině. Svým autorským stylem na sebe výrazněji upozornili Tomáš Mihule (nick lamprey) a blogeři Vladimír Kroupa (nick Bucharovic) s Richardem Polamem (kulhanek21).¹⁰²

Tomáš Mihule se aktivně účastnil jak primární, tak sekundární osnovy. Patřil mezi osm nejaktivnějších přispěvatelů do diskusí a kapitoly do soutěže pravděpodobně zasílal až do konce soutěže. V seznamu zaslaných kapitol jsme jeho jméno nenašli jen u osmého a devátého kola, ale vzhledem k archivaci webových stránek je možné, že i těchto kol se Mihule zúčastnil. Ochotně poskytoval zpětnou vazbu ostatním a zároveň s nimi sdílel odkazy na své kapitoly, aby jej jeho čtenáři lépe našli a zhodnotili. Stal se vítězem druhého kola a v sedmém byla další jeho kapitola v užším výběru poroty. V diskusích se nikdy nerozebírala jeho výhra ani to, zda si s ním Viewegh osobně psal.

Richard Polame byl jedním z autorů, již reprezentovali roli, která má blízko k roli vandala, jak ji na základě analýzy kolaborativního projektu *A Million Penguins* popsali Mason a Thomasová (2008). V našem případě ji však nedefinuje záměrné ničení již publikovaných textů, ale vyjádření nespokojenosti s vedením soutěže formou parodií. Jejich autoři věděli, že takové kapitoly nemohou vyhrát, ale protože neporušují žádná pravidla, budou uveřejněny mezi ostatními a členové komunity si je spolu s porotou přečtou. V komunitě zaúčinkovaly jako odlehčení a připomenutí, že při tvorbě

¹⁰² Vladimír Kroupa vydal několik knih (*Tanec s bílou smrtí* (2009), *Cui Bono Veritas, Cherchez la Femme, Hod' kamenem, kdož jsi bez viny* (2011)) a je stále aktivním blogerem na iDNES.cz. Richard Polame je již bývalým blogerem iDNES.cz a v roce 2011 mu vyšla kniha *Brutální Auril* obsahující mj. parodii Ty Tarzan, já Katka.

blogorománu jde především o legraci a o radost z psaní, kterou si komunita vedením soutěže nenechá vzít.¹⁰³

Parodie Zpackaná soutěž, Ty Tarzan, já Katka a Vieweghova teta byly komunitou dokonce hodnoceny jako nejpovedenější příspěvky celého projektu. Zafungovaly jako pozitivní ventil emocí spojených se zklamáním z vedení soutěže, z podoby utvářeného příběhu a z komunikace Viewegha a poroty. Povzbudily ostatní v setrvání v projektu a dodaly jim chuť k dalšímu psaní.

Komunitu spojoval společný cíl, a to napsat dobré pokračování příběhu, které by si získalo čtenáře a zaujalo porotu, a společná radost ze psaní. Její členové se v rámci diskusí vzájemně motivovali k tvůrčí činnosti a poskytovali si zpětnou vazbu. Nelze říci, že by se v projektu vyprofilovala nějaká osoba, která by dávala zpětnou vazbu druhým výrazně více než jiná, ale každý, kdo o ni požádal, ji dostal.

Virtuální komunita se vytvořila během prvních tří týdnů trvání projektu a její jádro bylo tvořeno osmi nicky (viz graf 5). Jejich příspěvky tvořily jednu pětinu sekundární osnovy. Jak je patrné z grafu 6, jejich aktivita v diskusích výrazně poklesla po druhém soutěžním kole. Příčin tohoto poklesu bylo hned několik.

Za hlavní považujeme narušení důvěry mezi komunitou a Vieweghem, jenž hned v prvním kole překročil pravomoci své avizované role tím, že vítězná kapitola byla dílem více jeho než autora, který za ni dostal peněžitou odměnu. Podvedení se cítili všichni zúčastnění autoři, nejen ti, jejichž nápady byly použity do vítězné kapitoly a kteří nic nevyhráli. Mnozí se ptali, proč vedení projektu nezareagovalo na enormní zájem o něj změnou harmonogramu publikování, posílením redakce či přerozdělováním odměny mezi všechny autory, jejichž myšlenky se objevily v konečné verzi nové kapitoly. Kdyby Viewegh zkompiloval pouze první kapitolu, komunita by to pravděpodobně přešla jako nedorozumění způsobené vysokým počtem příspěvků. S výjimkou druhé a deváté kapitoly se to ale stalo běžnou praxí. Viewegh tak získal v románu tvůrčí převahu a soutěž přestala být soutěží.

Členové virtuální komunity byli zklamáni i ze samotných zásahů do zaslaných kapitol a ze směřování příběhu, který se stával postupem času nekonzistentní a absurdní.

¹⁰³ O parodii se pokusil i samotný Viewegh, když napsal mimo soutěž poslední kapitolu *Srdce domova* pod pseudonymem Michal Sázavský. V kontextu celého vývoje projektu tento Vieweghův pokus o nadhled působil zvláště. Viewegh jako tvůrce celého příběhu parodoval postavy a zápletky, které sám do příběhu vložil a s kterými komunita nesouhlasila. Proto ani černý humor, který kapitola obsahovala, nepůsobil tak, jak asi Viewegh zamýšlel.

Vyznění celého projektu výstižně shrnula uživatelka karolinela (2009), když svůj příspěvek pod desátou kapitolu nazvala Marný boj:

„Můj názor a pocit je ten, že si idnes a MV vymysleli opravdu dobrý projekt, ale nedomysleli ho. Každou diskusi tady čteme ty samé (a oprávněné - proč ne?) připomínky - a na ně žádná reakce. Všichni se tady ospravedlňujeme, že nám nejde o výhru jako takovou, že nám jde přece o něco jiného... ale k těmhle námitkám nás tlačí názory, že tady křičí jen naše zhrzená ega... a přitom - OPRAVDU BYCH SI RÁDA PŘEČETLA JEDNOU JEDINKRÁT KAPITOLU, KDE BYCH NEDÝCHALA A HLTALA OD A až PO Z.. a to bych od kapitoly, která je slepená z několika příspěvků a obohacená zásahy profesionálního spisovatele, minimálně čekala... to nevadí, že bych nesouhlasila s vývojem děje, o to vůbec nejde, jde právě o ten žádaný vtip, nadhled a logickou návaznost, o kterou jsme byli tolikrát žádáni a skutek utek! Osobně psaní opravdu miluju, asi to neumím dobře, ale baví mě a baví mě knihy a tenhle projekt mě zklamal. Vydržela jsem do 6. kapitoly a pak mě to celé přestalo jednoduše zajímat a je to škoda... škoda, škoda!!!!“

Blogoromán *Srdce domova* ukázal, že osoba s pravomocemi editora, pořadatele a ve výsledku i tvůrce může fungovat u kolaborativního způsobu psaní vně komunity jen velmi obtížně. Pokud mezi tím, kdo může zasahovat do textu druhých, a komunitou nepanuje vzájemný respekt, jeho role v průběhu psaní může být v mnoha směrech kontraproduktivní. Nejen na rovině sociální dynamiky a sociální estetiky, ale i literární kvality.

Ostentativní nerespektování práce členů komunity, jízlivý humor a rady, kterých se sám tvůrce nedržel, odrazovaly členy komunity aktivně se projektu účastnit. Snižovalo to tak sociabilitu projektu a sociální estetiku. To, že Viewegh zastával několik rolí najednou, samo o sobě projektu neškodilo, ale jeho nerespektování konceptu spoluautorství a soutěže zcela jistě ano.¹⁰⁴

¹⁰⁴ Z tohoto pohledu zajímavě vychází srovnání s obdobným projektem zaštitěným internetovým knihkupectvím Martinus.sk, který byl spuštěn o dva měsíce dříve na Slovensku a nesl název *Slovensko píše román*. Jeho hlavní tváří byla spisovatelka Evita Urbaníková. Projekty se od sebe lišily především v nesoutěžním pojetí, počtu účastníků, v přístupu etablovaného spisovatele a v komunikaci s účastníky. Do prvního kola slovenského románu přišlo 130 verzí pokračování kapitoly. Urbaníková neměla být tváří projektu v tom smyslu, že by zastínila jeho účastníky. Naopak v projektu bylo vyzdvihováno, že ten, kdo píše román, je celé Slovensko. Urbaníková se sice také stala tvůrkyní románu, protože každý týden ze zaslaných textů sestavovala pokračování příběhu, ale tento tvůrčí postup byl anoncován hned na začátku společné tvorby. Úkolem Urbaníkové bylo koordinovat příběh, aby se nedostal do slepé uličky (Meško

Dobře na komunitu nepůsobilo ani to, že nikdo z administrátorů projektu se přímo nezapojoval do diskusí. Ze samotné komunity přicházely návrhy na různá technická řešení, která by porotě usnadnila práci a u autorů zároveň vzbuzovala pocit, že o podobě příběhu alespoň částečně rozhodují. Vítěz kola mohl vzejít třeba z hlasování v komunitě.¹⁰⁵ Místo zmenšování distance mezi komunitou a Vieweghem, příp. administrátory projektu, docházelo v průběhu tvorby naopak k jejímu zvětšování.

I samotná usability stránek projektu byla v určitých aspektech problematická a byla předmětem stížností. Spíše než ona byla však příčinou odchodu některých členů komunity neochota administrátorů se tomuto problému věnovat. Autorům chyběla zpětná vazba objasňující, proč se některé příspěvky na stránkách vůbec neobjevily nebo proč byly vyřazeny.

Bloggerka a zároveň účastnice projektu Tlamiczka se na toto téma vyjádřila nejen v diskusi, ale i na svém blogu. Formuláře na zasílání kapitol označila za zastaralé a byla překvapena, že v něm nebyly nastaveny žádné potvrzovací e-maily o přijetí textu. Udivilo ji, že nešlo zřídit žádné konto, ve kterém by autor mohl sledovat stav svých příspěvků, a systém jejich schvalování označila za totálně neprůhledný. Spolu s absencí kontaktu na organizátory toto technické zázemí považovala za krajně nevhodné.

„Udržovat soutěžící v takové nejistotě co s jejich příspěvky je, je divný přístup – obzvláště v moderním věku, kde se dá udělat snadné, z velké části automatizované technické řešení. Řada z autorů to řešila tak, že svoji kapitolu posílali vícekrát v různé dny...ale přijde vám tohle jako správné řešení?“ (tlamiczka 2009)

K velkému poklesu počtu diskutujících přispěla i změna pravidel pro přidávání komentářů na celém webu *iDNES.cz*, která vyšla v platnost pátého října. Protože soudržnost komunity byla již v této době narušena, její členové neměli motivaci překonávat další

2009). Ve svém prvním komentáři Urbaníková (2009) do komunity zároveň vyslala vzkaz, že nelpí na své úvodní kapitole a povzbuzuje účastníky ke kreativitě. Do diskusí vstupoval administrátor projektu (nick Slovensko píše román) a odpovídal diskutujícím na jejich dotazy a problémy. V některých momentech příběhu mohli jeho účastníci dokonce hlasovat, kam by se měl jeho děj ubírat. Přestože český projekt měl rozsáhlejší zázemí a víc pravidel než slovenský (na což naráží třeba i Eva Vozárová (2009)), slovenský román o devatenácti kapitolách nakonec vyšel, a dokonce i jeho název spolu s obálkou byly vybrány formou hlasování uvnitř virtuální komunity. Román *Minulosť ťa dostane* byl pokřtěn 6. listopadu 2009 na knižním veletrhu Bibliotéka. Diskuse pod jednotlivými kapitolami slovenského románu jsou dnes dostupné pouze přes stránky Web.Archive.org.

¹⁰⁵ Pokud by se mohlo pod zaslánými kapitolami hlasovat o jejich oblíbenosti a vědělo se, že i tento faktor bude porota brát v potaz, autoři by byli motivováni své práce na stránkách vystavit co nejdříve, aby si jich mohlo všimnout co nejvíce čtenářů, a předešlo se tak jejich hromadnému odevzdávání před nedělní půlnocí, posledním možným termínem pro odeslání.

překážku. I když někteří vytvořili pro diskusi alternativní prostory, nebyly takřka využívány. V diskusích narůstal počet komentářů bez odpovědí (viz graf 3) a Vieweghovy komentáře se stávaly mnohem stručnějšími.

Pokud bychom při interpretaci blogorománu *Srdce domova* vycházeli pouze z primární osnovy, blogoromán bychom hodnotili jako výsledek kolaborativního způsobu psaní o jedenácti kapitolách a devíti autorech (někteří vyhráli opakovaně), který si ve všech kapitolách drží jednotnou stylovou úroveň, i když po obsahové stránce na sebe jednotlivé kapitoly ne vždy zcela navazují. To lze vysvětlovat účastí spoluautorů, kteří nikdy dříve beletrii nepublikovali a psát se teprve učili. Vítězné kapitoly byly vybrány odbornou porotou a lze je tedy považovat za nejlepší texty, jež byly do projektu zaslány. Vieweghovým úkolem bylo zajistit koherenci příběhu a kapitoly lehce zredigovat. Projekt byl úspěšně dokončen dle předem rozvrženého harmonogramu a tragikomický příběh hlavní hrdinky Katky byl zakončen poselstvím, že i přes veškerá zklamání je třeba v hledání lásky nepolevovat.

Pokud však do interpretace zapojíme i sledování druhé osnovy tvořené jak diskusí členů virtuální komunity, tak radami Vereckého a Vieweghovými komentáři, odkrývá se nám zcela jiný pohled na výslednou podobu blogorománu. Jak už bylo několikrát řečeno, v případě digitální literatury není výsledný text stěžejní, do popředí zde vystupuje samotný proces jeho vzniku a způsob komunikace se čtenáři, popř. spoluautory. Z tohoto úhlu pohledu kolaborativní projekt *Srdce domova* ve většině aspektů selhal a s jeho výslednou podobou komunita čtenářů a autorů spokojena nebyla, protože se nejednalo ani o rovnocenné spoluautorství, ani o spravedlivou soutěž či úspěšný kurz tvůrčího psaní.

Blogoromán *Srdce domova* nenapsalo pouze osm vítězných autorů. Pokud si přečteme všechny Vieweghovy komentáře, ve kterých uvádí jména těch, jejichž texty v každém kole využil pro vytvoření vítězné kapitoly, bylo jich celkem dvacet šest. Zda si za výsledným textem stál alespoň samotný Viewegh, nevíme, ale protože text nikdy nevyšel a Viewegh slíbil, že se už nikdy do podobného projektu nepustí, je to málo pravděpodobné.

Vést kolaborativní projekt v online prostředí je náročné a je nemožné se svými rozhodnutími z pozice editora a pořadatele zalíbit všem. Pokud však osoba s takovými pravomocemi s komunitou nekomunikuje napřímo a přizpůsobuje si bez předchozí signalizace pravidla hry, je takřka nemožné její respekt získat. Vieweghovi v případě blogorománu v očích komunity uškodilo rovněž to, že na výsledném textu není znát, že

by byl redigován profesionálním spisovatelem a učitelem tvůrčího psaní. Spisovatel zklamal komunitu ve všech svých rolích, – nejen pokud jde o rovinu sekundární osnovy, do níž se zapojil jen nepřímo, ale také svým autorským podílem na výsledném textu, tj. na osnově primární.

8 AMATÉRSKÉ LITERÁRNÍ FÓRUM SASPI

Amatérská literární fóra (dále ALF) patří mezi velmi oblíbené sociální platformy. Jsou určena ke sdílení literárních pokusů a děl s ostatními autory i čtenáři uvnitř virtuální komunity a umožňují komentování vložených textů, příp. rozvinutí diskuse. Jejich relativně dlouhá historie a přetrvávající oblíbenost ukazují, že tato platforma má mezi sociálními médii českého digitálního prostředí výjimečné postavení. Důkazem toho je i skutečnost, že na počátku 21. století se ALF stala předmětem odborné reflexe v literárních časopisech a tématem několika závěrečných vysokoškolských prací.

Oproti české blogosféře¹⁰⁶ je toto prostředí vcelku dobře zmapováno a můžeme tak vycházet z popisů a analýz konkrétních fór. Většina úspěšných ALF vznikla na přelomu 20. a 21. století¹⁰⁷ a jejich struktura a technické možnosti se do dneška změnily jen minimálně. Proto i několik let staré výzkumy virtuálních komunit a struktur jednotlivých fór (např. Eva Košínská (2009) či Barbora Tamchynová (2013)) jsou stále velmi užitečné a cenné.

Téma ALF vnesl do odborného diskurzu Piorecký článkem *Kde začíná současnost?* (Piorecký 2008) popisujícím porevoluční proměny české poezie. Ve svém textu mj. poukazuje na skutečnost, že básnických experimentů založených na intermedialitě a interaktivitě se v českém digitálním prostředí nachází velmi málo a poezie se v něm objevuje především na literárních fórech, která se za posledních deset let stala fenoménem. Vedle jejich vysoké návštěvnosti za tím stojí fakt, že nastupující generace básníků publikuje svou první tvorbu právě zde, a dochází tak k prolnutí světa ALF s prostředím literárních časopisů a knižně vydávané poezie. Piorecký tehdy vyslovil obavu, že tyto tendence mohou být pro poezii devalvující v tom smyslu, že se do ní budou přenášet nízké literární hodnoty, které jsou na fórech legitimní, což tehdy dokumentoval na tvorbě debutujících básníků Jakuba Řeháka a Jonáše Hájka.

¹⁰⁶ První české blogovací systémy začaly vznikat v roce 2003. V květnu tohoto roku vznikl Sblog na stránce Lidé.cz patřící portálu Seznam.cz a v červnu, dlouhou dobu nejpopulárnější systém, Bloguje.cz. O historii české blogosféry více např. v knize *Žurnalistika v informační společnosti* (Osvaldová & Tejkalová 2009) nebo v diplomové práci *Motivační aspekty vedení osobního blogu* (Štěpánková 2019).

¹⁰⁷ Toto je přehled nejznámějších a největších otevřených ALF, tj. nespecializovaných na jeden literární druh či žánr: Písmák (1997–), Totem (1999–), Nokturno.net (1999–), Poeta (2001–), Blue World (2001–2014), Litera (2003–), Liter (2004–), Minimax (2004–), Postar (2004–2008), Epika (2005–), SASPI (2005–), Postřeh.com (2005–2019), Psanci (2007–), Pište–Povídky (2007–), Imagination (přejmenované na Falkonea) (2007–2014), Sůvička (2010–), Povídky & Příběhy (2011–), Libres (2011–), Litweb (2012–), iČtenář (2012–2014).

Zmíněný text vyvolal polemiku s autory aktivními na literárních fórech (Hájek 2008 a 2009; Horner 2009). Ti nesouhlasili s Pioreckého generalizujícími názory na internetovou poezii označujícími ji za naivní nebo za pouhý prostředek psychohygieny. Vymezovali se vůči tomu, že anonymita autorů je důkazem nedůvěry v literární kvalitu vlastních textů a že tamní kritická reflexe je neobjektivní, protože je psána členy komunity. Podle Pioreckého (2008, 7) je z komentářů patrné, že jejich autoři nehledají pro básnickou tvorbu nová východiska, ale spíše se vzájemně utvrzují v literárních kliše.

Fungování fór a pozice, kterou básníci, jejichž texty uspěly u nakladatelů, zauímají v komunitě, je podle nich složitější. I na fóru jsou lidé, kteří o poezii kriticky přemýšlejí, učí se a snaží se ji hodnotit kriticky. Autoři zde nepublikují pod pseudonymy proto, že by si nevěřili, ale protože to je pro toto prostředí běžné. Jejich prostřednictvím mohou zaujmout čtenáře a odlišit se tak od ostatních autorů. Piorecký podle nich přeceňuje sílu internetu – autoři ALF nechtějí okupovat svět tištěné literatury a komunita do něj nevysílá své nejlepší autory. Tato fóra na něm fungují nezávisle. Vydání básnické sbírky od autora začínajícího na ALF neznamena, že uspěl v komunitě, ale že jeho tvorba zaujala redaktory v nakladatelství. Na fórech obvykle funguje odlišný evaluační systém autorů a jejich děl než v literárních časopisech a nakladatelstvích. Fóra využívají svobodu publikování v rámci participativní kultury a v ní si každá komunita vytváří vlastní systém hodnot a způsob hodnocení.

Piorecký své stanovisko ohledně mladé generace básníků začínajících na ALF později změnil. Tito autoři se stali jeho hlavním argumentem, proč by literární věda neměla dotýcnou tvorbu přehlížet. Téma dále rozvíjel v několika svých pozdějších studiích (2010, 2012, 2014, 2017). Ve všech si všímá fungování ALF, jejich pravidel a poukazuje na proměnu autorství. Uvažuje nad tím, v jakém vztahu se tato literatura ocitá k literatuře tištěné a jak ji může ovlivňovat, dochází-li k pronikání autorů z této vernakulární zóny do zóny šedé. Od začátku se přitom soustředí takřka výhradně na tvorbu básnickou.

Jeho hodnocení jevů spojených s ALF (kvalita textu, anonymita autorů, absence hlubší literární kritiky, grafomanství) vychází spíše z perspektivy fungování predigitálního literárního systému, jak mu bylo nepřímě vytýkáno již v polemice ve *Tvaru*. Přestože reflektuje některé aspekty participativní kultury, promítá na svět digitální literatury kritéria vycházející z tradiční literární vědy (literární kompetence, literární intence), a to mu neumožňuje postihnout autenticitu systému, jehož hodnoty jsou spjaté se sociální interakcí a s využíváním potenciálu digitálních technologií.

Pioreckého práce k danému tématu tak mají spíše deskriptivní charakter a sondu do fungování konkrétního literárního fóra neobsahují, protože ji kvůli nepřehlednosti a nestabilitě jednotlivých platforem považuje za neuskutečnitelnou. ALF podle něj obsahují texty, které mnohdy ani nelze za literaturu považovat, jelikož ji jen imitují (Piorecký 2009, 10). Vymezení reprezentativního vzorku děl považuje z tohoto důvodu za nemožné a řešení spatřuje v aplikaci makroanalytických postupů vyvinutých v rámci digital humanities. Pro analýzu zpracovávaných témat, genderového složení komunit, rozsahu textů či frekvence žánrových forem a intertextuality navrhuje využít speciální software. Ten má umožnit vytvoření korpusu všech textů publikovaných na fóru, aniž by bylo nezbytné je nějak třídit. (Piorecký 2016, 257)

Charakter této tvorby ovšem představuje překážku bránící interpretaci pouze při jejím chápání z perspektivy predigitálního systému. Při jejím vnímání jako součásti systému postdigitálního představuje součást vernakulární zóny, již je nepřehlednost a nestabilita vlastní. Její autoři a čtenáři se v ní běžně pohybují, a musí se tak s těmito okolnostmi určitým způsobem vypořádávat. Pokusíme-li se tedy na digitální literaturu sociálních médií nahlédnout z jejich pohledu, dokážeme ji i lépe popsat a pochopit ve vztahu k jejím aktérům. V první řadě je důležité si uvědomit, že mikrosvět každého literárního fóra se s těmito faktory vypořádává odlišně. Významnou roli sehrává struktura samotných stránek, nastolená publikační pravidla a složení konkrétní komunity.

Z těchto důvodů sice můžeme pojmenovat jisté obecné tendence fungování komunit na takových fórech, ale kvůli vysoké diverzitě samotných platforem nelze o této tvorbě a jejích autorech vynášet generalizační soudy. Přečteme-li si jen srovnání pěti literárních fór v bakalářské práci Barbory Tamchynové (2013), najdeme pět různých strategií a jejich dopadů na fungování komunity odvíjejících se od výše jmenovaných proměnných.

Pomocí metody close reading lze analyzovat konkrétní virtuální komunitu, tj. její cíle, chování, složení, a pozorovat vzájemný vliv literární a sociální estetiky za předpokladu, že bude fórum splňovat následující kritéria:

1. Umožňuje přístup do archivu děl, ve kterém se dá hledat podle data uveřejnění příspěvku;
2. Uveřejňovaná díla jsou strukturována podle literárních druhů a žánrů;
3. Komunita využívá verbálního hodnocení a komentování děl.

S ohledem na náležitosti plynoucí z uvedených kritérií jsme si k bližšímu rozboru vybrali fórum SASPI. Svými parametry má z českých fór nejbližší k ideálu, jak by

virtuální komunita měla fungovat, aby literární a sociální estetika byly ve vzájemné rovnováze a členové virtuální komunity se na fóru cítili dobře. Protože SASPI patří ke středně velkým fórům,¹⁰⁸ zaměříme se pouze na autory prózy na pokračování publikující v konkrétním časovém období.

Autoři těchto próz měli už z podstaty zvolené literární formy ambici na fóru setrvat delší dobu a ne jej využít jen jednorázově. Chtěli zde tedy strávit delší dobu a stát se tak aktivními členy komunity. Takové autory Piorecký (2014, 128) označuje za začínající, protože si pravidla literárního diskursu doposud neosvojili nebo tak učinili pouze částečně. Kromě intencionality je pro ně typický zájem o zpětnou vazbu a své působení na fóru vnímají jako příležitost k uměleckému růstu. V reprezentativním vzorku autorů tak minimalizujeme výskyt autorů, jejichž publikační činnost je nahodilá a příležitostná. Tito autoři nemají zájem se zapojit do chodu komunity, nevyhledávají zpětnou vazbu a sami ji neposkytují.

Z dat, která jsme o autorech získali, lze určit úspěšnost dokončení jejich děl, dobu, jakou potřebovali k jejich napsání, a genderové složení komunity. K určení sociability platformy je však nezbytné zohlednit taktéž podobu a průběh participace na vzniku díla. Abychom mohli lépe popsat fungování komunity ve vztahu k autorům a popsat tak sociální dynamiku a sociální estetiku, k bližšímu rozboru jsme vybrali čtyři autory. Na analýze primární a sekundární osnovy jejich děl si budeme všimnout obecných tendencí v kolektivním psaní na SASPI, způsobu komunikace a upozorníme na případná specifika.

8.1 Stručná historie SASPI

Fórum SASPI bylo spuštěno 1. 9. 2005 a jeho zakladateli jsou Matěj Novotný (prezident SASPI, nick Gandalf) z Nového Boru a Filip Kotora (technický ředitel, nick Admin) z Prahy. Projekt na začátku finančně podpořily Kultura Nový Bor, s. r. o., Novoborské knihkupectví Jaroslava Rady a Rádio Blaník.¹⁰⁹ Pro *Českolipský deník* Novotný řekl, že SASPI neboli Společenství amatérských spisovatelů založil s cílem dát prostor začínajícím autorům, kteří stále píšou do šuplíku (Martínková 2006, 10).

Přestože se fóru na začátku jeho činnosti dostalo mediální podpory v regionálním tisku, do prvního ročníku Mistrovství ČR v tvůrčím psaní v roce 2005, které SASPI

¹⁰⁸ K 29. 4. 2020 obsahovalo 39 767 příspěvků a bylo na něm zaregistrovaných 5768 autorů, kteří k tomuto dni publikovali 391 572 komentářů,

¹⁰⁹ Jednalo se například o poskytnutí drobných cen pro vítěze Mistrovství ČR v tvůrčím psaní. Viz Gandalf (2005).

pořádalo, se přihlásilo pouze devět soutěžících. Do druhého ročníku se přihlásilo již 200 uchazečů, ti však zaslali pouze 38 povídek (eva 2007, 8). Ze začátku bylo pro fórum těžké se v konkurenci již existujících platforem prosadit, ale díky tomu, že jako jediné nabízelo zpětnou vazbu od redaktorů pro všechny uveřejněné příspěvky, stalo se mezi uživateli rychle velmi oblíbeným. Svědčí o tom nejen strmý nárůst počtu uživatelů (viz graf 7), ale také výsledek dotazníku, který autorům i čtenářům pěti literárních fór zaslala Barbora Tamchynová (2013) v rámci své bakalářské práce.

Kromě SASPI byl dotazník cílen na uživatele fór Totem, Písmák, Liter a Poeta. SASPI mezi nimi vyhrálo v kategorii vzhled stránek, možnost hodnocení, možnost orientace dle seznamu nejlepších děl a autorů a v jistotě komentáře od redakce. Uživatelé literárních fór bylo v dotazníku vyzdvihováno pro svou profesionalitu spočívající právě v literární erudici redaktorů. Ta se projevovala v poskytování rozsáhlé zpětné vazby vedoucí ke zlepšení literárních dovedností (Tamchynová 2013, 71).

Existence redakce a její vliv na tvůrčí klima je pro literární fóra zásadní. Redaktoři jsou členy komunity, již si v ní získali respekt svou publikační, ale i editorskou činností. Jsou to přirozené autority nastavující uměleckou laťku, ke které se ostatní autoři snaží přiblížit. Oproti běžným uživatelům mají určitá privilegia jako je například mazání nevhodných textů nebo naopak vyzdvižení kvalitních textů tím, že je zařadí do interního časopisu, příp. zviditelní na hlavní stránce fóra. „Jejich názor je většinou vnímán jako více fundovaný, než názor běžných uživatelů.“ (Košínská 2009, 34)

Počet redaktorů na SASPI se mění s ohledem na aktuální počet aktivních autorů. Redaktoři kromě uveřejňování podrobných komentářů pod texty udělují všem autorům příspěvků známky jako ve škole. Náplní jejich práce je také vyzvedávání příspěvků z centrální databáze, zařazení do sekce poezie či próza a následně i do jedné z dvaceti devíti kategorií.¹¹⁰ Na fóru je přitom v hlavním menu vidět jen členění na sekce Poezie, Próza a Výstřely do tmy. Redakční proces trvá několika dnů až týden, přičemž redaktor má právo dílo neuveřejnit, pokud porušuje Obecně platná pravidla.¹¹¹ Publikovat, komentovat díla, přispívat do diskuse v sekci Fórum a vidět obsah rubriky Články je dovoleno jen registrovaným uživatelům. Takřka všechno obsah fóra lze však procházet a číst bez registrace.

¹¹⁰ Akrostich, Autobiografie, Bajka, Balada, Báseň, Dark fantasy, Drama, Erotika, Erotika 18+, Esej, Fantasy, Fejeton, Haiku, Horror, Charakteristika, Kaligram, Komedie, Ličení, Pohádka, Politika, Popis, Povídka (ostatní), Recenze, Reportáž, Romantika, Sci-fi, Sonet, Text písně a Úvaha.

¹¹¹ Dostupné z: <http://www.SASPI.cz/index.php?page=opp>

V prvních letech existence SASPI se na pozici redaktora několikrát vypisoval konkurz. Redaktorovi muselo být minimálně osmnáct let, musel mít zkušenosti s tvůrčím psaním, rozhled v oblasti literatury, znalost české gramatiky a pravopisu a alespoň 10–15 komentářů k ostatním pracím na fóru (Kev 2006).

Každý příspěvek na SASPI je tak ohodnocen známkou od poroty. Ta se však nezapočítává do jeho celkového hodnocení tvořeného ostatními čtenáři,¹¹² na jehož základě se autor může dostat do žebříčku „TOP 20 autoři“.¹¹³ Znamky se průměrují a převádějí na procenta, jež mají odrážet autorovy literární dovednosti. Přidávat komentáře mohou jen registrovaní uživatelé a udělit známku jen ti, kteří mají uveřejněno alespoň jedno dílo.

Role redaktora SASPI je definovaná i v Obecně platných pravidlech, ve kterých je mj. uvedeno, že při hodnocení příspěvků se má řídit pravidly, znalostí teorie literatury, dbát na zvyšování tvůrčí a umělecké úrovně. Má právo vracet dosud nepublikované texty autorům nereagujícím na komentáře či vzkazy a nečinným v rámci Společenství. Redaktoři společně tvoří kolegium, které dohlíží na právní, etickou, estetickou a uměleckou úroveň tvorby autorů. Za jeho vedení je zodpovědný šéfredaktor, kterým se stává člen komunity na doporučení prezidenta Společenství.¹¹⁴

Redaktoři s komunitou komunikují prostřednictvím redakčních textů v rubrice Články, kde jim dávají různé rady k psaní, informují je o změnách na fóru a pořádaných akcích.¹¹⁵ Fórum slouží k diskuzi nad různými tématy (oblíbené knihy, tvůrčí workshopy, srazy), ale obsahuje také sekci pro dotazy na administrátora týkající se usability stránek.

Počet redaktorů na fóru se měnil na základě přírůstku nových autorů a jejich publikační aktivity. Vedení fóra reagovalo pohotově jak na potřeby autorů, tak na časové

¹¹² SASPI se potýkalo s tím, že někteří uživatelé bez jakéhokoliv odůvodnění autorům dávali špatné známky. Aby redakce předešla takovému vandalství a osobním mstám, začaly se známky, které autor dával, zapisovat do jeho profilu. Ostatní členové komunity tak viděli, zda je objektivní, či nikoliv. Pokud takový uživatel i po upozornění neprestal záměrně kazit skóre ostatním, byl ze stránek vyloučen.

¹¹³ O tom, jak administrátoři vymýšleli tento algoritmus, se můžeme dočíst ve Fóru: <http://www.SASPI.cz/diskuze/209-vymyslime-algoritmus/?start=220>.

¹¹⁴ Prezident Společenství je od začátku jeho zakladatel Matěj Novotný, šéfredaktorem je Pavel Sečkář (nick Kev) a od roku 2010 je jeho zástupkyní Anna Mudrochová (nick Ekyelka).

¹¹⁵ Zde by bylo vhodnější užít minulý čas, protože z akcí, které SASPI pořádalo, zůstala pouze tradice workshopů, kdy redakce zvolí téma, na které mají členové komunity napsat text. V minulosti zaštiťovalo Mistrovství ČR v tvůrčím psaní a vydávalo vlastní Literární almanach autorů SASPI. Avšak pouze po dobu, kdy na něm aktivně působil jeho zakladatel Matěj Novotný. Ten měl kontakty v nakladatelstvích, která mu poskytovala věcné ceny a umožňovala vydávat almanach. Poslední vyšel v roce 2008 a poslední ročník soutěže byl vyhlášen v roce následujícím. V těchto letech probíhala také autorská čtení v Brně a autoři SASPI se setkávali na hradě Svojanov. V současné době z důvodu nedostatku času žádné podobné akce neprobíhají. Redaktoři v dotazníku Tamchynové uvedli, že „zlatá éra tohoto serveru je už pryč“ (Tamchynová 2013, 40).

indispozice redaktorů, kteří tuto svou funkci plnili nezištně a ve svém volném čase. Z těchto důvodů docházelo ke změnám počtu aktivních členů redakce a jejího personálního složení v průběhu roku několikrát. I když díky webové archivní službě *Internet Archive* máme přístup k údajům týkajícím se složení redakce v jednotlivých letech, jsou vzhledem k této proměnlivosti tato zjištění spíše orientační.

SASPI začínalo s osmičlennou redakcí, jejímiž členy byli i zakladatelé fóra Gandalf (Matěj Novotný) a Admin (Filip Kotora), který zajišťoval technickou podporu a administraci. Někteří redaktori publikovali a komentovali jak poezii, tak prózu, někteří se specializovali jen na jednu oblast. Nejvíce redaktorů působilo na fóru v jeho začátcích, kdy docházelo k největšímu růstu. V roce 2006 a 2007 na SASPI působilo dvacet redaktorů, o rok později dokonce dvacet jedna. Poté počty redaktorů klesají. Od roku 2016 dodnes na fóru působí osm redaktorů, přičemž v roce 2020 je aktivní pouze redaktor Šíma. Ten je v této funkci od roku 2010 a k 5. 5. 2020 má na svém kontě 21663 komentářů a 15166 diskusních příspěvků.

SASPI na rozdíl od svých konkurentů neumožňuje dodatečnou editaci uveřejněného textu. Čtenář tak vidí vždy jeho podobu, na kterou reagovala v komentářích redakce a ostatní členové komunity. Výhodou absence dodatečného editování je, že se komentáře vztahují stále k témuž textu, a ne k jeho různým verzím, přičemž by byla dostupná jen ta nejnovější. Nevýhodou je to, že nevíme, jak s radami autor naložil. Ty se tak mohou projevit až na dalším jeho textu.

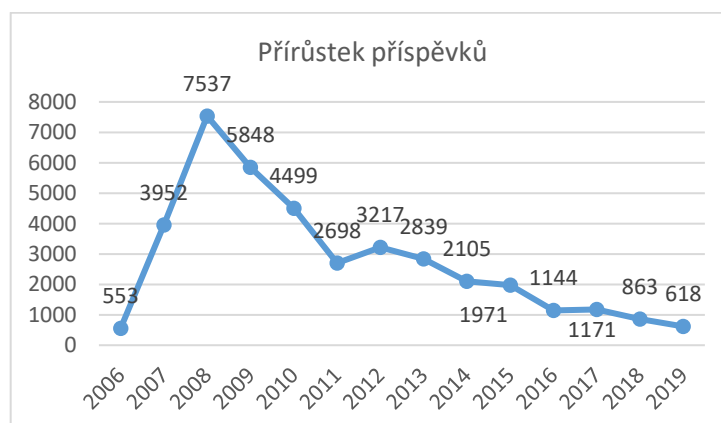
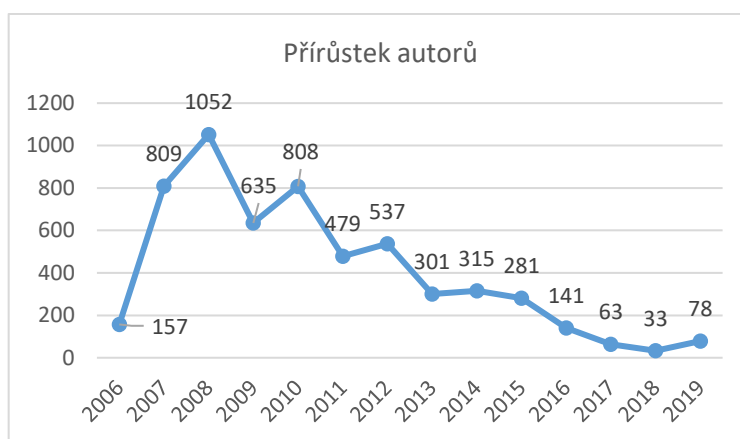
Samotná délka textů není na fóru omezena. Z tohoto důvodu je celkem běžné, že rozsah jedné kapitoly prózy na pokračování je patnáct až dvacet normostran. Na problémy s učením takto dlouhých kapitol na obrazovce počítače redaktori upozorňovali, ale spíše sporadicky. Záleželo na podobě konkrétního příběhu.

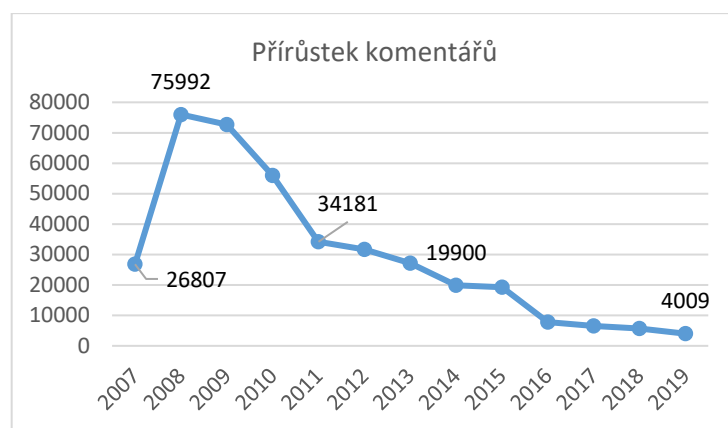
Když bylo SASPI spuštěno, nebylo nastaveno ani omezení počtu zasílaných příspěvků od jednoho autora. Jak se ale stávalo oblíbenějším, začalo množství zasílaných příspěvků nekontrolovatelně růst. Aby se fórum nezahlcovalo, zavedlo jeho vedení omezení – od 15. 3. 2007 mohl autor zasílat jen jeden příspěvek za tři dny. Toto rozhodnutí nepadlo prý jen z řad redaktorů, ale i samotných autorů, protože volné publikování se odráželo i na nižší kvalitě děl. Redakce věřila, že tímto rozhodnutím se autoři budou svým textům před odesláním více věnovat.

Omezení publikační frekvence mělo v tomto ohledu jen částečný úspěch. 6. 11. 2007 redaktor Kev v článku *Změny publikování* upozorňuje na to, že mnoho autorů stále zasílá díla bez jakékoliv kontroly. Proto se publikační limit zvýšil na jedno dílo za pět

dní, tj. na šest publikací za měsíc. Navýšením limitu získali více času jak autoři na cizelování textů, tak redaktoři na komentování. Vedení SASPI si od toho slibovalo zlepšení zpětné vazby pro autory a limit už zůstal nezměněn.

Pokud se podíváme na údaje o počtu autorů, počtu příspěvků a počtu komentářů v jednotlivých letech existence SASPI, bylo na svém vrcholu ve všech třech sledovaných položkách v roce 2008. Meziroční přírůstek nových autorů činil v tomto roce 1052, počet příspěvků 7537 a komentářů 75992. Významnější nárůst nově registrovaných autorů nastal ještě v roce 2010, ale od té doby meziroční přírůstky nových autorů klesají. V roce 2019 se počet nových autorů navýšil jen o 78. Jak je ale vidět na počtu komentářů z téhož roku (4009) a počtu nových příspěvků (618), snažilo se fórum poskytovat zpětnou vazbu svým autorům i nadále. Vedle fóra Písmák a Totem patří v tomto směru stále k těm neaktivnějším.





Grafy 7, 8, 9 Zadané údaje vychází z informací obsažených v archivních verzích fóra SASPI dostupných na stránkách digitální knihovny Internet Archive.

Linie grafů jsou ve všech třech sledovaných položkách takřka totožné. Výrazně se liší pouze ve zmiňovaném roce 2010, kdy se oproti předchozímu roku navýšil počet registrovaných uživatelů, ale na komentářích ani počtu příspěvků se to neodrazilo. Zdá se, že autoři buď publikovali později, či se stali pouhými lurkers. Tyto statistické údaje jsou od začátku existence fóra zobrazovány na jeho první straně. Jejich zpětné rekonstruování umožňuje webová archivní služba Internet Archive, která fórum SASPI archivuje od jeho založení minimálně třikrát ročně. Údaje o nárůstu počtu komentářů, autorů a příspěvků se až na dva vztahují ke stavu v měsíci únor daného roku. V roce 2015 a 2018 nebylo fórum v tomto měsíci zazálohováno, proto jsme zaznamenali údaj z nejbližšího možného časového bodu.

8.2 Próza na pokračování

Protože se sociální dynamika vytváří především u textů vznikajících kontinuálně a delší dobu, zvolili jsme k bližšímu rozboru prózu psanou na pokračování. Tato kategorie nemá na rozdíl třeba od fóra Písmák na SASPI vyčleněnou svou kategorii, i když se na něm tento způsob publikování objevuje docela často. Zkoumaný vzorek děl a autorů jsme tudíž vyhotovili z kategorie „Próza“, která je archivována abecedně a zároveň řazena chronologicky.

Určili jsme si dva vstupní časové body, ze kterých jsme tento soubor děl procházeli a vytvořili tak zkoumaný reprezentativní vzorek. Jednalo se o roky 2010 a 2014, konkrétně o měsíc listopad, který Košínské (2009, 41) v jejím výzkumu přístupů na jednotlivá fóra vyšel spolu s říjnem jako autorsky nejproduktivnější měsíc z celého roku.

V listopadu jsme tedy očekávali vyšší počet textů, tudíž i nejvyšší pravděpodobnost výskytu takto tvořených próz. Dva časové body jsme zvolili proto, abychom mohli případně poukázat na změny v publikování této prózy, získali širší spektrum autorů a zároveň měli jistotu, že vzorek bude obsahovat díla, u kterých půjde již takřka jednoznačně určit, zda jsou dokončená, nebo je autor opustil bez dokončení.

V abecedních seznamech děl jsme hledali názvy obsahující řadové číslovky nebo slova: kapitola, část, díl, prolog nebo epilog indikující tvorbu na pokračování. Prózy, které jejich autoři vnímali jako součást většího celku, mohli navíc publikovat ve formě knihy s vlastním názvem.

Pro lepší přehlednost si způsob vyhledávání ukážeme na příkladu románu *Adlerberg II*. Jeho devátá a desátá kapitola byly publikovány 15. 11. 2010. K tomu, abychom zjistili, kdy a zda vůbec vznikly ostatní kapitoly, je třeba kapitolu otevřít. Hned pod názvem díla vidíme, že je součástí sbírky/knihy. Klikneme-li na název knihy, otevře se nám seznam všech jejích částí.

12.12.2010	3. "...425...410..."	pilot Dodo	1.5
04.12.2010	2. Kachničky	pilot Dodo	1.5
15.11.2010	10. kapitola - Lavička	Miky	1.0
15.11.2010	9. kapitola - Presumpce nevin	Miky	1.5
14.11.2010	1. Hromada, Brouk a reklamace	pilot Dodo	1.5
04.11.2010	[b]Do posledního dechu - Prolog[/b]	Thorpe	2.0
02.11.2010	3. Neslibuj (L+L)	AnItta	2.0
31.10.2010	3.kapitola-2.část-Rozdělení	Terka007	3.0
25.09.2010	2. února 2010	Karel Čížek	0.0
25.09.2010	13 vteřin	Charlotte vL	0.0
05.09.2010	"Můj tatínek je hrdina!"	Akiko	2.0

:: 10. kapitola - Lavička ::

Příspěvek je součástí sbírky / knihy: Adlerberg II

● Miky
publikováno: 15.11.2010, 14:36

:: Adlerberg II ::

Autorem sbírky je Miky

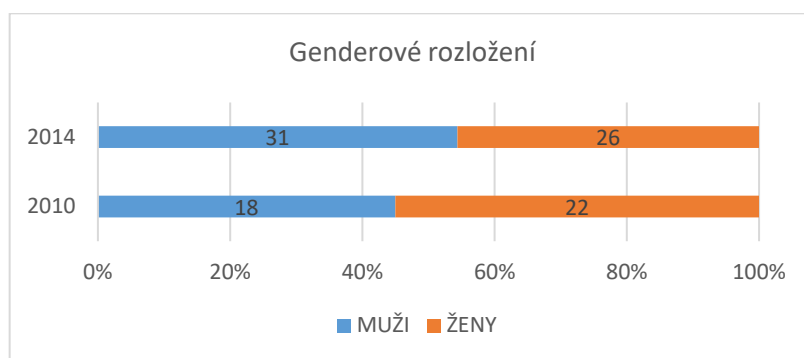
Publikováno	Název	Známka
05.01.2011	12.kapitola - Blízká setkání zvláštního druhu	1.0
21.12.2010	11. kapitola - Hrobka	1.0
15.11.2010	10. kapitola - Lavička	1.0
15.11.2010	9. kapitola - Presumpce nevin	1.5
10.08.2010	8. kapitola - Karel Hykel	1.0
13.06.2010	7. kapitola - Balíček	1.0

Zdroj SASPI.cz

Takto jsme postupovali u všech kapitol uveřejněných v listopadu 2010 a 2014. Získali jsme jména autorů, kteří v těchto letech publikovali prózu na pokračování

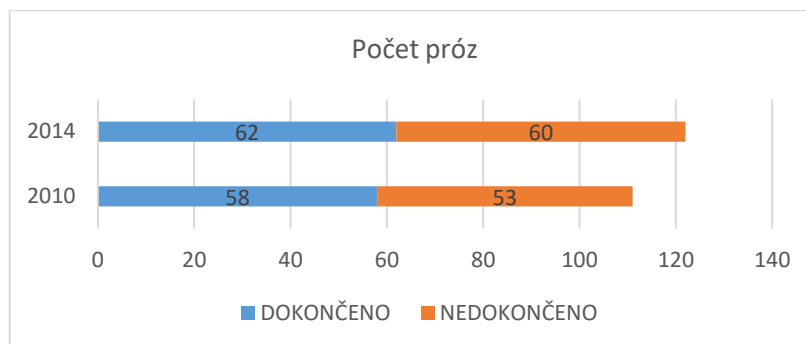
a k tomuto způsobu psaní inklinovali. Po otevření jejich profilů jsme obvykle našli i jiné takto tvořené prózy, které jsme do korpusu zkoumaných děl také zařadili. Nejstarší první kapitola z našeho korpusu tak byla publikována 12. 9. 2005 autorem Rimmer a byla součástí románu *Chladnou hlavou* dokončeného s velkými časovými prodlevami 25. 1. 2014. Nejnovější poslední kapitola byla vytvořena 22. 10. 2017 autorkou Solitaire, která ji uzavřela román *Rubíny z pekla* o pětadvaceti kapitolách.

Tímto způsobem jsme vyhotovili korpus 97 autorů. V jejich profilech bylo až na výjimky uvedeno pohlaví. Pokud tomu tak nebylo, určili jsme ho na základě konverzace pod texty. Mužů ve vzorku bylo 49 a žen 48. Z tohoto vzorku lze usuzovat, že fórum bylo genderově vyvážené.



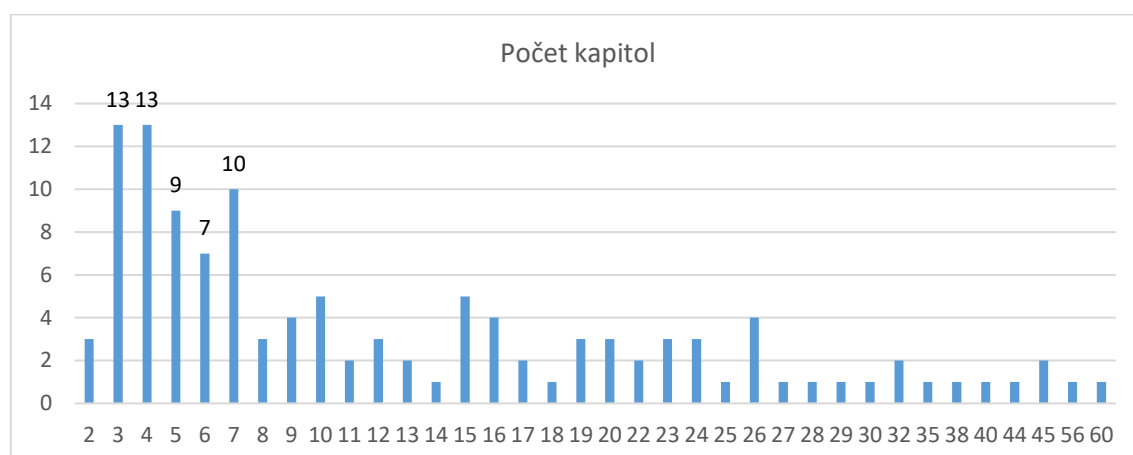
Graf 10 Genderové rozložení autorů

Tito autoři se pokusili napsat celkem 237 próz na pokračování. U pěti děl jsme nebyli schopni určit, zda jsou již dokončena. Z níže uvedeného grafu je patrné, že autoři v dokončování próz byli úspěšní z padesáti procent. Mezi nedokončenými díly jsou však jak povídky o jedné či dvou částech, tak i romány o desítkách kapitol. Nemůžeme tím pádem říci, že polovina autorů patří mezi příležitostně publikující autory, kteří se nestihli nebo nechtěli zapojit do komunity, a že podpora komunity a práce redaktorů měla jen částečný úspěch. Naopak ve vzorku převládají autoři, kteří se na chodu komunity aktivně podíleli několik měsíců a let.



Graf 11 Počet próz zachycených na fóru v letech 2010 a 2014

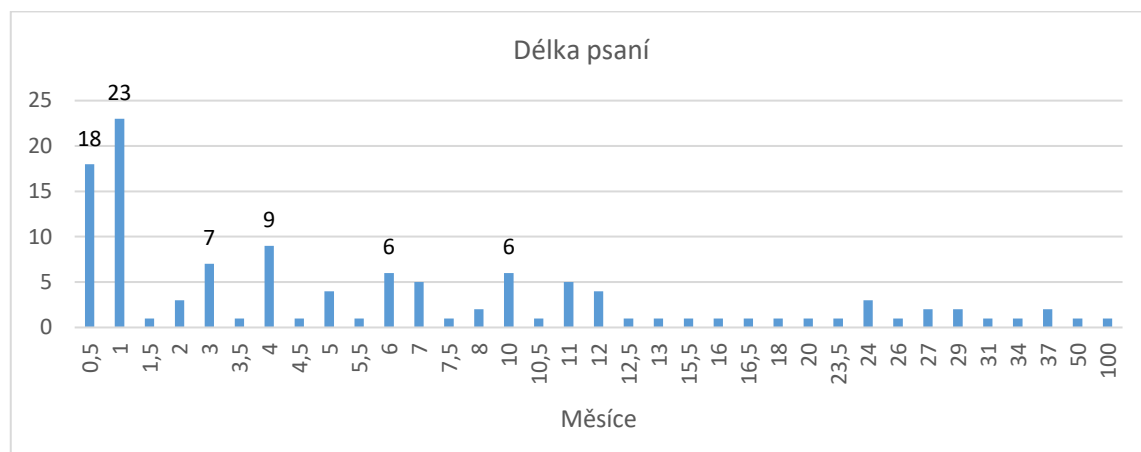
Pokud se na prózy podíváme blíže, počet jejich kapitol se nejčastěji pohyboval mezi třemi až sedmi. Protože zde nebyla určena maximální délka příspěvků, je těžké určit hranici, jaký počet kapitol tvoří již delší povídku, novelu či dokonce román. Jak ale můžeme vidět, děl tvořených víc jak deseti kapitolami, která již za povídku považovat nelze, bylo 53 ze 121. Nejdelší román o šedesáti kapitolách vytvořila Jackie Decker. Své *Nepoznané proroctví* psala jeden rok, od 3. 2. 2009 do 29. 1. 2010.



Graf 12 Délky próz na pokračování a jejich výskyt ve vzorku

Co se týče délky psaní, jednačtyřicet děl bylo vytvořeno během jednoho měsíce, tj. taková díla mohla mít od roku 2007 maximálně šest kapitol. V našem vzorku bylo publikováno více jak šest kapitol za jeden měsíc pouze ve čtyřech případech. Pokud tyto čtyři texty, vzniklé ještě bez časového limitu publikování, nebudeme počítat, průměrný počet publikovaných kapitol za jeden měsíc činila 4,26, což znamená, že se autoři snažili využít maximální počet příspěvků. Autoři pravidelně publikující v co nejkratších intervalech měli větší šanci přitáhnout stálý okruh čtenářů vyčkávajících pokračování příběhu a těšících se na něj.

Za zpoždění vydání další kapitoly nemohl však vždy autor, někdy bylo zaviněno i redaktorem, který jeho uveřejnění pozdržel kvůli své zaneprázdněnosti. Průměrná délka psaní prózy na pokračování činila 7,8 měsíce (pokud nebudeme započítávat do průměru knihu psanou 100 měsíců). K textům rozepsaným více než rok už se autoři vraceli nepravidelně a s většími časovými rozestupy mezi jednotlivými kapitolami.



Graf 13 Doba psaní próz na pokračování a jejich četnost ve vzorku

Určit převažující žánr v našem korpusu próz na pokračování je velmi problematické. Autoři ALF si totiž teprve osvojují literární kompetence, autorsky se hledají a napodobují styl svých oblíbených spisovatelů, nejčastěji populární literatury. Výsledkem takového hledání pak může být příběh o elfech s hororovou a detektivní zápletkou zakončený romantickou láskou mezi přeživšími hrdiny. Mnoho próz tak obsahuje prvky z několika žánrů a je těžké je jednoznačně zařadit. Přesto můžeme říci, že ve zkoumaném korpusu převažovaly žánry fantasy, science fiction, horor a detektivní. Často se objevovaly prózy s dobrodružnou či milostnou tematikou.

Fanfikce zde byla publikována minimálně.¹¹⁶ Jmenovat můžeme např. autora S.T.A.L.K.E.R., jenž psal fanfikci na motivy stejnojmenné herní série. Méně zde byla zastoupena i historická próza a příběhy odehrávající se v současnosti, které by se daly označit za společenské či psychologické. Historické próze se věnovala např. autorka Zirvith Snicket, jež svůj román *Zorie ze Sřekova* zasadila do období středověku, kdy hrad Sřekov získal děčínský rod Vartenberků. Jeho hlavní hrdinkou je zemanská dívka Zorka z Vartenberka. Autor Apinby děj své novely *Ve službách inkvizitora* zasadil do 15. století

¹¹⁶ I když mnoho děl využívalo motivů z Tolkienova *Pána prstenů* nebo z Meyerové *Twilight ságy*, nelze je označit za fanfikci, ale spíše za využití intertextovosti.

a popsal příběh dívky obviněné z čarodějnictví. Ve dvojdielném společenském románu *Adlerberg* autora Miky je odkrýváno tajemství pravých rodičů otce hlavního hrdiny, který vyrostl v dětském domově, a s ním i jeho rodinná historie.

Ve zkoumaném korpusu jsme vypožorovali čtvero autorských přístupů a anticipací:

1. Postupné publikování již hotového (nebo již vydaného) textu – komunita má minimální vliv na pokračování příběhu. Komunita autorům slouží buď jako betareader, nebo jako vzorek čtenářů pro sledování jejich reakcí.
2. Autor nemá příběh zcela vymyšlen nebo dopsán – komunita autora upozorňuje na pravopisné, stylistické a obsahové chyby či nedostatky v příběhu. Zároveň ho svými komentáři povzbuzuje, aby ho dál rozvíjel a dokončil. Redaktoři ho vedou k práci s textem.
3. Reklama na knihu, která má vyjít – autor uveřejní pouze několik kapitol a reakce komunity má pouze psychologický efekt. Na samotné dílo již vliv nemá. Takto využila fórum např. Sidonie Kermack, která na něm v roce 2009 uveřejnila úryvek z románu *Protože tě nemohu přestat milovat*, který vyšel v roce 2011.
4. Publikování na blogu i fóru – někteří autoři spolupracovali s komunitou na fóru a zároveň se snažili budovat komunitu vlastní, kterou si tvořili na svém blogu. Fórum autorům sloužilo jako zdroj kritické zpětné vazby týkající se kvality textu. Na blogu obvykle kromě literárních textů publikovali doprovodné materiály k příběhu (mapy, ilustrace) a se čtenáři sdíleli své personální zážitky. Na fóru se objevovala jen část tvorby, kterou chtěl autor ohodnotit. Blog sloužil spíše pro čtenáře a fanoušky, které zajímala osoba autora a jeho dílo, které na jeho stránkách již nebylo kriticky hodnoceno.

8.3 Autorské profily

K bližšímu rozboru jsme si vybrali čtyři autory, kteří se od sebe odlišovali stylem vyprávění, literárním žánrem, publikačními strategiemi a dobou svého aktivního působení na fóru. Chtěli jsme zjistit, zda se obdobně bude lišit i sekundární osnova, nebo zda komunita přistupuje ke všem autorům stejně.

8.3.1 Annún

Autorka Annún, vlastním jménem Anna Pavlišová, se na SASPI zaregistrovala 23. 8. 2006 ve dvaceti pěti letech. Svůj poslední autorský příspěvek uveřejnila 13. 6. 2011 a poslední komentář 13. 3. 2015. Autorsky byla tudíž aktivní pět let a jako komentátor devět. Její publikační činnost byla velmi bohatá a její celkové hodnocení od čtenářů činilo 94,6 %. Psala jak poezii, tak prózu, ale její prozaické pokusy byly komunitou hodnoceny lepší známkou. Celkem na SASPI publikovala 237 textů a 1665 komentářů. Autorka si simultánně vedla dnes již neaktivní blog <http://www.annun-vanion.wbs.cz/>. Uveřejňovala na něm mj. ilustrace ke svým prózám a jiné doprovodné materiály (mapy fantasy světa Vanion a jeho legendy).

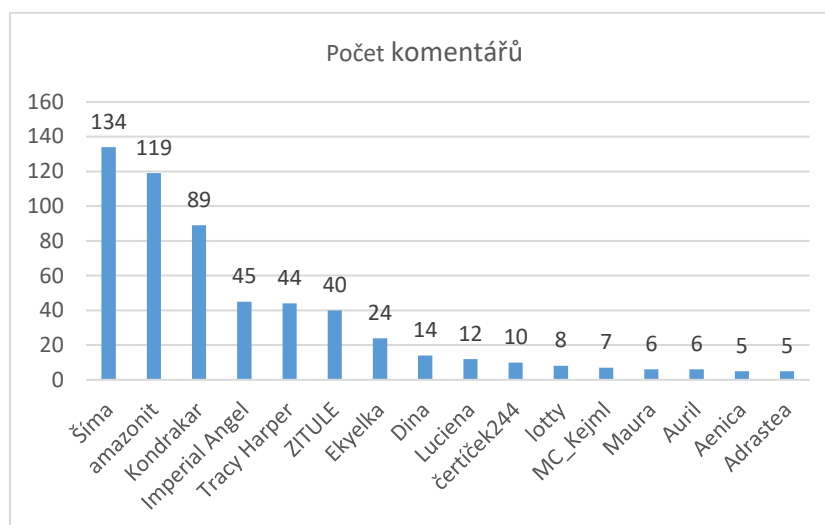
Prózy na pokračování v její tvorbě převažují. I když se k nim některé povídky a básně se vztahují, do zkoumaného vzorku jsme je nezařadili. Annún napsala devět próz na pokračování a kromě první byly všechny dokončeny. Ke čtyřem kapitolám *Černého jezdce* se však později vrátila, upravila je podle rad z komentářů a publikovala je znovu jako součást románu *Ruka spravedlnosti*. Ten vyšel i tištěně (pod názvem *Černý jezdec*) v nakladatelství Tribun EU v roce 2008.

Zkoumali jsme čtenost a obsah komentářů pod těmito knihami:

1. *Černý jezdec* – 4 kapitoly; 29. 10. – 15. 11. 2006 (nedokončeno)
2. *Cesta za bílou lodí* – 7 kapitol; 24. 11. 2006 – 6. 1. 2007
3. *Zlatý drak* – 4 kapitoly; 23. 1. – 27. 2. 2007
4. *Národ prokletých* – 6 kapitol; 13. 3. – 24. 4. 2007
5. *Ruka spravedlnosti* – 32 kapitol; 8. 6. – 4. 11. 2007
6. *Enyalië or ohra* – 3 kapitoly; 10. 11. – 21. 11. 2007
7. *Yár Fenumë* – 19 kapitol; 27. 11. 2007 – 7. 3. 2008
8. *Lavanna melmë* – 23 kapitol; 15. 4. 2008 – 16. 2. 2009
9. *Dračí krev. Ómalöra* – 45 kapitol; 16. 3. 2009 – 13. 6. 2011

Annún tak publikovala celkem 143 kapitol a objevilo se pod nimi 1 174 komentářů, z toho 572 bylo od samotné autorky. Ta se do diskusí aktivně zapojovala a dávala tak komunitě zpětnou vazbu, že si jejich reakcí cení. Byla aktivní i ve fóru, kde zanechala 209

komentářů. Role její první redaktorky se ujala v prvních měsících psaní *Adrastea*. Tu pak vystřídala na čtyři roky amazonit,¹¹⁷ kterou uprostřed románu *Ómalöra* zastoupila Ekyelka.



Graf 14 Čtenáři, kteří pod texty autorky Annúm zanechali více než pět komentářů. Méně jak pětkrát přispělo osmnáct členů fóra (dohromady 34 komentářů).

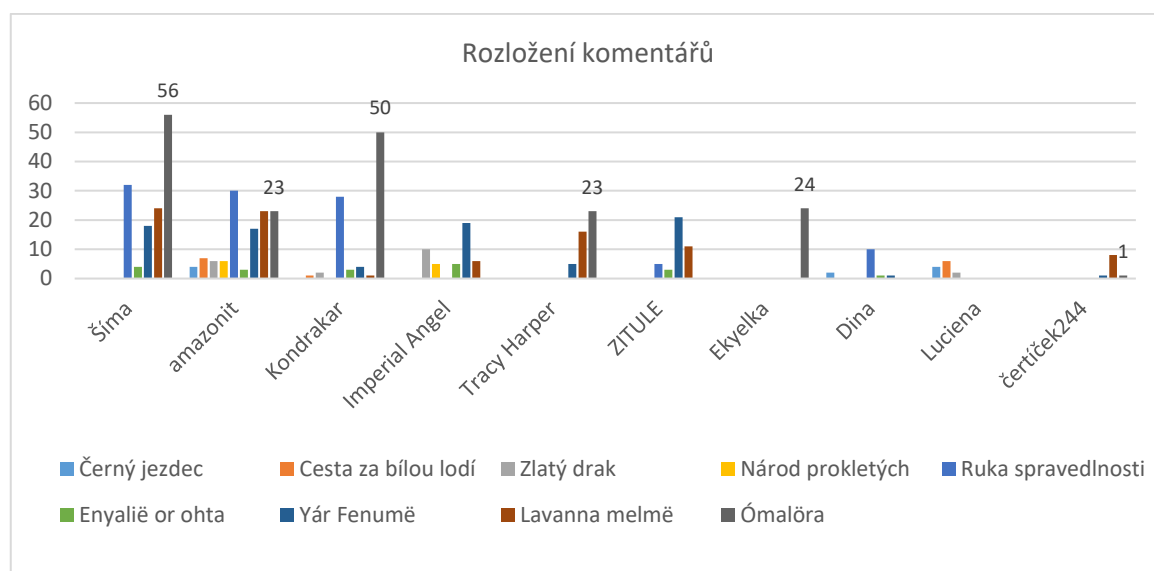
Ještě aktivnější než redaktorka amazonit byl v komentování jen Šíma, který takřka všechny kapitoly komentoval bezprostředně po jejich publikování. Výjimkou byl pouze román *Ruka spravedlnosti*, který začal číst až 28. 8. 2007, kdy měl román již třináct kapitol (tj. první kapitolu okomentoval 81 dní po jejím uveřejnění). Čtrnáctá kapitola byla publikována o den později a zde byl jeho komentář již aktuální. Za stálé čtenáře můžeme označit kromě něj i Kondrakara, Imperial Angel a Zitule, kteří okomentovali víc než čtyři prózy.

Kondrakar zanechal svůj komentář pod sedmi prózami. Neokomentoval jen *Černého jezdce* a *Národ prokletých*. Podíváme-li se na časy jeho komentářů, do deseti dnů po uveřejnění komentoval alespoň jednu kapitolu z každé prózy kromě *Lavanna melmë*, kde napsal jeden komentář pod dvacátou třetí kapitolou čtyřicet dní po jejím uveřejnění. Podle času komentářů, které napsal pod kapitoly románu *Ómalöra*, můžeme usuzovat, že ho začal číst 31. 1. 2010. Za dva dny přečetl dvacet pět kapitol a u každé zanechal komentář. Pod první kapitolou se tak objevil 321 dní po jejím publikování,

¹¹⁷ Amazonit, vl. jménem Drahomíra Holmannová, (*1978) na SASPI jako redaktorka působila v letech 2006–2009. V roce 2007 vyhrála soutěž o nejlepšího redaktora SASPI. Holmannová je ilustrátorkou a vydala několik sbírek poezie.

komentář k dvacáté páté kapitole jen se sedmidenním zpožděním. Zbytek kapitol okomentoval až v říjnu a listopadu téhož roku, kdy byl román již dokončen.

Takové komentáře sice již nemají vliv na tvůrčí proces, ale jsou důkazem, že k dílům uveřejněným na fóru se čtenáři vracejí i po jejich dokončení. Z ostatních čtenářů první tři prózy komentovala jen Luciena, zbytek čtenářských komentářů se týká tetralogie o elfech a dračích lidech obývajících zemi Vanion. Nejvíce komentován byl poslední díl tetralogie Ómalöra, pod kterým se objevilo 359 komentářů.



Graf 15 Znáznornění rozložení čtenářských komentářů. Vzhledem k rozsahu děl jsou uvedeni autoři s min. deseti komentáři, aby se vůbec dalo hovořit o pravidelném komentování.

Pokud se podíváme na tabulku znázorňující, v jakém časovém rozpětí byly kapitoly komentovány, jednoznačně převládají komentáře ze dne uveřejnění. Poté jejich výskyt klesá. Tato čísla svědčí nejenom o plnění slibu redakce, že ke každé nově přidané kapitole od ní autor dostane zpětnou vazbu, ale rovněž o tom, že i komunita si všímala nových kapitol velmi rychle.

Dní od publikování Název prózy	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Celk. součet
<i>Černý jezdec</i>	22	2										24
<i>Cesta za bílou lodí</i>	24	18			3							45
<i>Zlatý drak</i>	28											28
<i>Národ prokletých</i>	14		2	1							2	19
<i>Ruka spravedlnosti</i>	140	32	7	1	5	1	4	1	5	2	3	201
<i>Enyalië or ohta</i>	18	6	7	5	6	2			1			45
<i>Yár Fenumë</i>	104	33	5	7	5	3	3				2	162
<i>Lavanna melmë</i>	109	17	9	10	4	4						153
<i>Ómalöra</i>	181	62	8	1		3	1	2	6	5	1	270
Celkový součet	640	170	38	25	23	13	8	3	12	7	8	947

Tab. 1 Rozložení množství komentářů vzhledem k počtu dnů od publikování kapitol u jednotlivých próz. Většina komentářů byla poslána v den uveřejnění.

Autorka na komentáře odpovídala reaktivně. Komentátoři spolu nepolemizovali, zanechávali autorce vzkazy se zpětnou vazbou a na její odpověď už obvykle nereagovali. Nejdelší komentáře obsahovaly dvacet zpráv.

Autorka od začátku na svém autorském stylu pracovala a bylo to znát i na známkách od poroty. V prvním půlroce ji redaktorka amazonit hodnotila známkami 3 až 1,5, poté se její hodnocení ustálo na 1 a 1,5. První příspěvky Annún byly na SASPI hodnoceny jako čtivé, ale čtenáře rušily pravopisné chyby, zvláštní slovosled a dlouhé detailní popisy předmětů. Podle reakcí autorky je evidentní, že měla v tomto směru snahu na sobě zapracovat. Protože měla problém s pravopisem a chyby ve svých textech neviděla ani po opakovaném čtení, před uveřejněním je začala pročítat její kamarádka.

Od začátku působení na fóru byly její příběhy zasazeny do fantasy světa Vanion, který jak sama přiznala, byl v mnohém inspirován Středozemí v Tolkienově *Pánu prstenů*. V jejích vyprávěních se objevovali elfové, skřeti a dračí lidé. Autorka do tohoto prostředí také zakomponovala postavy ze svých dvou oblíbených televizních seriálů. *Národ prokletých* byl inspirován seriálem *Highlander* a *Ruka spravedlnosti* seriálem *Covington Cross*. Její styl vyprávění zařazovali čtenáři na začátku jejího působení na SASPI na pomezí pohádky a fantasy, protože byl plný klišé a předvídatelných situací. Díky pravidelnému publikování a také absolvování kurzu tvůrčího psaní (Annún 2007a) bylo na autorčině stylu patrné, že postupně získala tvůrčí odvahu, díky čemuž pak zvládala rozvíjet také složitá vyprávění o mnoha postavách a udržovat čtenáře v napětí

i několik měsíců, během kterých příběh publikovala. Na toto zlepšení poukázala i Aenica (2007), která četla první texty Annún a znovu si ji přečetla po delší době:

„[...] Když se podívám do počítače a najdu tam složku jménem Alexa (ano, pořád mám to dílko o Alexe, Jennifer a Markovi uložené v počítači), hned mi vytane na mysl až neuvěřitelný pokrok, který jsi musela ujít cestou od Alexy k této povídce a k mnoha jiným před ní. Tvůj styl se vytríbil hlavně, co se týče popisů, krásně podtrhuješ lyričnost, jemně dokážeš vyjádřit osu příběhu, ale při delším čtení člověk zjistí, že u tebe nenachází nic nového, nic ohromujícího (nečetla jsem Černého jezdce a tím si myslím, že je to zase můj velký handicap, protože se mi teď hůř posuzuješ, osůbko). Možná bys mohla svá díla okořenit něčím netradičním, co nemusí vycházet úplně z tebe. Nechci, aby se to stalo hlavním symbolem tvých děl, protože pak už bys je nemohla považovat za svá, alespoň co se týká srdce, ale představovala bych si nějakou změnu. I přes všechno, co jsem ti dnes vytkla, si stále myslím, že píšeš na dobré úrovni a jistě si najdeš i čtenáře, kteří se s tebou pod tu hladinu romantiky rádi ponoří. Dávám ti za dva jako minule a s očekáváním vyhlížím další Annúniny příběhy.“

Po necelém roce působení na fóru se v komentářích už jen občas objevila zmínka, že text obsahoval několik pravopisných chyb, jejichž počet byl však pro čtenáře únosný, jelikož v online prostředí bývá jejich výskyt obecně vyšší. Komentáře pod *Rukou spravedlnosti*, ale i pod tetralogií o třech elfích královstvích, se většinou týkaly děje příběhu. Čtenáři autorce sdělovali, jak je pobavila, komentovali dialogy postav, jejich chování a tipovali, jak se příběh či milostný vztah hrdinky bude dál vyvíjet. Tento zájem o pokračování podněcovala i samotná autorka svými perexy, které předcházely samotným kapitolám:

„Takže jsme v našem příběhu zas okousek pokročili. Tak co bude se Jenny líbit v dívčí škole? Zažije tam nějaké dobrodružství? No to se nechte překvapit.“ (Annún 2007b)

Obdobně komunikovala i se svými čtenáři. V komentářích je lákala na pokračování, ve kterém dojde k nějakému zvratu, nebo naopak vybízela k trpělivosti, aby si čtenáři na rozuzlení ještě počkali, protože příběh je teprve ve své polovině a postava

zažije další dobrodružství. Z jejích reakcí vyplývalo, že má příběh buď již napsaný, nebo má jeho osnovu jasně rozvrženou.

V komentáři pod třetím dílem *Enyalië or ohta* přiznávala, že příběhy nepíše hned za sebou a například *Ruka spravedlnosti* byla napsána již rok před uveřejněním na fóru, první díl do tetralogie publikovaný v listopadu 2007 napsala již na jaře téhož roku a aktuálně dopisuje příběh nový:

„Píšu dost pomalu a většinou nadvakrát. Nejdřív na papír a pak to přepisuju do počítače a při té příležitosti to ještě upravuji a doplňuji. Takže to, co napíšu ručně, je většinou polovina toho, co je napsáno v počítači.“ (Annún 2007c)

Přestože se kolem Annún vytvořil stálý okruh čtenářů, kterým se líbilo romantické ladění jejích příběhů, neznamenalo to, že by její autorský styl přestali posuzovat kriticky. V prvním díle tetralogie se rozhodla popsat válku mezi elfy a skřety, tudíž musela ztvárnit dynamiku boje, která se zásadně lišila od předchozích romanticky laděných scén. Čtenáři dali autorce jasně najevo, že se jí tento první díl rozložený na čtyři kapitoly nepovedl. Popis bitvy označili za málo propracovaný a uvěřitelný. Ani dialogy, které autorce byly dříve chváleny, zde nepůsobily věrohodně. Přestože uznávali, že autorka během svého působení na fóru udělala v psaní velký pokrok, toto vyprávění nepovažovali za zdařilé a mnohé by se na něm podle nich dalo zlepšit.

Annún se během jejího působení na fóru věnovaly tři redaktorky. Adrastea i Ekyelka sehráli roli editorek, které Annún upozorňovaly na konkrétní pravopisné a stylistické chyby. Amazonit naplňovala spíše roli recenzentky, která autorku chválila a tím ji povzbuzovala k další tvorbě. Vypíchla nejzajímavější událost každé kapitoly a sama projevovala zvědavost, jak bude asi příběh pokračovat dál:

„Zdá se, že naše hrdinka našla skutečně spřízněnou duši, a co víc, ze svého rodu, člověk asi může být dobrým přítelem, ale nikdy elfa zcela nepochopí. Konečně jsi dala hlavní postavě oddychnout, trochu volnosti a klidu. Uvidíme, jak dlouho to vydrží... Co jinak dodat, píšeš stále poutavě. Dílko je pěkné jak v popisech, dějových pasážích, tak i v dialozích.“ (amazonit 2009)

Na konci ledna 2010 u patnácté kapitoly byla amazonit vystřídána Ekylkou, jejíž styl poznámek byl velmi odlišný. Nejdříve zhodnotila obecně autorský styl Annún, pro

který byla typická zbytečně dlouhá souvětí a nadbytečné pasáže. Upozornila ji i na chyby v psaní přímé řeči. Po delší době tak Annún získala kritickou zpětnou vazbu:

„[...] Tentokrát opravdu nejsem spokojená s výsledným stavem textu. Všechno už zmíněné plus nedůslednosti v používání vnitřní řeči, gramatické, psaní přímé řeči... Zkus si někdy přečíst celý díl nahlas a pěkně pomalu, přednáškovým hlasem. Narazíš na věci, kterých se vyvarovat, navíc rychle zjistíš, co a jak zní. Snad to pak pomůže vyhnout se hluchým místům, odstranit chyby a nevhodně volená slova, spravit slovosled.“ (Ekyelka 2010)

Annún vždy za takový komentář poděkovala, ale protože již většinu příběhu měla sepsanou, výrazně se v tomto ohledu nezlepšila. Přesto byla svou redaktorkou na opakující se nedostatky průběžně upozorňována. Je typickým příkladem začínajícího autora, který na sobě chtěl pracovat a během působení na fóru se po autorské stránce evidentně vypracoval. Za zlepšením stála jak kritická zpětná vazba od redaktorů, tak povzbudivé komentáře od čtenářů i její vůle na sobě pracovat.

8.3.2 Jackie Decker

Autorka Jackie Decker, vlastním jménem Eva Dudková, se na fórum registrovala 23. 9. 2007 ve dvaceti jedna letech. Poslední text uveřejnila 9. 7. 2013 a poslední komentář 31. 3. 2015. Reagovala jím na zpětnou vazbu od svého čtenáře. Naposled se na SASPI přihlásila v lednu 2019.

Její publikační činnost čítá 221 příspěvků a 769 komentářů. Z jejího profilu můžeme vyčíst i to, že se občas zapojovala do diskusí na fóru, kam přispěla 35 komentáři. Čtenáři její literární dovednosti ocenili na 97,4 %. Celkově napsala devět próz na pokračování:

1. *Před světem na útěku* – 46 kapitol; 27. 9. 2007 – 31. 5. 2010 (nedokončeno)
2. *Prach hvězd* – 19. kapitol; 5. 10. 2007 – 13. 11. 2010
3. *Kniha osudu* – 4 kapitoly; 22. 6. – 29. 7. 2008 (nedokončeno)
4. *Nepoznané proroctví* – 60 kapitol; 3. 2. 2009 – 29. 1. 2010
5. *Kroniky Aldormy* – 6 kapitol; 17. 5. 2009 – 21. 10. 2011
6. *Panenka z porcelánu* – 8 kapitol; 3. 2. – 31. 5. 2010 (nedokončeno)

7. *Dračí stezka* – 21 kapitol; 24. 10. 2010 – 9. 7. 2011 (nedokončeno)
8. *Piková dáma* – 29 kapitol; 21. 6. 2011 – 13. 4. 2012
9. *Strípky příběhů* – 4 kapitoly; 4. 1. – 9. 7. 2013 (nedokončeno)

Román *Nepoznané proroctví*, který psala v průběhu roku 2009, vyšel v malém nákladu tištěně a elektronicky v nakladatelství Skleněný můstek v roce 2017. Autorka si simultánně s účtem na SASPI vedla a stále vede svůj blog jackiedecker.hys.cz. Na něm komunikuje se svými čtenáři, komentuje aktuální dění a dává jim vědět o svých autorských čteních a příspěvcích do literárních soutěží. Na blogu lze kromě její beletrie a komentářů od čtenářů najít i díla jiných autorů, kterým zde poskytuje publikační prostor.

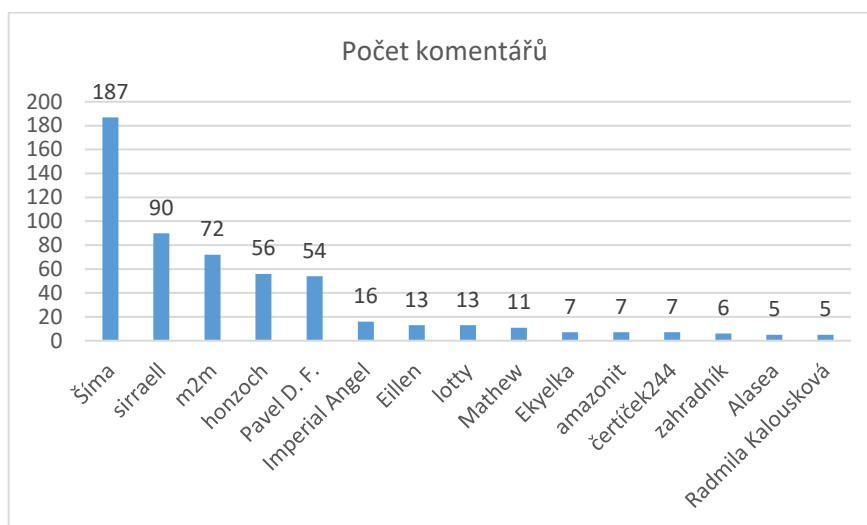
Autorka měla na SASPI rozepsáno zároveň několik příběhů najednou a vracela se k nim podle aktuální inspirace. Prózy na pokračování měly celkem 197 kapitol a objevilo se pod nimi 1095 komentářů, z toho 509 od samotné autorky. Ta odpovídala i na starší příspěvky pod již dokončenými díly svých textů, protože SASPI sledovala ještě po ukončení autorských aktivit. Její nejvěrnější čtenář a poté i redaktor Šíma jí zanechal 187 komentářů.

Jackie Decker vystřídal několik redaktorů. Její první dvě kapitoly z románu *Před světem na útěku* hodnotil mathew, kterého nahradil v hodnocení Pavel D. F.¹¹⁸ Ten autorce zasílal rozборы některých kapitol na e-mail, protože měla velký problém s interpunkcí a vypisovat všechny chyby do komentářů by bylo nepřehledné. U třicáté sedmé kapitoly ho vystřídal amazonit. Z komentáře autorky vyplývá, že tato kapitola dlouho ležela v depozitáři, než se jí ujala právě amazonit a uveřejnila ji. Na tuto kapitolu čtenáři čekali půl roku. 43. kapitolu uveřejnila již sirraell, která sama přiznala, že příběh nezná a kvůli jeho objemnosti prosila autorku, aby jí jeho dosavadní průběh shrnula. Komplikovaný temný příběh s rozdvojenou osobností hlavní hrdinky a s barvitými popisy pekla se však autorce dopsat nepodařilo, i když většinu dějových linií uzavřela a pravděpodobně stačilo k dokončení už jen pár kapitol.

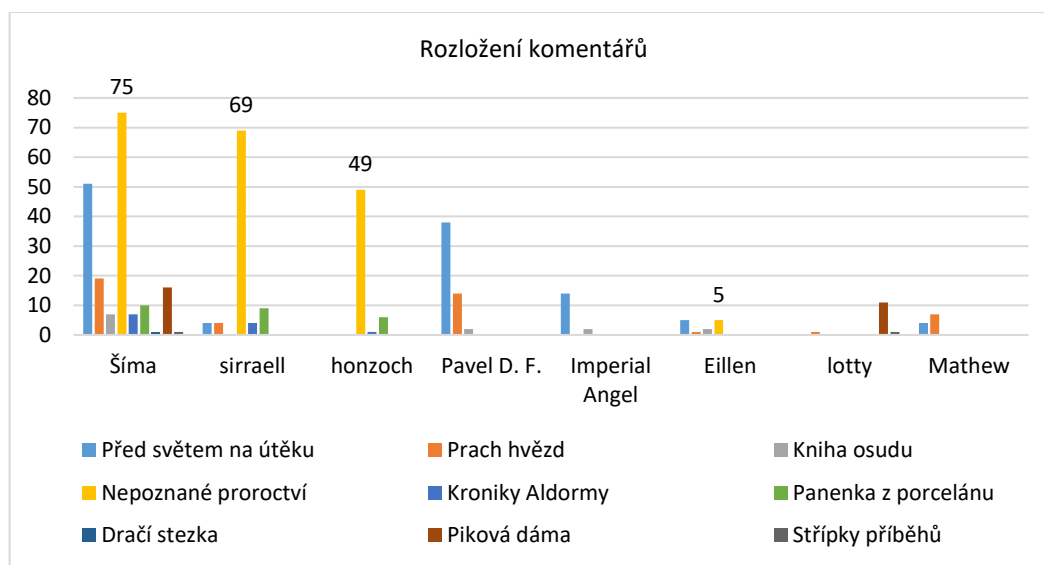
Sirraell dělala Jackie Decker redaktorku více než rok. Na roli komentátorky se na SASPI specializovala. Jako autorka publikovala pouze šest děl, ale během svého působení na fóru zanechala 1375 komentářů. Po ní tuto roli převzal m2m (vl. jménem Antonín Kuttman), jehož občas zastoupil Šíma, který autorčinu tvorbu sledoval od začátku jejího

¹¹⁸ Pavel D. F. Hrubý (*1965) působil na několika ALF a zároveň si vedl svůj blog: <http://paveldf.stripky.eu/index.php>.

působení. Jejím stálým redaktorem se stal od roku 2010. Poslední její redaktorkou byla Ekyelka, jež se jí stala v roce 2013.



Graf 16 Počty komentářů od jednotlivých uživatelů



Graf 17 Rozložení a počty komentářů u jednotlivých próz

Kromě Šímy, sirraell a Eillen, kteří zanechali komentář pod kapitolami z více než čtyř příběhů, nelze říci, že by JackieDecker měla jiného konstantně komentujícího čtenáře. Nejvíce komentářů získaly knihy *Nepoznané proroctví* (391) a *Před světem na útěku* (255). I v případě JackieDecker převládaly komentáře, které se pod textem objevily v den jeho publikování nebo den následující a měly reaktivní podobu. Komentáře s výraznějším odstupem zanechal jen m2m v případě *Pikové dámy*, kterou začal číst

a komentovat od 4. 12. 2011, dva dny před uveřejněním 14. kapitoly. Od ní byly již jeho komentáře aktuální.

Dní od publikování Název prózy	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Celk. součet
<i>Před světem na útěku</i>	100	93	7	5	9	1	5	6	4	1		231
<i>Prach hvězd</i>	40	15	6	2	1	3	4	2	3	2		78
<i>Kniha osudu</i>	11	14	4	5			2		1			37
<i>Nepoznané proroctví</i>	215	120	28	12	9	1		1	1	1	1	389
<i>Kroniky Aldormy</i>	14	9	2									25
<i>Panenko z porcelánu</i>	29	13	2	2		3			2		3	54
<i>Dračí stezka</i>	64	19	12	4								99
<i>Piková dáma</i>	63	17	10	1	3					1	1	96
<i>Střípky příběhů</i>	8	4	1									13
Celkový součet	544	304	72	31	22	8	11	9	11	5	5	1022

Tab. 2 Rozložení množství komentářů vzhledem k počtu dnů od publikování kapitol u jednotlivých próz. Takřka všechny komentáře byly poslány do příštího dne od uveřejnění.

Tvorba JackieDecker se dá klasifikovat jako fantasy. Její prózy jsou plné magie, postavy oplývají nadpřirozenými schopnostmi a vyskytují se v nich draci. Oproti Annún jsou však její příběhy temnější. Její postavy řeší vážné situace, často jim jde o život. Autorka se soustředí na vykreslení jejich psychologie. Její příběhy jsou originální.

JackieDecker od začátku své tvůrčí činnosti spolupracovala s autorkou Eillen. Jak sama přiznává v předmluvě knihy *Nepoznané proroctví*, jejich spolupráce spočívala v tom, že si navzájem četly texty a vymýšlely témata pro další příběhy. Zlom v jejich spolupráci nastal v okamžiku, kdy Eillen napsala novelu *Drak v mém srdci* (asi 2006), která byla zasazena do fantaskního světa s názvem Aldorma.

Novela obě autorky inspirovala k napsání nejen několika povídek, ale i celých románů. Do svého tvůrčího týmu přizvaly postupně i autorky Lomeril, Bilkis, Mardom, Colleen, Sarah a Larim. Společně vytvářely příběhy zasazené do tohoto prostředí. Propracovávaly detaily Aldormy, vymýšlely rodokmeny jednotlivých rodin a mapy zemí. Autorky v roce 2007 dokonce založily webovou stránku věnovanou tomuto světu a jejím postavám (<http://aldorma.hys.cz/>, od roku 2017 na <http://aldorma.cz>). Kromě *Nepoznaného proroctví* (2017) byla publikována také kniha *Dračí srdce* (2019) Lenky Jedličkové (Eillen), která vychází z prvního příběhu *Drak v mém srdci*. Obě knihy prošly redakčními připomínkami a nakladatelství je vydalo jako ebook.

Eillen s JackieDecker spolu působily i na SASPI a vzájemně si komentovaly texty, i když z převážné části pouze v soukromé konverzaci. Obě na něm začaly publikovat v roce 2007 příběh vycházející z proroctví, které vymyslela JackieDecker, každá se ho ale rozhodla zpracovat po svém. Společného tématu si všiml jejich redaktor Pavel D. F., když komentoval první část prózy *Drak v mém srdci*.

JackieDecker do světa Aldormy zasadila děj *Nepoznaného proroctví*, jeho volné pokračování *Strípky příběhů*, *Draží stezku*, *Kroniky Aldormy* a *Panenku z porcelánu*.

Nepoznané proroctví

Román *Nepoznané proroctví* byl uveřejňován na SASPI po jeden rok. Příběh se odehrává převážně ve vesnici Talronv Aldormě a vypráví ho retrospektivně král Arthur Elat. Líčí v něm, jak jako osmiletý chlapec zachránil neznámou dívku, která měla stejně zrzavé vlasy jako on a nemluvila jejich jazykem. Zrzavé vlasy byly poznávacím znamením zrádců, které král Telmiru chytal a zabíjel, proto se před ním museli skrývat a zdržovat ve vesnici zrádců Talron.

Neznámá dívka Caointiorn byla vyslána svým lidem, aby zlomila kletbu nad vládci Aldormy. K naplnění proroctví se již nesměla do své země vrátit, a proto začala žít v Talroně. Proroctví však nenaplnila a příběh jejího osud sepsal na sklonku svého života její přítel a budoucí král Arthur, aby se další pokolení dozvěděla o jejím statečném činu, poučila se z něj a mohla proroctví naplnit.

Redaktorkou celého díla byla sirraell. JackieDecker měla od začátku působení na fóru velký problém s psaním interpunkce v souvětích. Nenašla si stálého betareadera, který by texty četl a tyto chyby před uveřejněním odstraňoval. Její prózy jsou napínavé a čtenářsky atraktivní, ale jejich známky jsou horší kvůli pravopisným chybám. Komunikace s redaktorkou nejčastěji vypadala následovně:

„Pribeh je zase skvely, ale tech chyb. Zvlaste i/y a carky v souvetich. Hruzahruzouci. Pritompribehsamotny je perfektni. Snaz se vychytat ty chyby a bude i 1 s *. Skvelepopisujes emoce, nalady a charaktery, to je talent. Pestuj jej a zbav se tech chyb...“ (sirraell 2009)

„Zbavit se chyb nevím jestli půjde... Prostě nevím jak na to a to si to po sobě můžu číst třeba dvacetkrát. Onon někdy se to povede že jich tam tolik není, ale pak je jich tam zase kopec, je to hrozný... :) Tak alespoň že příběhově je to pěkné, jo no s vypracováním charakterů jsem si docela vyhrála :).“ (JackieDecker 2009)

Stejně jako Pavel D. F. i sirraell u 26. kapitoly autorce navrhla, že si budou dopisovat přímo, aby jí mohla vyznačit v textu chyby. Až na výjimky však většina kapitol chyby obsahovala. JackieDecker nepublikovala jen na SASPI, ale současně i na svém blogu a stránkách Aldormy. Nejvíce zpětných vazeb ke své tvorbě však dostávala na ALF.

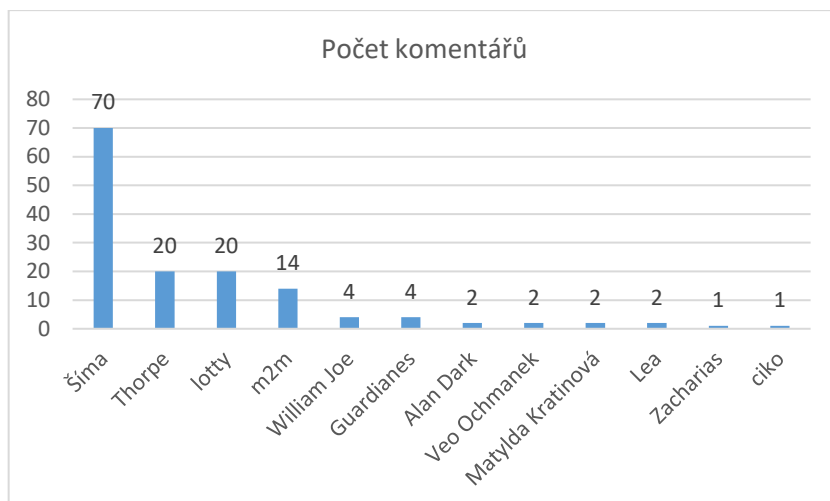
8.3.3 Iserbius

Autor Iserbius, vlastním jménem Ladislav Klimeš, se na SASPI zaregistroval 12. 11. 2010, když mu bylo osmnáct let. Poslední text uveřejnil 26. 1. 2014 a poslední komentář 30. 1. 2014. Naposledy se na fórum přihlásil 8. 4. 2020. Celkově uveřejnil 72 děl a poskytl 201 komentářů. Do diskuzí na Fóru se nezapojoval, publikoval na něm jen jeden komentář. Čtenáři jeho literární dovednosti ocenili 94,2 %. Simultánně si vedl blog <http://www.klilad.eu/>, kde uveřejňoval mj. i svou tvorbu. Blog již není dostupný.

Na SASPI napsal celkem šest próz na pokračování:

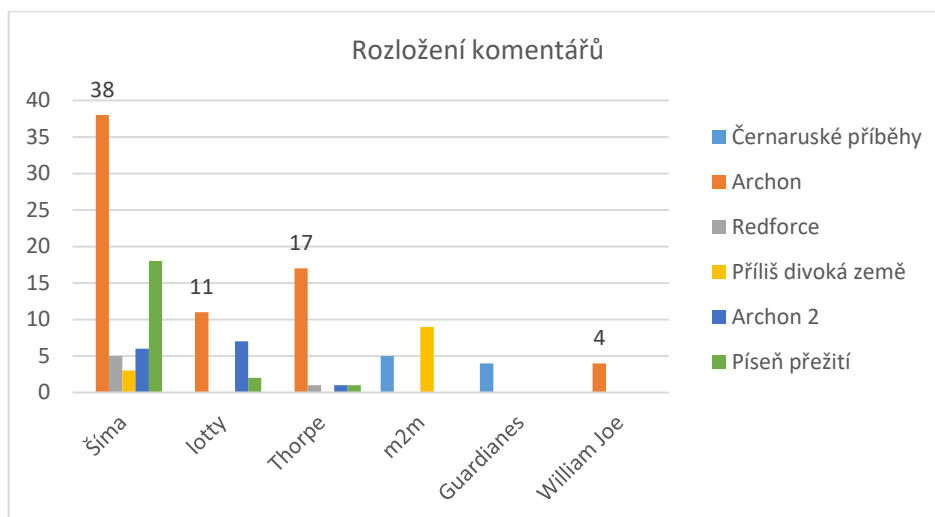
1. *Černaruské příběhy* – 2 kapitoly; 15.–27. 11. 2010 (nedokončeno)
2. *Archon* – 12 kapitol; 5. 12. 2010 – 20. 11. 2011
3. *Redforce. Bratrstvo vypatlaných* – 5 kapitol; 1. 2. – 18. 8. 2011 (nedokončeno)
4. *Příliš divoká země. Poslední batalion* – 6 kapitol; 26. 11. – 29. 12. 2011
5. *Archon. TwinKanes* – 5 kapitol; 5. 1. – 31. 3. 2012 (nedokončeno)
6. *Píseň přežití* – 10 kapitol; 29. 1. 2013 – 26. 1. 2014

Pod těmito 40 kapitolami se objevilo celkem 217 komentářů, z toho 75 od samotného autora. První dvě kapitoly uveřejnil a okomentovat redaktor m2m, kterého poté vystřídal redaktor Šíma. Iserbiova tvorba byla inspirována válečnými počítačovými hrami a střílečkami.



Graf 18 Počty komentářů od jednotlivých uživatelů. Protože Iserbiovu tvorbu nekomentovalo tolik čtenářů, jsou v grafu uvedeni všichni jeho komentátoři.

Za stálé čtenáře můžeme kromě redaktora Šímy označit Thorpeho a lotty, kteří zanechali komentář pod více než třemi prózami. Z komentářů vyplývá, že Thorpe byl autorův spolužák ze školy, se kterým Iserbius o svých příbězích diskutoval i mimo SASPI a psali si o nich na Facebooku.



Graf 19 Rozložení a počty komentářů u jednotlivých próz

Stejně jako u ostatních autorů, i v jeho případě převažovaly komentáře publikované v týž den jako samotná kapitola a měly reaktivní podobu.

Dní od publikování Název prózy	0	1	2	3	4	5	6	8	9	Celk. součet
<i>Černaruské příběhy</i>	10	1		5					1	17
<i>Archon</i>	78	6	6	5	2	2	2	1	1	103
<i>Redforce</i>	11	1								12
<i>Příliš divoká země</i>	18			4						22
<i>Archon 2</i>	11	5	3			3				22
<i>Píseň přežití</i>	25	2	6	2	1					36
Celkový součet	153	15	15	16	3	5	2	1	2	212

Tab. 3 Rozložení množství komentářů vzhledem k počtu dnů od publikování kapitol u jednotlivých próz

Ladislav Klimeš alias Iserbius začal vydávat knižní sérii *Příliš divoká zem* v nakladatelství E-knihy jedou. Doposud vyšly tituly *Zimní válka* (2016), jejímž spoluautorem je Antonín Kuttman (redaktor SASPI m2m), *Obleva* (2017) a *Zrzavá operace* (2018). Povídka *Příliš divoká zem* publikovaná na SASPI v roce 2011 inspirovala Kuttmana natolik, že Klimešovi napsal, že by rád nápad s postapokalyptickou vizí České republiky rozvinul ve své próze, a tak začali spolupracovat. Jak autor přiznává, k napsání tohoto díla jej inspirovala hra *Homefront* (viz rozhovor Klimeš 2016).

Protože si Iserbiovy prózy vybírali čtenáři a hráči žánru military, jejich komentáře kromě upozornění na konkrétní pravopisné chyby obsahovaly i mnoho připomínek k faktografickým a logickým nepřesnostem. Autor byl upozorňován na chybné používání vojenské terminologie (četa a družstvo; kolimátor a holografická mířidla, M4 a M16), na mísení české a americké terminologie, na nepřesný popis vojenské výzbroje a náplně vojenských funkcí (ostřelovač x průzkumník). V případě válečné sci-fi *Archon* se čtenářům zdálo nepravděpodobné, že by vojáci bojovali na vesmírné lodi, když je v jejím trupu velká díra po zásahu torpéda, aniž by se začali dusit nebo došlo ke ztrátě gravitace.

Nejen první komentář pod *Černaruskou povídkou* byl velmi obsáhlý – m2m napsal takřka 2,5 normostrany a podobně dlouhé byly i komentáře od Šímy a některých čtenářů. Jako většina autorů SASPI měl i Iserbius problém s pravopisem a ten snižoval hodnocení jeho textů. Podíváme-li se však např. na román *Archon*, který autor tvořil jeden rok a který měl takřka dvě stě stran, i on se v průběhu psaní zlepšoval. Souviselo to především s výstavbou děje, popisem prostředí a dialogy. Protože neměl korektora, odvíjelo se množství pravopisných chyb v kapitole od toho, zda psal kapitolu několik hodin, či dní. Redaktor ho proto opakovaně upozorňoval, ať s publikováním nespěchá.

Z rad se však snažil poučit. Alan Dark si všiml románu *Archon* až u jeho šesté kapitoly a začal ho číst a komentovat od začátku. Na jeho komentář pod první kapitolu Iserbius (2011) odpověděl, že se snažil poučit z chyb, které dělal před příchodem na SASPI, a jakmile dopíše celý první díl, má v plánu první dvě kapitoly přepracovat.

Autor byl za zpětnou vazbu rád a líbilo se mu, že na něj byli redaktoři dle jeho slov nároční. Přestože se během psaní *Archonu* autorsky zlepšil, u zbytku jeho publikovaných próz bylo stále znát, že s textem a s jeho detaily moc nepracuje, protože ho takové opravy zdržují od zveřejnění. Od listopadu 2010 do března 2012 publikoval své prózy několikrát do měsíce a měl rozepsáno několik příběhů. Poté měl tvůrčí pauzu a od července 2012 do ledna 2014 publikoval pouze jednou za měsíc s pauzami občasnými. Nebylo to však tím, že by se textům více věnoval, ale že už na psaní neměl tolik času.

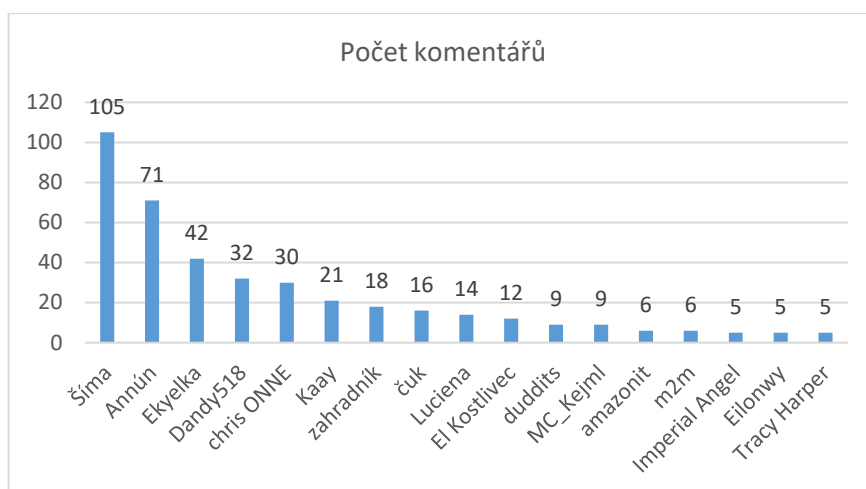
8.3.4 Kondrakar

Kondrakar se na SASPI registroval 1. 1. 2007 ve dvaceti letech. Své prózy na fóru publikoval do roku 2016, tj. s přestávkami takřka deset let. Svůj poslední komentář uveřejnil 17. 11. 2018 a naposledy byl přihlášen 21. 5. 2020. Patřil mezi aktivní členy komunity. Celkově publikoval 78 děl a poskytl 1150 komentářů. Zapojoval se i do diskuzního fóra, do něhož přispěl 75 příspěvky. Čtenáři jeho literární kvality ocenili 97,6 %.

Všechny jeho prózy byly zařazeny do nějaké knihy. Jako jediný námi sledovaný autor vytvořil soubor povídek, u kterého nelze přesně určit, zda již tvoří uzavřený celek, či nikoliv. Na SASPI publikoval:

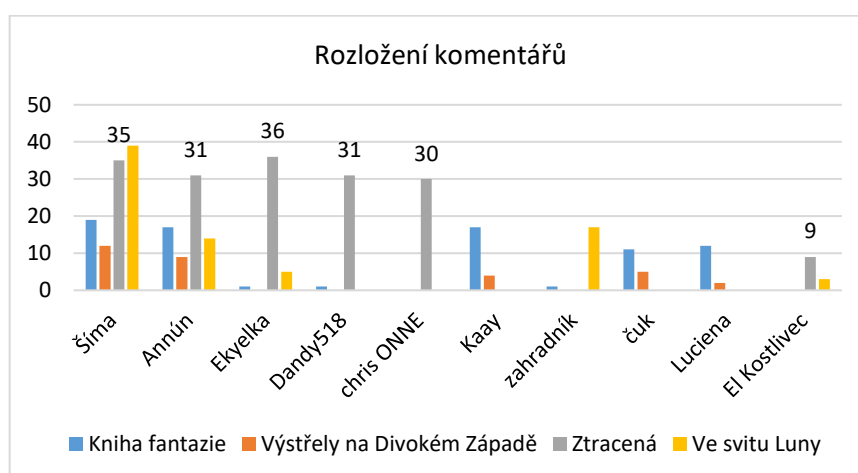
1. *Knihy fantazie* – 18 povídek; 2. 1. 2007 – 1. 2. 2012 (dokončeno?)
2. *Výstřely na Divokém Západě* – 2 povídky a 8 kapitol; 4. 1. 2007 – 14. 5. 2008
3. *Ztracená* – 26 kapitol; 18. 7. 2008 – 3. 8. 2011
4. *Ve svitu Luny* – 23 kapitol; 30. 6. 2012 – 18. 12. 2016

Pod těmito 77 kapitolami (některé byly uveřejněny v jednom příspěvku po dvou), se celkově objevilo 764 komentářů, 309 od samotného Kondrakara.



Graf 20 Počty komentářů od jednotlivých uživatelů

Pokud se podíváme na rozložení komentářů, kromě Šímy, Annún a Ekyelky nelze o nikom říci, že by autora sledoval a komentoval pravidelně. Nejvíce komentován byl román *Ztracená*, který autor tvořil tři roky. Objevilo se pod ním 328 komentářů.



Graf 21 Rozložení a počty komentářů u jednotlivých próz

U Kondrakara jako jediného námi sledovaného autora významně nepřevažovalo komentování kapitol do deseti dnů po jejich uveřejnění. Komentářů starších jak deset dní bylo 315, tj. takřka polovina.¹¹⁹ Tyto starší komentáře se nevyskytovaly pouze pod jednou knihou, ale byly rovnoměrně rozloženy mezi všechny čtyři a psali je různí čtenáři.

Odlišné rozložení komentářů bylo pravděpodobně způsobeno tím, že oproti ostatním publikoval nepravidelně a mezi jednotlivými prózami byly i několikaměsíční rozestupy. Avšak čtenáři si k jeho tvorbě našli cestu, protože zanechával komentáře pod

¹¹⁹ V případě Annún bylo komentářů starších deset dnů 227 z 947, u JackieDecker 73 ze 1095 a u Iserbiuse pouze 5 z 217.

jejich díly. Největší rozestup mezi komentářem a datem publikování činil 1386 dní. Objevil se pod druhou kapitolou *Nového světa* ze série *Ve svitu Luny*. Šíma v něm pochválil autora, že se mu příběh dobře četl, přičemž to byl již jeho druhý komentář pod touto kapitolou. První uveřejnil z pozice redaktora v den jejího uveřejnění.

Dní od publikování	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Celk. součet
Název prózy												
<i>Kniha fantazie</i>	71	39	4	5	2			1		1		123
<i>Výstřely na Divokém Západě</i>	29	25	5	7	2	1						69
<i>Ztracená</i>	94	46	7	7	4	6	4	2	1	8	3	182
<i>Ve svitu Luny</i>	50	16	8					1				75
Celkový součet	244	126	24	19	8	7	4	4	1	9	3	449

Tab. 4 Rozložení množství komentářů vzhledem k počtu dnů od publikování kapitol u jednotlivých próz

Kondrakar patřil k autorům, kteří své texty promýšleli. Psal pomalu a před uveřejněním na SASPI se snažil spolupracovat s betareaderem, aby jeho texty obsahovaly co nejméně chyb. Každá jeho kniha byla psána v jiném žánru. V souboru povídek *Kniha fantazie* je směs literárních pokusů z různých literárních žánrů (sci-fi, western, dobrodružná literatura, fantasy). *Výstřely na Divokém Západě* jsou inspirovány westernem, *Ztracená* je fantasy příběh a série *Ve svitu Luny* vyrůstá z historických reálií, ale je obohacena o příběh vlkodlaka Brana. Motiv vlka se objevuje v jeho prózách opakovaně.

Ze sledovaných autorů byly komentáře pod jeho textem nejobsáhlejší. Ne z důvodu, že by autor dělal mnoho chyb, ale spíše naopak. Jeho příběhy byly neotřelé, originální a bylo díl od dílu znát, že nad radami od redaktora a čtenářů autor přemýšlel a snažil se zlepšovat.

„Velice čtivě napsaná věc, s příběhy z podobného prostředí se na SASPI moc často nesetkávám, což rozhodně беру jako bod k dobru. Tvé působení působí věrně a zaujme i přes to, že popisuje v podstatě rutinní záležitosti. Snad bych mohl mít menší výhrady k dialogům, které mi na kovboje z divokého západu občas přišly trochu uhlazené, ale byla by to jen čistě subjektivní připomínka, která na výsledné známce nezmění zhora nic ;).“ (duddits 2007)

„Jsem rád, žes zase tu! ;-). Říkám si, že už jsem od Tebe dlouho nečetl žádný nový příběh na pokračování. Měl jsem tu čest číst "Tornádo Raye", "Dodge city". Každý Tvůj příběh je psaný jiným stylem a je o něčem jiném... Na co narážím? Zdá se mi, že máš s psaním delších věcí nějaké ty zkušenosti a toto nové dílko sebou přináší nová dobrodružství ve světě, který se možná až tak neliší od toho našeho! ;-). Úvod, ač možná trochu delší, než by měl být, hezky a barvitě popisuje místo děje (i se střídáním ročních období). Postřehy Ekyelky jsou na místě, ze začátku se jeden s radostí začte a pozoruje všechny ty barvitě obrazy, ale s postupujícími řádky mohou být všechny ony krásné popisy na obtíž a slabší náтуры mohou odradit od dalšího čtení... (ne však šímu) :-DDD.“ (Šíma 2008)

Kondrakarovy texty byly propracovanější, než bylo na SASPI obvyklé, a dalo se o nich uvažovat do větší hloubky. Proto pravděpodobně přitáhly i náročnější čtenáře, kteří zanechávali pod texty obsáhlejší rozbor. Ty nechávala nejen jeho redaktorka Ekyelka, která redakčně vedla celý román *Ztracená* a začátek série *Ve svitu Luny*, a Šíma, který vedl zbytek série, ale i jiní čtenáři, jako Chris ONNE, Dandy518 a zahradník.

Chris ONNE román *Ztracená* začal komentovat sice od první kapitoly, ale v době, kdy byla napsána již půlka příběhu. Kondrakar na jeho komentáře reagoval a mohl jeho postřehy zúročit během psaní pokračování příběhu. Dandy518 začal román komentovat až v dubnu 2012, skoro tři čtvrtě roku po jeho dokončení.

Zahradník (od r. 2015 zahradník81) u série *Ve svitu Luny* Kondrakara upozorňoval na absenci vnějších popisů a radil mu, jak se v tomto směru zlepšit. I jeho komentáře se objevovaly v průměru padesát dní po uveřejnění kapitoly, ale protože ani publikační frekvence autora nebyla vysoká, měly velký vliv na výstavbu dalších kapitol. U třetí kapitoly *Nového světa* ho dokonce chválil, že je znát, že se v tomto směru velmi zlepšil:

„Dneska jsem velmi spokojený, napínavé, barvitě čtené. Jako bys to měl s každou další kapitolou čím dál víc dokonalejší. Tady už opravdu pečlivě vypilované, místy až poetické. Líbí se mi hodně popisů (vlny, vítr, vrby, pramen, zeleň, vůně... atd.), čtenář jako by tam byl, stačí pár popisů a hned je to plastické, má to hloubku, prostor, atmosféru. Pěkné, pěkné... [...] Když jsem Ti ze začátku vytýkal, že místy trochu zanedbáváš tu složku popisů a hodně Ti dominovala složka děje, tak tady už se mi to začíná blížit té ideální rovnováze.“ (zahradník 2012)

Pod nickem Zahradník81 (předcházející konto autor smazal) okomentoval i první tři kapitoly z posledního dílu série *Ve svitu Luny*. Čtvrtá kapitola byla publikována po rok a půl trvající pauze. Zbytek kapitol, které vyšly v roce 2016, již komentoval pouze Šíma, protože všichni jeho předchozí čtenáři již na SASPI přestali být aktivní a nové komentující čtenáře si již nezískal. Jak sám Šíma ve svém posledním komentáři poznamenal, v roce 2016 již na SASPI není mnoho aktivních spisovatelů ani čtenářů, kteří by se věnovali i komentování.

8.4 Shrnutí

ALF vykazuje vyšší literární a sociální estetiku v případě, že nabízí svým členům propracovaný redakční systém, v jehož rámci je autorům poskytována kritická zpětná vazba. Díky ní se během svého působení na fóru autorsky zlepšují, navazují s ostatními členy komunity vztahy a vytvářejí si tak důvěrné tvůrčí prostředí.

Redakční systém SASPI nebyl postaven na nějakém již hotovém systému, Filip Katora ho celý promyslel tak, aby co nejlépe vyhovoval představám Matěje Novotného. Díky dobré usability stránek byl položen základ k vytvoření komunity s dobrou sociabilitou. Komunita byla nejvíce aktivní v prvních šesti letech své existence, poté začalo docházet k postupnému útlumu. Odrazilo se to na klesajících meziročních přírůstcích příspěvků a komentářů.

Noví registrovaní autoři se do komunity začleňují postupně a své místo v hierarchii členů si získávají díky své publikační činnosti, ať už jako autoři nebo jako komentátoři. Zároveň si touto aktivitou vytvářejí i okruh svých vlastních čtenářů. Někteří členové komunity se specializují na komentování a netvoří vlastní díla, ale ti jsou spíše v menšině. Tento proces začleňování nových členů trvá nějakou dobu, a proto jsme si k bližší analýze vybrali prózu na pokračování, kde jsou vztahy v komunitě lépe patrné.

Zkoumaný vzorek autorů píšících na pokračování činil 97 osob (49 mužů a 48 žen) a obsahoval 237 próz. I když úspěšnost jejich dokončení byla jen poloviční, většina zkoumaných autorů na fóru publikovala minimálně po dobu jednoho roku. Blíže jsme se věnovali čtyřem autorům, abychom mohli popsat primární a sekundární osnovu a definovat jejich vzájemný vliv.

Námi sledovaní autoři na fóru publikovali svá díla od roku 2006 do roku 2016. Snažili se tak činit pravidelně, minimálně v prvním půlroce svého působení na SASPI. V komunitě zároveň plnili roli komentátorů (editorů i recenzentů). I když komunikace

pod jednotlivými kapitolami byla pouze reaktivní, stačila na navázání vztahů mezi členy komunity a na to, aby bylo v průběhu autorova psaní vidět, že se snažil z poskytnutých rad poučit. Toto úsilí bylo odměněno tím, že se poměr mezi editorskými komentáři postupně proměňoval ve prospěch komentářů recenzních. Autor tak byl motivován v tvorbě pokračovat, dokončovat vyprávění a komunitě nabídnout případně příběh nový.

Psát editorské komentáře byl úkol především redaktorů, ne každý ale dokázal autorům nabídnout podrobný rozbor díla a upozornit na jejich chyby a nedostatky. Mezi redaktory, kteří texty podrobně pročítali a otevřeně autory na chyby upozorňovali, byla např. Ekyelka. Podrobné komentáře psal i Šíma, někdy se ale, jak sám v některých komentářích podotýká, nechal unést příběhem a menší pravopisné a stylistické chyby odpouštěl. Komentáře redaktorky amazonit v případě Annún byly naopak spíše recenzního typu.

Obsah sekundární osnovy měl ve všech případech vliv na tvůrčí styl autorů a můžeme tak hovořit o vzniku sociální estetiky. Autoři byli motivováni k pravidelnému psaní, k vyhledání betareadera či k větší kooperaci s redaktorem. Většinu komentářů získávali bezprostředně po uveřejnění díla. Na rady, jež obsahovaly, tedy mohli zareagovat velmi rychle. Někteří čtenáři si vznikajícího příběhu všimli teprve v průběhu jeho psaní. Protože je zaujal, okomentovali jednotlivé kapitoly i zpětně. Všichni sledovaní autoři na komentáře odpovídali a jako důkaz, že si jejich názoru cení, dali zpětnou vazbu i těmto čtenářům. Komentářů, které vznikly po dopsání celého díla nebo po ukončení autorovy činnosti na fóru, se objevilo minimum. Kromě zpětné vazby SASPI svým členům umožnilo navázat vztahy s lidmi majícími podobné názory a záliby, eventuálně i rozvinout jejich autorskou spolupráci.

Situace se v tomto směru na SASPI změnila v okamžiku, kdy došlo ke snížení sociability platformy. Zdá se, že následkem toho došlo i k oslabení tvůrčího potenciálu komunity a sociální estetiky. Kondrakar po publikační pauze ke svému příběhu nové komentující čtenáře nepřilákal a staří již na fóru nepůsobili. Zpětnou vazbu mu poskytoval pouze redaktor.

Co se týče primární osnovy sledovaných textů, měl na jejich kvalitu určitě vliv způsob publikování. Obvykle se jednalo o příběhy již promyšlené nebo částečně napsané, které chtěl autor průběžně publikovat, a zlepšovat se. První příspěvky tak byly obvykle méně zdařilé, do půl roku však docházelo ke zlepšení. Nedokončené zůstávaly příběhy obvykle ze dvou důvodů. V menším počtu případů za tím patrně stála nízká literární kompetence projevující se v autorově neschopnosti udržet koherenci příběhu. Častěji pak

autorům evidentně docházela inspirace, a proto rozepsali dílo nové a k původnímu se už nevrátili.

Komunita se snažila ke všem autorům chovat stejně a poskytnout jim recenzi nebo editorský komentář, na nějž dotyčný vždy zareagoval. Komentáře se pokaždé vztahovaly k rozvíjenému ději či jeho hrdinům, příp. obsahovaly výčet pravopisných chyb. Pod každou kapitolou jich bylo v průměru publikováno sedm.

I když čtenáři o díle mezi sebou nediskutovali a autor své čtenáře nepodněcoval k interaktivní komunikaci, můžeme všechny zkoumané texty označit za digitální literaturu. Autoři tvůrčím způsobem využívali nových technologií ve vztahu k textu. Navazovali vztahy se svými čtenáři a participovali s nimi na tvůrčím procesu. Reaktivní komentáře se ukázaly jako dostačující k vytvoření sociální estetiky, i když výsledný text ovlivňovaly z podstaty kolektivního způsobu psaní nepřímo.

ZÁVĚR

Pohled na literaturu sociálních médií prizmatem literatury digitální ji umožnil popsat jako literární systém složený z různých platform obsahujících texty odlišných vlastností. Tato nová perspektiva však zároveň přinesla otázky týkající se mechanismů jeho utváření a způsobu, jak je usouvztažnit s estetickými hodnotami tomuto prostředí vlastními.

Kromě akcentování hravosti a zábavy je pro tuto tvorbu charakteristické, že je tvořena uvnitř virtuální komunity a mezi recipienty rezonuje takřka výhradně v průběhu svého vzniku. Zážitek z vlastní participace na tvůrčím procesu a začleňování se do komunity se tak stávají v některých případech pro recipienty důležitějšími než to, k jakému výsledku komunita společně došla. Nezáleží tedy ani na tom, zda bylo dílo dokončeno, či nikoliv, protože se čtenáři málokdy k těmto textům zpětně vrací.

Hodnocení procesu tvorby digitální literatury prostřednictvím diskurzivní analýzy, pro kterou je klíčový rozbor diskuse mezi členy virtuální komunity, je nový a doposud ne zcela popsáný interpretační postup. Navíc faktory nutné ke vzniku sociální estetiky a průkaznost jejího dopadu na proces vzniku díla se liší v závislosti na typu platformy a způsobu psaní.

Jsme si vědomi toho, že prostředí sociálních médií se rychle proměňuje a je dost možné, že tento způsob analýzy brzy neobsáhne všechna specifika této tvorby. Zatím se postup jeví ideální k výzkumu textů vzniklých kolaborativním způsobem psaní, kde už z podstaty příslušného tvůrčího procesu dochází k participaci uživatelů. Rozborem primární a sekundární osnovy jsme v tomto případě schopni určit, zda je text spíše výsledkem vzájemné shody, kompromisu nebo vandalství, kdo a jak se do toho procesu zapojoval a jak ovlivnil samotný průběh participace.

Rozbor blogorománu *Srdce domova* vzniklého v rámci literární soutěže jasně prokázal vliv sociální dynamiky na tvůrčí proces jednotlivých autorů a vznik sociální estetiky. Současně odhalil, že sociální interakce mezi autory u kolaborativního způsobu psaní v online prostředí je velmi důležitá, protože má velký podíl na utváření tvůrčího prostředí a samotné komunity. Pokud nejsou naplňovány potřeby jejích členů a respektován hlas většiny, je tak znemožňováno naplnění cíle a komunita se stává nestabilní.

Méně průkazný vliv sociální estetiky na vznikající text je u kolektivně psané digitální literatury, která je typická pro amatérská literární fóra či blogy. Abychom vůbec

byli schopni prokázat, že komunikace uživatelů se odehrává uvnitř komunity a autor jí je nějak ovlivněn, musíme v jejím posuzování zohlednit více faktorů vycházejících ze specifik těchto platforem – způsob utváření komunity, její cíle a možnosti zapojení autora do diskuse. Některé z platforem bývají využívány jako pouhé „nástenky“, na nichž jsou uveřejňovány již hotové texty – autor tím pádem nenavazuje se čtenáři žádné vztahy a neočekává od komunity tvůrčí rady. Jindy narážíme na to, že v komunikaci členů převažují non interaktivní komentáře vyjadřující pouhé jednoslovné zhodnocení ne/líbí. To za určitých okolností může na autora působit alespoň povzbudivě, ale jinak je jejich vliv na tvůrčí proces taktéž minimální.

Při interpretaci literatury sociálních médií je podstatné nevnímat sociabilitu a sociální dynamiku platformy jako záruku vzniku sociální estetiky. U spisovatelských blogů je celkem časté, že vykazují vysokou sociabilitu, za kterou však nestojí aktivní práce autora na vytváření komunity. Text je přitažlivý tím, že je tvořen známou osobností či již etablovaným autorem tištěné literatury. Nejedná se tedy o tvůrčí dílnu. Blog je využíván spíše jako další komunikační kanál, jehož prostřednictvím autor texty dostává blíž ke svým čtenářům. V tomto případě se autor obvykle do čtenářské diskuse nezapojuje, tudíž tuto tvorbu nelze klasifikovat jako digitální literaturu ani jako výsledek kolektivního či kolaborativního způsobu psaní. Taková platforma je díky aktivitě recipientů v sociálních médiích sice vidět, ale sociální estetika zde nevzniká nebo je jen těžko průkazná.

Amatérská literární fóra jsou sama o sobě tvůrčí dílnou, ale jak ukázal rozbor práz na pokračování u fóra SASPI, ne všichni autoři se do společných aktivit zapojují a kolektivní způsob psaní využívají. Někteří těží pouze z toho, že zde nemusí budovat komunitu čtenářů, a v rámci fóra uveřejňují své texty, aby si získali pozornost. Nechtějí už na nich nijak pracovat a autorsky se zlepšovat.

Původní předpoklad, že pouze výskyt interaktivní komunikace mezi autorem a čtenáři je důkazem autorova tvůrčího využití potenciálu sociálních médií, a tedy i toho, že máme před sebou digitální literaturu, vyvrátil rozbor sekundární osnovy u čtyř autorů působících na literárním fóru SASPI. Vzájemný respekt a důvěra panující mezi členy komunity generovaly takřka výhradně reaktivní komentáře. I ty však stačily k navázání vztahů se členy komunity a vedly ke společné participaci na tvůrčím procesu. Reaktivní komentáře se tak ukázaly jako dostačující k vytvoření sociální estetiky.

Komentátoři buď kriticky zhodnocovali nedostatky textu, nebo naopak vyzdvihovali jeho kvality a postupné zlepšování autorova tvůrčího stylu. Nebylo třeba

vést mezi členy komunity polemickou diskusi jako v případě blogorománu *Srdce domova*. Autoři na zpětnou vazbu, publikovanou zejména v den uveřejnění textu, takřka vždy odpovídali a snažili se na jejím základě autorsky zlepšovat. Jejich pokroky byly patrné z primární osnovy. Komentáře autory motivovaly natolik, že si mnohdy našli i betareadera, který v textech před uveřejněním na fóru kontroloval pravopisné chyby, aby čtenáře neodrazovaly od četby. Touto péčí o text dával autor i zpětnou vazbu komunitě, že si váží jejich rad a přízně.

Ne vždy však reaktivní komentáře mají na autorovu tvorbu zjevný dopad. V případě reaktivních komentářů od kritiků obsahujících kladné zhodnocení díla můžeme usuzovat pouze na nepřímý vliv sociální estetiky, protože je jimi autor motivován na fóru zůstat a pokračovat v psaní, čímž také postupně zlepšuje své autorské dovednosti. Bez přímé konfrontace s autorem je však tato dedukce spíše spekulací a nelze ji na základě analýzy sekundární osnovy vždy doložit.

Vzhledem k velkému objemu dat týkajících se komentářů a zapojených diskutujících je takřka nemožné podchytit sociální dynamiku a utváření komunity pouze ze sémantického rozboru. Z tohoto důvodu se datová analýza ukázala jako vhodný doplňkový nástroj k určení charakteristických rysů komunity. Na základě strojově získaných údajů jsme mohli určit jádro komunity, nejaktivnější a nejvěrnější diskutéry, délku vláken, odhalit některé pravidelnosti či naopak odchylky v komunikaci. Problém je pouze ten, že každá platforma je jinak strukturovaná a obsahuje jiné informace, tudíž i přes jednoduchou strukturu diskuse není vždy snadné tyto informace získat a je vždy nezbytné navrhnout jedinečný skript ke sběru dat.

Rozbor tvorby uveřejňované na sociálních médiích potvrdil, že nejde o šedou masu textů obdobné struktury a kvality. Její deskripce vedená z perspektivy digitální literatury umožnila vymezit kontext jejího vzniku a na jeho základě ji interpretovat. Tato interpretace přitom zohlednila specifičnost příslušných textů a reflektovala výsledky analýzy primární a sekundární osnovy. Zasazení dané tvorby do rámce digitální literatury současně umožnilo vytvářet reprezentativní vzorky textů, které vznikly na stejných platformách a jejichž autoři využívali tvůrčí potenciál komunity.

Kvůli specifickým mechanismům utvářejícím toto prostředí a oceňovaným hodnotám nesusouvisejícím s přetrvávající hodnotou literárního artefaktu, ale s pomíjivým procesem tvorby a sociální interakcí, nelze vytvořit historický přehled nejlepších děl na českých sociálních médiích. I kdyby to možné bylo, z povahy prostředí by bylo přesnější vytvořit seznam autorů, kteří nejlépe dokázali využít tvůrčí potenciál sociálních médií

a vytvořit tak vysokou literární a současně i sociální estetiku díky své interakci s komunitou. Literární tvorbu na sociálních médiích tudíž nelze mapovat plošně a docházet k zobecňujícím závěrům. Lze analyzovat pouze konkrétní projekty, komunity nebo srovnávat tematicky podobné blogy.

Jsme si vědomi, že mnoho dílčích problémů je v disertační práci pouze nastíněno a nelze ji považovat za vyčerpávající. Především výzkum poezie v sociálních médiích skýtá příležitost k bližšímu prozkoumání a ověření vhodnosti užití diskurzivní analýzy. Doufáme však, že i tak poslouží naše práce především jako vhled do problematiky výzkumu digitální literatury a má potenciál pozměnit perspektivu, s jakou na literaturu sociálních médií bylo doposud nahlíženo.

ABSTRACT

The work aims to devise a researcher method, which allows describing digital literature of social media as complex of platforms with different technical parameters, users' activities and inserted contents. At the same time, it should be able to cover values and aesthetic criteria characteristic for social media. It should be lead to a better understanding of the social media context, on which adequate tools of analysis will be offered.

A solution to these methodological obstacles consists of digital literature research. It allows considered this literature as part of the literary system, which is full of texts depending on a various extent on the virtual environment. Digital literature differs from in other texts types that cannot be extracted from digital space without structural or semantic change. For this reason, exist many texts in social media, which are more similar print literature, and it is not necessary to change attitude to them. Particular chapters are interested in mechanism constituting of this system and factors influence on establishing this environment (participatory culture, interactivity, virtual communities, etc.).

Generally, for digital literature is characteristic fluidity and an unstable form and evaluating literary quality in the second place. The more important thing is a way of use technology concerning the text and getting involve readers in the process of writing. At this fact, it is seen from the perspective of Katherin Hayles's concept technotext.

Another essential aspect of digital literature is playfulness, fun, and opportunity for recipients participating with an author in the creative process. Unlike digital literature base on programmed interactivity (reader-text level), social media literature establish on network-bound interactivity (human-human via software). These differences are significant for thesis, therefore are described in more detailed on examples of Maria-Laure Ryan's work and Ruth Page's work.

Using of opportunities for immediate and public communication between author and readers is for digital literature of social media characteristic and becoming to the distinctive feature distinguishing this literature from other works, which appear in social media. A conversation has an impact (direct or indirect) on the process of writing and takes place inside a virtual community. However, each community achieves different goals, and there is a varying degree of trust among its members. Roberto Simanowski names this result of collaboration as a social aesthetics, bases on the relation between the author(s) and readers.

Research of impact social aesthetic on literary aesthetic is for digital literature of social media crucial due to inherent dynamic allowing reflection of typical features of these texts – preferring creative process and experience from collaboration inside the community rather than evaluating work after his finishing.

For this reason, it is impossible to separate social and literary aspects. Only this way, can to integrate these texts into the literary system properly, compare among themselves, and better interpret it. In this context, Page talks about the first and the second story and Isabell Klaiber about the primary and the secondary plot.

One tool to describe the relationship between literary and metatextual components of digital literature is discursive analysis.

According to Page, it should take into account three contextual factors: the mechanism for adding comments under the work, the type of audience participating in the discussion, and the quality of the comment narrative. Closer to this process is described in amateur literary forums, blogs and wiki projects.

Finally, the applicability of this approach is verified on two specific examples – the blog novel *Srdce domova* as an example of collaborative writing project and amateur literary forum the SASPI as an example of collective writing. Here is attached a research four authors of serialized prose from this forum.

Key words: social media, digital literature, literary system, participatory culture, social aesthetic, virtual community, sociability, network-bound interactivity

BIBLIOGRAFIE

- AARSETH, Espen J., 1997. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore, Md.: Johns Hopkins University Press. ISBN 0801855799.
- ABBASOVÁ, Veronika, 2018. *Fanfikce: ženská literatura nového věku*. Praha: Filozofická fakulta Univerzity Karlovy. ISBN 978-80-7308-775-3.
- ANON., [2000]. What is Electronic Literature? *eLiterature* [online]. [cit. 2019-12-02] Dostupné z:
<http://web.archive.org/web/20001115042400fw/http://www.eliterature.org/abo/aboutELO-04.shtml>.
- ANON., [2006]. About the ELO. *eLiterature* [online]. [cit. 2019-12-02]. Dostupné z:
<http://web.archive.org/web/20060207140107/http://www.eliterature.org/about/#e-lit>.
- ANON., [2020]. About the ELO. *eLiterature* [online]. [cit. 2020-01-22]. Dostupné z:
<http://eliterature.org/about/>.
- ARIEL, Yaron & AVIDAR, Ruth, 2015. Information, Interactivity, and Social Media. *Atlantic Journal of Communication* [online]. Vol. 23, Iss. 1, pp. 19–30 [cit. 2019-04-15]. Dostupné z: <https://doi.org/10.1080/15456870.2015.972404>.
- BARNEY, D., COLEMAN, G., ROSS, Ch., STERNE, J. & TEMBECK, T. (eds.), 2016. *The participatory condition in the digital age*. Minneapolis: University of Minnesota Press. ISBN 978-0-8166-9770-0.
- BARTHES, Roland, 1970. *S/Z*. Paris: Editions du Seuil.
- BAYM, Nancy K., 2000. *Tune in, log on: soaps, fandom, and online community*. Thousand Oaks, Calif.: Sage Publications. ISBN 0761916490.
- BELL, A., ENSSLIN, A., CICCORICCO, D., RUSTAD, H., LACCETTI, J. M. & PRESSMAN, J., 2010. A [S]creed for Digital Fiction. *Electronic book review* [online]. 3. 7. [cit. 2019-11-12]. Dostupné z:
<http://electronicbookreview.com/essay/a-screed-for-digital-fiction/>.
- BELL, A., ENSSLIN, A. & RUSTAD, H. (eds.). *Analyzing digital fiction*. New York: Routledge. ISBN 978-0-415-65615-3.
- BELL, Alice, ENSSLIN, Astrid & RUSTAD, Hans, 2014. From Theorizing to Analyzing Digital Fiction. In: BELL, A., ENSSLIN, A. & RUSTAD, H. (eds.).

- Analyzing digital fiction*. New York: Routledge, pp. 3–17. ISBN 978-0-415-65615-3.
- BERNERS-LEE, Tim, 2006. DeveloperWorks Interviews: Tim Berners-Lee. Připravil Scott Laningham. *IBM* [online] 22. 8. [cit. 2020-03-10]. Dostupné z: <https://www.ibm.com/developerworks/podcast/dwi/cm-int082206txt.html>.
- BIRD, S. Elizabeth, 2011. Are we all producers now? *Cultural Studies* [online]. Vol. 25, Iss. 4/5, pp. 502–516 [cit. 2019-02-24]. Dostupné z: <https://doi.org/10.1080/09502386.2011.600532>.
- BLANCHARD, Anita & HORAN, Tom, 1998. Virtual Communities and Social Capital. *Social Science Computer Review* [online]. Vol. 16, Iss. 3, pp. 293–307 [cit. 2019-09-24]. Dostupné z: <https://doi.org/10.1177/089443939801600306>.
- BUCY, Erik P., 2004. Interactivity in Society: Locating an Elusive Concept. *The Information Society* [online]. Vol. 20, Iss. 5, pp. 373–383 [cit. 2019-04-11]. Dostupné z: doi.org/10.1080/01972240490508063.
- BUCY, Erik P. & TAO, Chen-Chao, 2007. The Mediated Moderation Model of Interactivity. *Media Psychology* [online]. Vol. 9, Iss. 3, pp. 647–672 [cit. 2019-04-15]. Dostupné z: <https://doi.org/10.1080/15213260701283269>.
- CIESILSKÁ, Joanna, 2014. Myslieť materiálne, hrať literárne. In: SUWARA, B. (ed.). *{(staré a nové) rozhrania: /*interfejsy*/ [literatúry]}*. Bratislava: SAP: Ústav svetovej literatúry SAV, s. 19–40. ISBN 978-80-89607-30-3.
- COVER, Rob, 2007. Inter/aktivní publikum: interaktivní média, narativní kontrola a revize dějin publika. *Mediální studia*, roč. 2, č. 2, s. 165–207.
- CRISTOFARI, Cécile & GUITTON, Matthieu J., 2016. Aca-fans and fan communities: an operative framework. *Journal of Consumer Culture* [online]. Vol. 17, Iss. 3, pp. 713–731 [cit. 2019-10-10]. Dostupné z: doi.org/10.1177/1469540515623608.
- ČERMÁK, Jakub, 2010. Obnažit principy. *Tvar*, roč. 21, č. 7, s. 4.
- DAWIDOWICZ-CHYMKOWSKÁ, 2018. Fanfiction – o literárním životě na internetu. In: TRÁVNÍČEK, J. (ed.). *Za textem: antologie polské sociologie literatury*, Přel. Marie Havránková. Brno: Host, s. 178–188. ISBN 978-80-7577-398-2.
- DE FINA, Anna, 2016. Storytelling and audience reactions in social media. *Language in Society* [online]. Vol. 45, Iss. 4, pp. 473–498 [cit. 2020-02-10]. Dostupné z: <https://doi.org/10.1017/S0047404516000051>.

- DE FINA, Anna & GEORGAKOPOULOU, Alexandra, 2012. *Analyzing narrative: discourse and sociolinguistic perspectives*. Cambridge: Cambridge University Press. ISBN 978-0-521-88716-8.
- DELWICHE, Aaron & HENDERSON, Jennifer Jacobs, 2013. Introduction: What is Participatory Culture? In: DELWICHE, A. & HENDERSON, J. J. (eds). *The participatory cultures handbook*. New York: Routledge, pp. 3–9. ISBN 978-0-415-88223-1.
- DIJK, Jan van, 2006. *The network society: social aspects of new media*. 2nd ed. London: SAGE Publications. ISBN 1-4129-0868-X.
- DOUGLAS, J. Yellowlees, 2000. *The End of Books, or Books Without End?* Ann Arbor: University of Michigan Press. ISBN 978-0-472-08846-1.
- ENGBERG, Maria, 2014. Digital Fiction. In: RYAN, M.-L., EMERSON, L. & ROBERTSON, B. J. (eds.). *The Johns Hopkins guide to digital media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, pp. 138–142. ISBN 978-1-4214-1223-8.
- ENSSLIN, Astrid, 2007. *Canonizing hypertext: explorations and constructions*. New York: Continuum. ISBN 0826495583.
- FUCHS, Christian, 2014. *Social media: a critical introduction*. Los Angeles: SAGE. ISBN 978-1-4462-5730-2.
- GEORGAKOPOULOU, Alexandra, 2013. Small stories research and social media: the role of narrative stance-taking in the circulation of a Greek news story. *King's College London* [online]. Pp. 1–18. ©2020 [cit. 2020-02-29]. Dostupné z: <https://www.kcl.ac.uk/ecs/research/research-centres/ldc/publications/workingpapers/abstracts/wp100-small-stories-research--social-media-the-role-of-narrative-stance-taking-in-the-circulation-of-a-greek-news-story->.
- GEORGAKOPOULOU, Alexandra, 2015. Small Stories Research: Methods – Analysis – Outreach. In: DE FINA, A. & GEORGAKOPOULOU, A. (eds.). *The handbook of narrative analysis*. Chichester: Wiley-Blackwell. ISBN 978-1-118-45815-0.
- GOODWIN, Charles, 1986. Audience Diversity, Participation and Interpretation. *Text - Interdisciplinary Journal for the Study of Discourse*, Vol. 6, Iss. 3, pp. 283–316 [cit. 2020-02-15]. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/245550417_Audience_Diversity_Participation_and_Interpretation
- HÁJEK, Jonáš, 2008. Nakažení? *Tvar*, roč. 19, č. 21, s. 3.

- HÁJEK, Jonáš, 2009. Pane Piorecký! *Tvar*, roč. 20, č. 3, s. 3.
- HÁJEK, Martin, 2014. *Čtenář a stroj: vybrané metody sociálněvědní analýzy textů*. Praha: Sociologické nakladatelství (SLON). ISBN 978-80-7419-161-9.
- HARPOLD, Terry, 2004. The interface: ergodics and digital anti-narrativity. In: HERMAN, D., JAHN, M. & RYAN, M.-L. (eds.). *Routledge encyclopedia of narrative theory*. London: Routledge, p. 111. ISBN 0415282594.
- HAVELKA, Jan, 2013. *Reflexe pokusu Lva Manoviche o dekonstrukci konceptu interaktivity*. Brno. Diplomová práce. Fakulta sociálních studií Masarykovy univerzity.
- HAYLES, Katherine, 2002. *Writing machines*. Cambridge, Mass.: MIT Press. ISBN 0262582155.
- HAYLES, Katherine, 2008. *Electronic literature: new horizons for the literary*. Notre Dame, Indiana: University of Notre Dame Press. ISBN 978-0-268-03085-8.
- HERRING, Susan C., 2002. Computer-mediated communication on the Internet. *Annual Review of Information Science and Technology* [online]. Vol. 36, Iss. 1, pp. 109–168 [cit. 2020-02-15]. Dostupné z: doi.org/10.1002/aris.1440360104.
- HERRING, Susan C., 2011. Discourse in web 2.0: familiar, reconfigured, and emergent. In: TANNEN, D. & TESTER, A. M. (eds.). *Georgetown University Round Table on Languages and Linguistics 2011: discourse 2.0: language and new media*. Washington, DC: Georgetown Univ. Press, pp. 1–25. Dostupné z: <https://info.sice.indiana.edu/~herring/GURT.2011.prepub.pdf>.
- HILLS, Matt, 2002. *Fan cultures*. New York: Routledge. ISBN 0-415-24025-5.
- HORNER, Zdeněk, 2009. Kolektivní vina? *Tvar*, roč. 19, č. 1, s. 9.
- HUSÁROVÁ, Zuzana, 2009. *Písanie v interaktívnych médiách: digitálna fikcia*. Nitra. Disertační práce. Filozofická fakulta Univerzity Konštantína Filozofa.
- HUSÁROVÁ, Zuzana, 2015. Elektronická literatúra: prehľad teoretických konceptov. *Česká literatura*, roč. 63, č. 6, s. 881–906.
- CHATMAN, Seymour, 2008. Příběh a diskurs: narativní struktura v literatuře a filmu. Přel. Milan Orálek. Brno: Host. 978-80-7294-260-2
- JENKINS, Henry, 1992. Textual poachers: television fans & participatory culture. New York: Routledge. ISBN 0-415-90572-9.
- JENKINS, Henry, 2006. *Convergence culture: where old and new media collide*. New York: New York University Press, pp. 1–24. ISBN 9780814742815.

- JENKINS, Henry et al., 2009. *Confronting the challenges of participatory culture: media education for the 21st century*. Cambridge, MA: The MIT Press. ISBN 9780262513623.
- JENKINS, Henry, FORD, Sam & GREEN, Joshua, 2013. *Spreadable media: creating value and meaning in a networked culture*. New York: New York University Press. ISBN 978-0-8147-4350-8.
- JENKINS, Henry, ITO, Mizuko & BOYD, Danah, 2016. *Participatory culture in a networked era: a conversation on youth, learning, commerce, and politics*. Malden, MA: Polity Press, pp. 1–31. ISBN 978-0-7456-6071-4.
- JENSEN, Jens F., 1998. 'Interactivity': Tracking a New Concept in Media and Communication Studies. *Nordicom Review* [online]. Vol. 19, Iss. 1, pp. 185–204. Dostupné z: https://www.nordicom.gu.se/sites/default/files/kapitel-pdf/38_jensen.pdf.
- JOCKERS, Matthew Lee, 2013. *Macroanalysis: digital methods and literary history*. Urbana: University of Illinois Press. ISBN 978-0-252-07907-8.
- KANDIL, Yasmine, 2014. Participatory theatre. In: COGHLAN, David & BRYDON-MILLER, Mary. *The SAGE Encyclopedia of Action Research*. 2 vols. London: SAGE Publications Ltd. Dostupné z: [dx.doi.org/10.4135/9781446294406](https://doi.org/10.4135/9781446294406).
- KAPLAN, Andreas M. & HAENLEIN, Michael, 2010. Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business Horizons*, Vol. 53, Iss. 1, pp. 59–68 [cit. 2020-02-15]. Dostupné z: <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2009.09.003>.
- KERA, Denisa, 2005. *Teorie nových médií jako ontologie počítačového kódu*. Praha. Přílohy disertační práce. Filozofická fakulta Univerzity Karlovy.
- KIOUSIS, Spiro, 2002. Interactivity: a concept explication. *New Media & Society* [online]. Vol. 4, Iss. 3, pp. 355–383 [cit. 2019-04-25]. Dostupné z: <https://doi.org/10.1177/146144402320564392>.
- KLAIBER, Isabell, 2014. Wreading together: the double plot of collaborative digital fiction. In: BELL, A., ENSSLIN, A. & RUSTAD, H. (eds.). *Analyzing digital fiction*. New York: Routledge, pp.124–140. ISBN 978-0-415-65615-3.
- KOŠINSKÁ, Eva, 2009. Čtenáři v internetových komunitách (zaměřených na literaturu). Praha. Diplomová práce. Filozofická fakulta Univerzity Karlovy.

- LANDOW, George, 1992. *Hypertext: the Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: Johns Hopkins University Press. ISBN 978-0801842801.
- LANDOW, George, 1997. *Hypertext 2.0: the Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: Johns Hopkins University Press. ISBN 978-0801855863.
- LANDOW, George, 2006. *Hypertext 3.0: critical theory and new media in an era of globalization*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press. ISBN 0-8018-8256-7.
- LOOY, J. van & BAETENS, J. (eds.), 2003. *Close reading new media: analyzing electronic literature*. Leuven: Leuven University Press. ISBN 9058673235.
- LUNENFELD, Peter, 2001. Unfinished Business. In: LUNENFELD, P. (ed). *The Digital Dialectic*. Cambridge, MA: MIT Press, 3rd edition, pp. 6–23. ISBN 0-262-12213-8.
- MADER, Stewart, 2009. *Wikipatterns: a Practical Guide to Improving Productivity and Collaboration in your Organization*. Indianapolis, Ind.: Wiley. ISBN 978-0470223628.
- MARYL, Maciej, PIASECKI, Maciej & MŁYNARCZYK, Ksenia, 2016. Where Close and Distant Readings Meet: Text Clustering Methods in Literary Analysis of Weblog Genres. In: *Digital Humanities 2016 Conference Abstracts*, Kraków: Jagiellonian University and Pedagogical University, pp. 273–276.
- MASON, Bruce & THOMAS, Sue, 2008. A Million Penguins Research Report. *Institute of Creative Technologies, De Montfort University* [online]. 24. 4., Leicester, United Kingdom [cit. 2020-02-15]. Dostupné z: <http://web.archive.org/web/20100427182817/http://www.ioct.dmu.ac.uk/projects/amillionpenguinsreport.pdf>.
- MATĚJKA, Ivan, 2009. Internetový průvodce pro milovníky slova. *Literární noviny*, roč. 20, č. 33, s. 10.
- MCMILLAN, Sally J., 2002. Exploring Models of Interactivity from Multiple Research Traditions: Users, Documents, and Systems. In: LIEVROUW, L. A. & LIVINGSTONE, S. (eds.). *Handbook of New Media: Social Shaping and Consequences of ICTs*. London: SAGE Publications, pp. 163–182. Dostupné z: [dx.doi.org/10.4135/9781848608245.n13](https://doi.org/10.4135/9781848608245.n13).

- MEADOWS, Mark Stephen, 2003. *Pause & Effect: the art of interactive narrative*. IndianapolisInd: New Riders. ISBN 978-0735711716.
- MEZGÁR, István, 2006. Building Trust in Virtual Communities. In: DASGUPTA, S. (ed). *Encyclopedia of virtual communities and technologies*. Hershey, PA: Idea Group Reference, pp. 4–9. ISBN 1591407974.
- Modding. In: *Wikipedia* [online]. [cit. 2020-02-26]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Modding>.
- MORETTI, Franco, 2013. *Distant reading*. London: Verso. ISBN 978-1-78168-084-1.
- MURRAY, Janet Horowitz, 1997. *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Cambridge, Mass.: MIT Press. ISBN 0-262-63187-3.
- OKKER, Patricia & WEST, Nancy, 2011. Serialization. In: LOGAN, P. M. (ed.). *The encyclopedia of the novel. Volume I*, Chichester: Wiley-Blackwell, pp. 730–738. ISBN 978-1-4051-6184-8.
- O'REILLY, Tim, 2005. What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. *O'Reilly Media* [online]. 30. 9. [cit. 2019-08-28]. Dostupné z: <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>.
- OSVALDOVÁ, B. & TEJKALOVÁ, A. (eds.), 2009. *Žurnalistika v informační společnosti – digitalizace a internetizace žurnalistiky: proměny a perspektivy žurnalistiky v epoše digitálních médií aneb nová média teoreticky i prakticky*. Praha : Karolinum. ISBN 978-80-246-1684-1.
- PAGE, Ruth, 2010. Interactivity and interaction: text and talk in online communities. In: GRISHAKOVA, M. & RYAN, M.-L. (eds.). *Intermediality and storytelling*. New York: De Gruyter, pp. 208–231. ISBN 978-3-11-023773-3.
- PAGE, Ruth, 2012. *Stories and social media: identities and interaction*. New York: Routledge. ISBN 0415889812.
- PAGE, Ruth, 2015. The Narrative Dimensions of Social Media Storytelling: Options for Linearity and Tellership. In: DE FINA, A. & GEORGAKOPOULOU, A. (eds.). *The handbook of narrative analysis*. Malden, MA: John Wiley, pp. 329–347. ISBN 978-1-118-45815-0. Dostupné z: <https://doi.org/10.1002/9781118458204.ch17>.
- PAGE, R. & THOMAS, B. (eds.), 2011. *New narratives: stories and storytelling in the digital age*. Lincoln: University of Nebraska Press. ISBN 978-0-8032-1786-7.
- PALFREY, John G. & GASSER, Urs, 2008. *Born digital: understanding the first generation of digital natives*. New York: Basic Books. ISBN 9780465005154.

- PEKÁREK, Hynek, 2007. Literatura a multimédia. *Biblio*, roč. 1, č. 0, s. 26–27; č. 1, 41–42; č. 3, 40–41, č. 4, s. 28–29; č. 5, s. 28–29; č. 6, s. 31–32; č. 7, s. 40–41; č. 8, s. 34–35.
- PIORECKÝ, Karel, 2008. Kde začíná současnost? *Tvar*, roč. 19, č. 20, s. 6–7.
- PIORECKÝ, Karel, 2009. Udržet vědomí rozdílů. *Tvar*, roč. 20, č. 2, s. 10.
- PIORECKÝ, Karel, 2010. Proměny čtenářství v procesu remediace. *Česká literatura*, roč. 58, č. 4, s. 490–501.
- PIORECKÝ, Karel, 2012. Česká literatura a nová média. *Česká literatura*, roč. 60, č. 6, s. 821–850.
- PIORECKÝ, KAREL, 2013. Romány na pokračování v situaci digitálního zveřejnění. *World literature studies*, Vol. 5, No. 3, s. 73–90.
- PIORECKÝ, Karel, 2014. Amatérská literární fóra na českém internetu: mezi demokratizací a diletantstvím. *Mediální studia*, 2014, roč. 8, č. 2, s. 127–148.
- PIORECKÝ, Karel, 2016. *Česká literatura a nová média*. Praha: Academia. ISBN 978-80-200-2578-4.
- PIORECKÝ, Karel, 2017. Literary work as a leisure activity: amateur literary forums on the Czech internet. In: CARNICELLI, S., MCGILLIVRAY, D. & MCPHERSON, G. (eds.). *Digital Leisure Cultures: Critical perspectives*. New York: Routledge, pp. 193–206. ISBN 978-1-138-95507-3.
- PRATT, Henry John, 2003. Why serials are killer. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 71, Iss. 3, pp. 266–270.
- PREECE, Jenny, 2001. Sociability and usability in online communities: determining and measuring success. *Behaviour & Information Technology* [online]. Vol. 20, Iss. 5, pp. 347–356 [cit. 2019-09-24]. Dostupné z: <https://doi.org/10.1080/01449290110084683>.
- PREECE, Jenny, 2006. *Online communities: designing usability, supporting sociability*. Chichester: John Wiley & Sons. ISBN 0-471-80599-8.
- PROUZOVÁ, Dita, 2015. Chatterbot. *WIKI CR* [online]. 25. 10. [cit. 2020-01-22]. Dostupné z: <https://fim2.uhk.cz/wikicr/web/index.php/home/9-ict/189-chatterbot?showall=1>.
- PUGH, Sheenagh, 2005. *The Democratic Genre: Fan Fiction in a Literary Context*. Bridgend: Seren. ISBN 9781854113993.
- QUIRING, Oliver, 2016. Interactivity. In: JENSEN, K. B., CRAIG T. R., POOLEY, J. & ROTHENBUHLER, E. W. (eds.). *The international encyclopedia of*

- communication theory and philosophy*. Hoboken, NJ: John Wiley, pp. 1–13. ISBN 9781118766804. Dostupné z: <https://doi.org/10.1002/9781118766804.wbiect075>.
- RAFAELI, Sheizaf, 1988. Interactivity: from new media to communication. In: HAWKINS, R. P., WIEMANN, J. M. & PINGREE, S. (eds.). *Advancing communication science: merging mass and interpersonal processes*. Newbury Park, CA: Sage, pp. 110–134. ISBN 978-0803931411.
- RAFAELI, Sheizaf & SUDWEEKS, Fay, 1997. Networked Interactivity. *Journal of Computer-Mediated Communication* [online]. Vol. 2, Iss. 4 [cit. 2019-04-26]. Dostupné z: <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00201.x>.
- RAFAELI, Sheizaf & SUDWEEKS, Fay, 1998. Interactivity on the Nets. *ResearchGate* [online]. Pp. 1–16. ©2008 [cit. 2019-11-28]. Dostupné z: <https://www.researchgate.net/publication/228587808> Interactivity on the Nets.
- RETTBERG, Scott, 2019. *Electronic literature*. Cambridge: Polity. ISBN 978-1-5095-1678-0.
- RHEINGOLD, Howard, 1993. *The virtual community: homesteading on the electronic frontier*. Reading, MA.: Addison-Wesley Publishing Company. ISBN 978-0-06-097641-5.
- RIDINGS, Catherine M., 2006. Defining "Virtual Community". In: DASGUPTA, S. (ed.). *Encyclopedia of virtual communities and technologies*. Hershey, PA: Idea Group Reference, pp. 118. ISBN 1591407974.
- RYAN, Marie-Laure, 2001. *Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media*. London: Johns Hopkins University Press. ISBN 0-8018-6487-9.
- RYAN, Marie-Laure, 2004. Interactivity. In: HERMAN, D., JAHN, M. & RYAN, M.-L. (eds.). *Routledge encyclopedia of narrative theory*. London: Routledge, p. 250. ISBN 0415282594.
- RYAN, Marie-Laure, 2006. *Avatars of story*. Minneapolis: University of Minnesota Press. ISBN 9780816646869.
- RYAN, Marie-Laure, 2014. Interactive Narrative. In: RYAN, M.-L., EMERSON, L. & ROBERTSON, B. J. (eds.). *The Johns Hopkins guide to digital media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, pp. 292–298. ISBN 978-1-4214-1223-8.
- Sampling – Art Term. In: *Tate* [online]. [cit. 2020-02-26]. Dostupné z: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/s/sampling>.

- SEDIG, Kamran, PARSONS, Paul & BABANSKI, Alex, 2012. Towards a Characterization of Interactivity in Visual Analytics. *Journal of Multimedia Processing and Technologies*, Vol. 3, No. 1, pp. 12–28.
- SEDLÁČEK, Vojtěch, 2020. Milion básní ze 120 zemí světa. Český Poetizer má už 100 tisíc uživatelů a dokazuje, že veršování neumírá. *CzechCrunch* [online] 9. 5. [cit. 2020-05-30]. Dostupné z: <https://www.czechcrunch.cz/2020/05/milion-basni-ze-120-zemi-sveta-cesky-poetizer-ma-uz-100-tisic-uzivatelu-a-dokazuje-ze-versovani-neumira/>.
- SCHMIDT, Siegfried J., 2008. *Přesahování literatury*. Přel. Zuzana Adamová. Praha: ÚČL AV ČR. ISBN 978-80-85778-59-5.
- SCHULTZ, Tanjev, 2000. Mass media and the concept of interactivity: an exploratory study of online forums and reader email. *Media, Culture and Society*, Vol. 22, Iss. 2, pp. 205–221.
- SIMANOWSKI, Roberto, 2001. Literaturwissenschaft und neue Medien. Perspektiven einer Ästhetik der digitalen Literatur. *Internationales Archiv für die Sozialgeschichte der deutschen Literatur*, Vol. 26, Iss. 1, pp. 1–35 [cit. 2019-12-05]. Dostupné z: <https://doi.org/10.1515/iasl.2001.26.1.1>.
- SIMANOWSKI, Roberto, 2002. *Interfictions: vom Schreiben im Netz*. Frankfurt am Main: Suhrkamp. ISBN 3518122479.
- SIMANOWSKI, Roberto, 2004. Tod des Autors? Tod des Lesers! In: BLOCK, F. W., HEIBACH, Ch. & WENZ, K. (eds.). *p0es1s: Ästhetik digitaler Poesie / The Aesthetics of Digital Poetry*. Berlin: Hatje Cantz, pp. 79–91.
- SIMANOWSKI, Roberto, 2007. Holopoetry, Biopoetry nad Digital Literature. In: GENDOLLA, P. & SCHÄFER, J. (eds.). *The aesthetics of net literature: writing, reading and playing in the programmable media*. Bielefeld: Transcript, pp. 43–67. ISBN 3-89942-493-X.
- SIMANOWSKI, Roberto, 2011. *Digital art and meaning: reading kinetic poetry, text machines, mapping art, and interactive installations*. Minneapolis: University of Minnesota Press. ISBN 0816667381.
- SIMANOWSKI, Roberto, 2014. Reading digital fiction: from hypertext to timeline. In: BELL, A., ENSSLIN, A. & RUSTAD, H. (eds.). *Analyzing digital fiction*. New York: Routledge, pp. 197–206. ISBN 978-0-415-65615-3.

- STROMER-GALLEY, Jennifer, 2004. Interactivity-as-Product and Interactivity-as-Process. *The Information Society* [online]. Vol. 20, Iss. 5, pp. 391–394 [cit. 2019-04-11]. Dostupné z: doi.org/10.1080/01972240490508081.
- ŠTĚPÁNKOVÁ, Petra, 2019. Motivační aspekty vedení osobního blogu. Praha. Diplomová práce. Filozofická fakulta Univerzity Karlovy.
- The Janissary Collective: BLANK, Peter, BROWN, Watson, DEUZE, Mark, EMS, Lindsey, LEWIS, Nicky & MCWILLIAMS, Jenna, 2013. Participatory Culture and Media Life: Approaching Freedom. In: DELWICHE, A. & HENDERSON, J. J. (eds). *The participatory cultures handbook*. New York: Routledge, pp. 257–265. ISBN 978-0-415-88223-1.
- TAMCHYNOVÁ, Barbora, 2013. Amatérské literární servery. Praha. Diplomová práce. Pedagogická fakulta Univerzity Karlovy.
- THOMAS, Bronwen, 2011. What Is Fanfiction and Why Are People Saying Such Nice Things About It?? *Storyworlds: a Journal of Narrative Studies*, Vol. 3, pp. 1–24. Dostupné z: <http://dx.doi.org/10.5250/storyworlds.3.2011.0001>.
- THOMAS, Bronwen, 2013. Wreader. *Digital Reading Network* [online]. 4. 11. [cit. 2019-07-18]. Dostupné z: <http://www.digitalreadingnetwork.com/the-wreader/>.
- THOMAS, Bronwen, 2014. 140 Characters in Search of a Story: Twitterfiction as an Emerging Narrative Form. In: BELL, A., ENSSLIN, A. & RUSTAD, H. (eds.). *Analyzing digital fiction*. New York: Routledge, p. 140. ISBN 978-0-415-65615-3.
- THOMAS, Bronwen, 2016. *Narrative: the basics*. New York: Routledge: Taylor & Francis Group. ISBN 978-0-415-83265-6.
- TRNOBRANSKÁ, Jana, 2017. Participativní kultura, participativní společnost a média. *Medium.com* [online]. 25. 12. [cit. 2019-12-15]. Dostupné z: <https://medium.com/uisk-library-services-today/participativn%C3%AD-kultura-participativn%C3%AD-spole%C4%8Dnost-a-m%C3%A9dia-bd715398819f>.
- Wattpad Writers 101. *Wattpad* [online]. ©2019 [cit. 2020-03-08]. Dostupné z: <https://www.wattpad.com/writers/>.

Blogoromán *Srdce domova* (2009)

- ADULA03, 2009. Re: Všem, kdo to ještě nevzdali. Diskuse k článku: hlas poroty-potřetí. *blog.iDNES.cz* [online]. 10. 10. [cit. 2020-04-10]. Dostupné z:

- http://data.idnes.cz/BlogovyRoman/diskuse.aspx@iddiskuse=A091002_155247_blogovy-roman_jdv.html.
- ANON., 2009a. Pravidla pro psaní. *iDNES.cz* [online]. 3. 8. [cit. 2020-04-10]. Dostupné z: http://data.idnes.cz/BlogovyRoman/pravidla-pro-psani-0nb-/blogovy-roman.asp@c=A090730_160319_blogovy-roman_jdv.html.
- ANON., 2009b. Pravidla pro účast. *iDNES.cz* [online]. 3. 8. [cit. 2020-04-10]. Dostupné z: http://data.idnes.cz/BlogovyRoman/pravidla-pro-ucast-0n8-/blogovy-roman.asp@c=A090730_170500_blogovy-roman_jdv.html.
- ANON., 2009c. Ukřižovaná aneb Jak to bylo v originále. *iDNES.cz* [online]. 21. 8. [cit. 2020-04-10]. Dostupné z: http://web.archive.org/web/20090827012544/http://blogovyroman.idnes.cz/ukrizovana-aneb-jak-to-bylo-v-originale-d93-/blogovy-roman.asp?c=A090821_172823_blogovy-roman_jdv.
- BLOG INFO, 2007. Co je karma? *blog.iDNES.cz* [online]. 2. 5. [cit. 2020-04-09]. Dostupné z: <https://info.blog.idnes.cz/blog.aspx?c=56569>
- BLOG INFO, 2009. Blogeři versus blogový román. *blog.iDNES.cz* [online]. 25. 8. [cit. 2020-04-09]. Dostupné z: <https://info.blog.idnes.cz/blog.aspx?c=98455&setver=touch>.
- ČT24, 2009. Viewegh představuje první kapitolu blogového románu. *ČT 24* [online]. 3. 8. [cit. 2020-04-09]. Dostupné z: <https://ct24.ceskatelevize.cz/kultura/1393549-viewegh-predstavuje-prvni-kapitolu-blogoveho-romanu>.
- ČTK, 2009. Viewegh začíná psát nový román: na internetu a podle návodu čtenářů. *iHNED.cz* [online] 31. 7. [cit. 2020-04-08]. Dostupné z: <https://ihned.cz/c1-37945070-viewegh-zacina-psat-novy-roman-na-internetu-a-podle-navodu-ctenaru>
- DARIEN, 2009. Zlý sen uprostřed války? Diskuse k článku: komentář k I. kapitole. *blog.iDNES.cz* [online]. 17. 8. [cit. 2020-04-10]. Dostupné z: https://1gr.cz/data/BlogovyRoman/diskuse.aspx@iddiskuse=A090814_150720_blogovy-roman_ven&razeni=vlakno&strana=3.html.
- DVOŘÁK, Antonín, 2009a. Láska existuje: i když hlavní hrdinka blogového románu Katka na ni zatím nedosáhla. *iDNES.cz* [online]. 12. 10. [cit. 2020-04-08]. Dostupné z: http://web.archive.org/web/20091013105121/http://kultura.idnes.cz/laska-existuje-i-kdyz-hlavni-hrdinka-blogoveho-romanu-katka-na-ni-zatim-nedosahla-g1s-/literatura.asp?c=A091011_202639_literatura_jdv.

- DVOŘÁK, Antonín, 2009b. Blogový román vstoupil do druhé poloviny a Katka do nového života. *iDNES.cz* [online]. 26. 10. [cit. 2020-04-10]. Dostupné z: http://web.archive.org/web/20091226122842/http://kultura.idnes.cz/blogovy-roman-vstoupil-do-druhe-poloviny-a-katka-do-noveho-zivota-1c7-/literatura.asp?c=A091025_215703_literatura_jdv.
- DVOŘÁK, Antonín, 2009c. Blogový román je kompletní. Nevzdávejte to, vzkazuje jeho hrdinka. *iDNES.cz* [online]. 21. 12. [cit. 2020-04-10]. Dostupné z: http://web.archive.org/web/20091222074557/http://kultura.idnes.cz/blogovy-roman-je-dokoncen-nevzdavejte-to-vzkazuje-jeho-hrdinka-psk-/literatura.asp?c=A091220_212856_literatura_jdv.
- HANDOUR, 2009. Opět muž... Diskuse k článku: II. Kapitola. *blog.iDNES.cz* [online]. 31. 8. [cit. 2020-04-10]. Dostupné z: http://data.idnes.cz/BlogovyRoman/diskuse.aspx@iddiskuse=A090830_133601_blogovy-roman_jdv&razeni=time&strana=3.html.
- iDNES.cz. Napište román s Michalem Vieweghem. Kapitola za deset tisíc. *iDNES.cz* [online] 3. 8. 2009, [cit. 2020-04-08]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/kultura/literatura/napiste-roman-s-michalem-vieweghem-kapitola-za-deset-tisic.A090731_113020_literatura_ven
- JANA_, 2009. Zapeklitá otázka autorských práv. Diskuse k článku: komentář k I. kapitole. *blog.iDNES.cz* [online]. 17. 8. [cit. 2020-04-10]. Dostupné z: http://data.idnes.cz/BlogovyRoman/diskuse.aspx@iddiskuse=A090814_145248_blogovy-roman_ven&razeni=vlakno&strana=7.html.
- KAROLI, 2009. Koza ex machina. Diskuse k článku: V. kapitola. *blog.iDNES.cz* [online]. 12. 10. [cit. 2020-04-10]. Dostupné z: http://data.idnes.cz/BlogovyRoman/diskuse.aspx@iddiskuse=A091011_193104_blogovy-roman_jdv&razeni=time&strana=2.html.
- KAROLINEA, 2009. Marný boj. Diskuse k článku: hlas poroty-popáté. *blog.iDNES.cz* [online]. 2. 11. [cit. 2020-04-10]. Dostupné z: http://data.idnes.cz/BlogovyRoman/diskuse.aspx@iddiskuse=A091030_103027_blogovy-roman_jdv.html.
- KUBÍČKOVÁ, Klára, 2009. S Vieweghem píše na devět set lidí, porota teď vybírá z „literární hlušiny“. *zpravy.iDNES.cz* [online]. 11. 8. [cit. 2020-04-10]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/kultura/literatura/s-vieweghem-pise-na-devet-set-lidi-porota-ted-vybira-z-literarni-hlusiny.A090810_185140_literatura_jaz.

- LAMPREY, 2009. Vzkaz pro rvel. Diskuse k článku: IV. kapitola. *blog.iDNES.cz* [online]. 4. 10. [cit. 2020-04-10]. Dostupné z: http://data.idnes.cz/BlogovyRoman/diskuse.aspx@iddiskuse=A090927_204250_blogovy-roman_jdv&razeni=time.html.
- LEJDIK, 2009. Redakci. Diskuse k článku: komentář k I. kapitole. *blog.iDNES.cz* [online]. 17. 8. [cit. 2020-04-10]. Dostupné z: http://data.idnes.cz/BlogovyRoman/diskuse.aspx@iddiskuse=A090814_150720_blogovy-roman_ven&razeni=vlakno&strana=3.html.
- MEŠKO, Michal, 2009. SPR: čo ešte nebolo povedané. *Blog.martinus.sk* [online]. 5. 6. [cit. 2020-04-16] Dostupné z: <https://blog.martinus.sk/2009/06/spr-co-este-nebolo-povedane>.
- REDAKCE, 2009. iDNES.cz zpřisnil pravidla pro diskutování. *blog.iDNES.cz* [online]. 29. 9. [cit. 2020-04-11]. Dostupné z: <https://blog.idnes.cz/blog.aspx?c=103703>.
- TLAMICZKA, 2009. Blogový román na iDnes aneb technologický horor. *Tlamiczka.com* [online]. 14. 9. [cit. 2020-04-10]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20090922225032/http://www.tlamiczka.com/2009/09/blogovy-roman-na-idnes-aneb.html>.
- URBANÍKOVÁ, Evita, 2009. O druhé kapitole. *Blog.martinus.sk* [online]. 9. 6. [cit. 2020-04-16]. Dostupné z: <https://blog.martinus.sk/2009/06/o-druhej-kapitole>.
- VEJSADA, Ondřej V., 2014. Životní starožitnosti. In: *Youtube* [online]. 16. 8. [cit. 2020-04-10]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=50rrbOn3x4&t=843s>.
- VERECKÝ, Ladislav, 2009a. Kapitola Boženy Vikové-Kunětické. Hlas poroty podruhé. *iDNES.cz* [online]. 28. 8. [cit. 2020-04-10]. Dostupné z: http://data.idnes.cz/BlogovyRoman/kapitola-bozeny-vikove-kuneticke-dli-blogovy-roman.asp@c=A090828_181703_blogovy-roman_jdv.html.
- VERECKÝ, Ladislav, 2009b. Maloměsto je téma jako zvon – držte se ho! Hlas poroty potřetí. *iDNES.cz* [online]. 2. 10. [cit. 2020-04-10]. Dostupné z: http://data.idnes.cz/BlogovyRoman/malomesto-je-tema-jako-zvon-drzte-se-ho-dyo-blogovy-roman.asp@c=A091002_155247_blogovy-roman_jdv.html.
- VIEWEGH, Michal et al., 2009. *Srdce domova*. [cit. 2020-04-01]. Dostupné z: <http://data.idnes.cz/BlogovyRoman/index.html>.
- VIEWEGH, Michal, 2009a. Michal Viewegh radí, jak psát. *iDNES.cz* [online]. 3. 8. [cit. 2020-04-10]. Dostupné z: <http://data.idnes.cz/BlogovyRoman/michal-viewegh->

radi-jak-psat-dpv-/blogovy-roman.asp@c=A090730_132805_blogovy-roman_jdv.html.

VIEWEGH, Michal, 2009b. Na psaní se čtenáři jsem hodně zvědavý. *iDNES.cz* [online]. 5. 8. Rozhovor vedl Ladislav Verecký. [cit. 2020-04-08]. Dostupné z: http://web.archive.org/web/20090808195008/http://blogovyroman.idnes.cz/michal-viewegh-na-psani-se-ctenari-jsem-hodne-zvedavy-pcx-/blogovy-roman.asp?c=A090804_143300_blogovy-roman_jdv.

VIEWEGH, Michal, 2009c. Michal Kočí není můj milenec aneb doma je doma... Komentář k II. kapitole. *iDNES.cz* [online]. 31. 8. [cit. 2020-04-10]. Dostupné z: http://data.idnes.cz/BlogovyRoman/michal-koci-neni-muj-milenec-aneb-doma-je-doma-fm8-/blogovy-roman.asp@c=A090830_135629_blogovy-roman_jdv.html.

VIEWEGH, Michal, 2009d. Není lehké být učitelem ve třídě o několika stech žácích. Komentář k III. kapitole. *iDNES.cz* [online]. 14. 9. [cit. 2020-04-10]. Dostupné z: http://data.idnes.cz/BlogovyRoman/treti-viteznou-kapitolu-napsala-zena-d8j-/blogovy-roman.asp@c=A090913_215105_blogovy-roman_jdv.html.

VIEWEGH, Michal, 2009e. Supertalent stále hledáme. Komentář ke IV. Kapitole. *iDNES.cz* [online]. 28. 9. [cit. 2020-04-10]. Dostupné z: http://data.idnes.cz/BlogovyRoman/reklamni-kampan-prinesla-kvantitu-kvalitu-ale-ne-fbi-/blogovy-roman.asp@c=A090927_211140_blogovy-roman_jdv.html.

VOZÁROVÁ, Eva, 2009. User-generated román už píšu aj v Česku: na iDnes.cz. *Medialne.sk* [online]. 5. 8. [cit. 2020-04-22]. Dostupné z: <https://medialne.trend.sk/internet/user-generated-roman-pisu-aj-cesku-idnes-cz>.

Amatérské literární fórum SASPI

AENICA, 2007. [Á, konečně po dlouhé době...]. *SASPI* [online]. 18. 11. [cit. 2020-05-7]. Dostupné z: <http://www.saspi.cz/dila/11896-enyalie-or-ohta-1>.

AMAZONIT, 2009. [Zdá se, že naše hrdinka...]. *SASPI* [online]. 10. 6. [cit. 2020-05-07]. Dostupné z: <http://www.saspi.cz/dila/23025-omalora-5>.

ANNÚN, 2007a. [Děkuji. Máš pravdu trochu...]. *SASPI* [online]. 26. 4. [cit. 2020-05-6]. Dostupné z: <http://www.saspi.cz/dila/7468-narod-prokletych-dariuv-udel-c6>.

ANNÚN, 2007a. Černý jezdec - Ruka spravedlnosti – 11. *SASPI* [online]. 14. 8. [cit. 2020-05-6]. Dostupné z: <http://www.saspi.cz/dila/9832-cerny-jezdec-ruka-spravedlnosti-11>.

- ANNÚN, 2007b. [Děkuji Aenico. Ono se zdá, že si nedávám...]. *SASPI* [online]. 23. 11. [cit. 2020-05-7]. Dostupné z: <http://www.saspi.cz/dila/12130-enyalie-or-ohta-3>.
- DUDDITS, 2007. [Velice čtivě napsaná věc...]. *SASPI* [online]. 10. 2. [cit. 2020-05-10]. Dostupné z: <http://www.saspi.cz/dila/5388-strelba-v-dodge-city-1-cast>.
- EKYELKA, 2010. [Zdravím. Tentokrát je hodně cítit, že text psala žena...]. *SASPI* [online]. 15. 2. [cit. 2020-05-07]. Dostupné z: <http://www.saspi.cz/dila/26228-omalra-26>
- EVA, 2007. Utkali se v tvůrčím psaní. *Českolipský deník*, roč. 15, 4. 4., s. 8.
- GANDALF, 2005. Ceny pro MTP 2005. *SASPI* [online]. 7. 9. [cit. 2020-04-30]. Dostupné z: http://www.saspi.cz/index.php?page=editor_story&story_id=10.
- ISERBIUS, 2011. [Děkuji za hodnocení a komentář...]. *SASPI* [online]. 30. 3. [cit. 2020-05-09]. Dostupné z: <http://www.saspi.cz/dila/29453-archon-1-kapitola-pocatek-valky>.
- JACKIE DECKER, 2009. [Zbavit se chyb nevím...]. *SASPI* [online]. 19. 5. [cit. 2020-05-09]. Dostupné z: <http://www.saspi.cz/dila/22634-nepoznane-prorocvi-20kapitola>.
- KEV, 2006. Konkurz. *SASPI* [online]. 18. 8. [cit. 2020-05-02]. Dostupné z: http://www.saspi.cz/index.php?page=archiv_novinek.
- KEV, 2007. Změna v publikování. *SASPII* [online]. 6. 11. [cit. 2020-05-02]. Dostupné z: http://www.saspi.cz/index.php?page=archiv_novinek.
- KLIMEŠ, Ladislav, 2016. Valná většina postav je založena na reálných lidech z mého okolí. *Čteme české autory* [online]. říjen [cit. 2020-05-09]. Dostupné z: <http://www.ctemeceskeautory.cz/2016/10/rozhovor-s-ladislavem-klimesem.html#more>.
- MARTÍNKOVÁ, Zuzana, 2006. Společenství připravuje druhé mistrovství ČR. *Českolipský deník*, roč. 14, 25. 10., s. 10.
- SIRRAELL, 2009. [Příbeh je zase skvělý,...]. *SASPI* [online]. 18. 5. [cit. 2020-05-09]. Dostupné z: <http://www.saspi.cz/dila/22634-nepoznane-prorocvi-20kapitola>.
- ŠÍMA, 2008. [Jsem rád, žes zase tu!...]. *SASPI* [online]. 18. 7. [cit. 2020-05-10]. Dostupné z: <http://www.saspi.cz/dila/17136-ztracena-1-dil>.
- ŠÍMA, 2016. [Má-li smysl sem dávat pokračování,...] *SASPI* [online]. 18. 12. [cit. 2020-05-11]. Dostupné z: <http://www.saspi.cz/dila/44845-na-vyspe-civilizace-kapitola-9>.

ZAHRADNÍK, 2012. [Dneska jsem velmi spokojený,...]. *SASPI* [online]. 18. 12. [cit. 2020-05-11]. Dostupné z: <http://www.saspi.cz/dila/36196-novy-svet-kapitola-3>.

Zmíněná literární díla a projekty

A Million Penguins [online]. 2007 [cit. 2020-02-15]. Dostupné z:

http://web.archive.org/web/20071012114909/http://www.amillionpenguins.com/wiki/index.php/Main_Page.

BAŇKOVÁ, Markéta, 1999. *Město.html*. Dostupné z:

<https://www.bankova.cz/mesto/indexcz.html>.

DANIELEWSKI, Mark Z., 2000. *House of leaves*. New York: Pantheon Books, ISBN 0-375-70376-4.

ČEKALOVÁ, Martina. 2019. *Město duší*. Praha: Fragment. ISBN 978-80-253-4396-8.

DECKER, Jackie, 2017. *Nepoznané proroctví*. Karlovy Vary: Skleněný můstek. ISBN 978-80-7534-181-5.

DOLEŽALOVÁ, Marie, 2014–2019. *Kafe a cigárko*. Dostupné z:

<https://web.archive.org/web/20190707024852/http://www.kafeacigarko.cz/>

DOLEŽALOVÁ, Marie, 2015. *Kafe@ cigárko*. Ostrava: Domino. ISBN 978-80-7498-116-6.

HUBENÁKOVÁ, Zuzana, 2013–2019. *blog.iDnes.cz*. Dostupné z:

<https://hubenakova.blog.idnes.cz/>.

HUBENÁKOVÁ, Zuzana, 2015. *Vstupte bez klepání: odpovědi na otázky, které jste si nikdy nepoložili*. Praha: Ikar. ISBN 978-80-249-2857-9.

JEDLIČKOVÁ, Lenka, 2019. *Dračí srdce*. Karlovy Vary: Skleněný můstek. ISBN 978-80-7534-236-2.

KERMACK, Sidonie, 2011. *Protože tě nemohu přestat milovat*. Třebíč: Akcent. ISBN 978-80-7268-810-4.

KLIMEŠ, Ladislav & KUTTMAN, Antonín, 2016. *Příliš divoká zem*. 1. část, Zimní válka. Praha: Martin Koláček - E-knihy jedou. ISBN 978-80-7512-631-3.

KLIMEŠ, Ladislav, 2017. *Příliš divoká zem*. 2. část, Obleva. Praha: Martin Koláček - E-knihy jedou. ISBN 978-80-7512-940-6.

KLIMEŠ, Ladislav, 2018. *Příliš divoká zem*. 3. část, Zrzavá operace. Praha: E-knihy jedou, 2018. ISBN 978-80-7589-451-9.

LANDSMAN, Dominik, 2013–2019. *Deníček moderního fotra*. Dostupné z:

<http://fotruv-denik.blog.cz/>.

- LANDSMAN, Dominik, 2014. Deníček moderního fotra, aneb, Proč by muži neměli mít děti. Praha: Ikar. ISBN 978-80-249-2656-8.
- MEMMOTT, Talan, 2000. Lexia to Perplexia. *Electronic Literature Collection* [online]. Dostupné z: https://collection.eliterature.org/1/works/memmott__lexia_to_perplexia.html
- PAVLIŠOVÁ, Anna, 2008. *Černý jezdec*. Brno: Tribun EU. ISBN 978-80-7399-526-3.
- PHILLIPS, Tom, 1971–1976. *Humument*. London : Tetrad Press.
- RÁDOBYSPISOVATELKA, 2015–. Profil autorky. Dostupné z: <https://www.wattpad.com/user/radobyspisovatelka>.
- RENČÍN, Pavel, 2007–2010. Labyrint. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20100121063329/http://www.pavelrencin.cz/labyrint>
- SELNER, Martin, 2016–. *Autismus & Chardonnay*. Dostupné z: <http://selner84.blogspot.com/>.
- SELNER, Martin, 2017. *Autismus & Chardonnay*. Praha: Paseka. ISBN 978-80-7432-862-6.
- SLOVENSKO PÍŠE ROMÁN, 2009. Dostupné z: <http://web.archive.org/web/20090609063846/http://www.slovenskopiseroman.sk/>
- STRADICKÝ ZE STRDIC, Petr Odillo, 1999. *HyperHomer*. CD-ROM. Praha: Ústav pro českou literaturu. Dříve dostupné z: <http://www.ardor.info/>
- STRADICKÝ ZE STRDIC, Petr Odillo, 2001. *MOBILYRICS*. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20020305163558/www.3glav.cz/stradicky/mobilyrics.html>
- ŠANDA, Michal, 2000. *Psychoanal*. Dostupné z: <http://magazlin.zln.cz/sanda/index.htm>.
- VIEWEGH, Michal, 2009. Povídky o lásce. Brno: Druhé město. ISBN 978-80-7227-288-4.