

# VIRTUÁLNÍ IDENTITA V SECOND LIFE

## VIRTUAL IDENTITY IN SECOND LIFE

**Klára BENDOVI, Jaroslava KUBÁTOVI**

Filozofická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci

**Anotace:** V příspěvku pojednáváme o problematice virtuální identity v prostředí Second Life (SL). V úvodní části příspěvku jsou vymezeny pojmy identita, virtuální identita a představen virtuální svět SL. Do SL vstupují uživatelé prostřednictvím tzv. avatarů, jejichž vzhled sami vytvářejí. Avatar je tak významným atributem virtuální identity svého uživatele. V příspěvku dále zkoumáme míru fyzické podobnosti uživatelů a jejich avatarů, vztah mezi chováním a vzhledem avatarů a v neposlední řadě míru důvěryhodnosti prostředí SL. Toto zkoumání považujeme za důležité, protože SL je využíván k řadě činností, mj. i ke vzdělávání a k obchodním aktivitám. Je tedy nutné vědět, co lze očekávat od partnerů, které potkáme pouze virtuálně v prostředí SL.

**Abstract:** In this contribution the issue of virtual identity in the environment of Second Life (SL) is discussed. In the first part of the paper the terms identity and virtual identity are defined and virtual world SL is presented. The user enters SL via his/her avatar. The appearance of the avatar is completely customisable and thus the avatar is a significant attribute of the virtual identity of the user. Further, we examine the extent of the similarity of the users and their avatars, the relation between the appearance and behaviour of the avatars and also the confidence level of SL environment. We consider this examination important because SL is used for many activities like education or business. Therefore it is necessary to know what all is expectable from the partners who we meet only virtually in SL environment.

**Klíčová slova:** Virtuální identita, avatar, Second Life

**Keywords:** Virtual identity, avatar, Second Life

## 1 Virtuální identita

Virtuální identita představuje reprezentaci fyzického subjektu v kyberprostoru. Nejprve vymežeme, co znamená samotná identita člověka. Identita člověka je kontinuální prožívání totožnosti sebe sama, ztotožnění se s životními rolami a prožívání příslušnosti k větším či menším společenským skupinám.[1] Ve vztahu k sociálnímu prostředí se jedná o soubor rysů, které reprezentují jedince v určité skupině.[8] Identita zahrnuje hodnoty, osobní ideologie, ztotožňuje sociální „já“ jedince.[10] Sociální „já“ přisuzujeme vždy pro vyhrazení v určité sociální skupině, tedy člověk může mít mnoho sociálních „já“ dle toho, do kolika skupin patří. Identifikace se svým sociálním „já“ napomáhá k vymezení své osoby v dané skupině. Virtuální identita je pak virtuální reprezentací fyzického subjektu. Virtuální reprezentace se odehrává ve virtuálním prostředí, v tzv. kyberprostoru. Termín kyberprostor je běžně užíván pro označení virtuálního světa, který je vytvářen s využitím moderních technologií, zejména počítačů, paralelně ke světu reálnému. Obecně platí, že do kyberprostoru, resp. do virtuálního světa, nevstupujeme fyzicky, ale vytváříme si zde tzv. virtuální identitu. Specifikem virtuální identity je, že je určena uživatelem, tedy že uživatel rozhoduje o virtuální identitě své reprezentace v kyberprostoru.[19] Do kyberprostoru vstupuje každý uživatel internetu a jakmile si jen založí e-mailovou schránku nebo se registruje na jakémkoliv internetové stránce, vytváří zároveň svou virtuální identitu, neboť si musí zvolit uživatelské jméno, e-mailovou adresu apod. V příspěvku se soustředíme na vybranou internetovou aplikaci, a sice na virtuální svět Second Life.

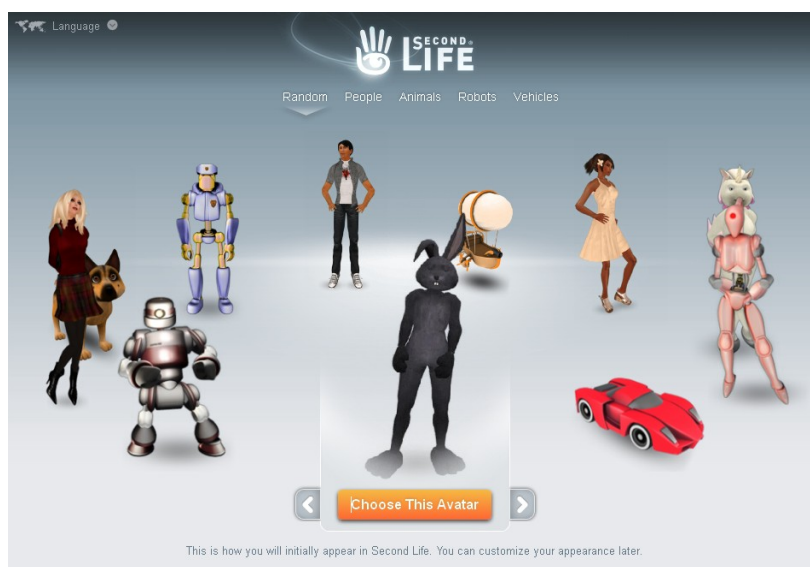
## 2 Virtuální svět Second Life a jeho uživatelé

Second Life je třídimenziální virtuální prostředí (3D Online Multi-User Virtual Environment) dostupné na internetu. Bylo vytvořeno v roce 2002 společností Linden Lab. Je volně dostupné kterémukoliv uživateli internetu, nutné je pouze stažení klienta ze stránky [www.secondlife.com](http://www.secondlife.com) a funkčnost aplikace je podmíněna určitými charakteristikami používaného hardware, které jsou rovněž doporučeny na uvedené stránce. Uživatel SL, zvaný též rezident, vstupuje do SL prostřednictvím avatara. Avatar je lidská postava či jiná bytost, s jedinečným jménem, které mu dá uživatel, a uživatel rovněž může utvářet vzhled svého avatara. Prostřednictvím avatarů spolu uživatelé SL komunikují a realizují rozličné aktivity. V SL nenacházíme žádné strukturované cíle, není třeba plnit žádné úkoly, rezidenti se svobodně rozhodují, čemu se budou v SL věnovat. Někteří uživatelé považují prostředí SL za hru (podobně jako např. populární World of Warcraft). Vzhledem k sociální povaze prostředí, interakci, požadavku na kolaborativní jednání účastníků a nestrukturovanosti prostředí, respektive nestrukturovanému cíli, lze SL považovat za specifický typ sociální sítě, neboť obvyklým důvodem vstupu do SL je možnost komunikace s ostatními uživateli.

V SL je v každém okamžiku průměrně přítomno okolo 50 tisíc uživatelů, opakovaně se do SL přihlašuje okolo 700 tis. uživatelů.[14] Existuje jen málo věrohodných údajů o struktuře uživatelů SL. Podle výzkumu společnosti ComScore, který proběhl již v roce 2007 a sloužil pro marketingové účely, tvořili 60 % uživatelů SL muži, 40 % ženy. Okolo 60 % uživatelů bylo z Evropy, asi 20 % z USA, a 13 % z Asijsko Pacifické oblasti, zbytek z ostatních částí světa.[5] Nejužívanějším jazykem rezidentů byla angličtina. Dolní věková hranice uživatelů je dána podmínkami společnosti Linden Lab a v zásadě lze říci, že uživatelé by měli být plnoletí (existují i části SL pro teenagery, které však nejsou předmětem našeho výzkumu). Zmíněná horní věková hranice uživatele je 85 let.[17] Uživatelé se při vstupu do SL zavazují dodržovat jistá pravidla. Ta vylučují určité způsoby chování, které lze stručně vyjádřit jako Big Six: netolerance, harassment, útoky, narušování soukromí, pohoršování na veřejnosti a narušování klidu. Pokud je uživatel vystaven některému z Big Six, může narušitele oznámit, a v prokázaném případě lze provinilci technicky znemožnit vstup do SL (resp. do určité části SL).[4]

## 3 Avatar

Jak jsme předeslali výše, uživatel vstupuje do SL prostřednictvím svého avatara. Když se nový uživatel do SL registruje, neboli si vytváří účet, vybere si avatara ze standardizované nabídky (která se čas od času mění). Nabídka tzv. defaultních avatarů ze září 2011 je na obrázku 1. Už při výběru je uživatel upozorněn, že svého avatara si bude moci po vstupu do SL upravit podle svého přání. V následujícím kroku uživatel svého avatara pojmenuje. Systém přitom hlídá, aby každé jméno bylo zcela jedinečné, takže pokud navržené jméno už užívá jiný avatar, nelze registraci dokončit. Uživatel je systémem vyzván k vytvoření jiného jména. Jméno avatara, na rozdíl od vzhledu, již nelze změnit. Na avatara lze upravit každý myslitelný detail těla, oblečení a bez problému lze střídat i pohlaví. Uživatel k tomu buď využije standardně dostupné nástroje v aplikaci Second Life a nebo si celé tělo či jeho části, stejně jako oblečení, v SL koupí. Nabídka a poptávka po oblečení, doplňcích, částech těla nebo hotových podobách avatarů je jedním ze stěžejních odvětví SL ekonomiky. Kompletní vzhled avatara se označuje jakou outfit. Uživatel může vytvořit libovolný počet outfitů svého avatara, jednotlivé outfity lze ukládat a posléze velmi snadno střídat.



## Obrázek 1: Nabídka avatárů při registraci do Second Life

### 4 Vztah uživatel - avatar

Možnost vytvoření avatara podle představ a požadavků uživatele je nesporně důležitá z hlediska vyjadřování virtuální identity. V SL lze potkávat atraktivní muže a ženy, kteří vypadají, jakoby vystoupili z posledních čísel módních a lifestyleových časopisů. U avatárů lze také velmi často pozorovat tzv. hyper-gendereing, tj. zdůraznění atributů typických pro dané pohlaví. Tento trend byl popsán již v jiných online prostředích před vznikem SL [13] a SL je tak dalším dokladem, že mnozí uživatelé stereotypně zdůrazňují na tělech svých reprezentantů znaky příslušnosti k pohlaví a atributy přitažlivosti. Vyskytují se i případy uživatelů, kteří mají ne-lidské avatary, buď se jedná o fantastické bytosti nebo o zvířata či o kombinaci lidských a mystických stvoření. Na FF UP používáme SL pro akademické účely od roku 2008. Zajímavé je, že naši studenti si ne-lidské avatary nevytvářeli. Až v roce 2011 si první studentka zvolila pro svého avatara podobu psa (obrázek 2).



Obrázek 2: Avatar pes Paja

Na ukázce jednoho příkladu nelze stanovit východisko rozhodování, nápovědou však může být, že studentka má také v reálném životě psa, další rozhodovacím prvkem mohlo být, že se do prostředí SL přihlásila poprvé v rámci výuky Virtual Work a na závěr, že vzhled avatara je možné měnit kdykoliv v průběhu účasti v SL.

Na obrázku 3 je dvojice defaultní avatarky a avatarky upravené. U přizpůsobené avatarky je patrný hyper-gendering, její oblečení zezadu bylo ještě spořejší než zepředu.



**Obrázek 3: Dvojice defaultní a uživatelsky propracované avatarky, snímek archiv autorky**

Na obrázku 4 je zvířecí avatar, za ním dvě typicky dívčí avatarky. Snímek byl pořízen v části SL, kde se scházejí česky a slovensky mluvící rezidenti.



**Obrázek 4: Zvířecí avatar, snímek archiv autorky**

Obrázek 5 zachycuje rockového anděla, bytost nadlidské velikosti s krásným ženským obličejem. Za andělem vidíme propracovaného tanečníka. Snímek byl pořízen v legendárním klubu Sanctuary Rock, kde se již od počátku existence SL scházejí příznivci rockové hudby.



**Obrázek 5: Rockový anděl v klubu Sanctuary Rock, snímek archiv autorky**

Obecně experimentování s identitou je důležitou součástí lidského vývoje. Např. dle Eriksona člověk prochází osmi stádii vývoje, kdy formuje také svou identitu. Nejmarkantnější je to zejména v období adolescence, kdy jedinec řeší otázky identita vs. zmatek. Prostředí internetu jedinci poskytuje možnost hrát si se svou identitou a zkoušet své alternativní „já“. Negativní aspekty by měly být zpracovány a pozitivní aspekty mohou být rozvíjeny. Opakované hledání a dosažení identity je známo jako „MAMA“ – moratorium/ achievement/ moratorium/ achievement.[19] Experimentování s identitou mívá mnoho podob (hraní rolí, polopravdy, stylizace, atd.). Ve virtuálním prostředí mají jedinci pro své experimenty široké spektrum možností. Jak bylo uvedeno, mohou se vymezovat pomocí pohlaví, vzhledu, způsobu oblékání, ale také díky sociálnímu prostředí identifikací ke skupině nebo formou komunikace. Tyto experimenty na druhou stranu tvoří virtuální prostředí velmi křehkým. Při představě, že vše on-line může být fikce, se této skutečnosti více využívá, a jedinci tak mohou být velmi záhy zklamáni, cítit se podvedeni a v prostředí nedůvěry. Dlouhodobé působení ve virtuálním prostředí může způsobit až sociální či emoční handicap jedince.[16] Jednotlivé aspekty identity jedince mohou být ve virtuálním prostředí rozděleny, vystupňovány nebo integrovány. Propojení virtuálního a reálného prostředí by mělo působit integračně, tedy identitu reálnou a virtuální propojit v jeden harmonický celek.[18]

## 5 Výzkumy avatárů a jejich chování

Z dosud uvedených skutečností je zřejmé, že v SL můžeme potkat mnoho zajímavých bytostí. Tyto zkušenosti vyvolávají řadu otázek, například: **Jak se avatáři podobají svým uživatelům? Jaký je vztah mezi vzhledem a chováním avatara? Tvoří si uživatelé avatary stejného pohlaví, jako jejich reálné?** Při hledání odpovědi jsme s využitím nástroje Google Scholar vyhledávali veřejně dostupné vědecké studie na zkoumané téma. Níže uvádíme poznatky a analýzu nejrelevantnějších z nich a provádíme porovnání s výsledky našich výzkumů (tam, kde byly k dispozici).

Otázku, jaký je vztah mezi lidmi a jejich avatary ve smyslu vzhledu a chování si položila skupina vědců ve výzkumu On the Relationship between My Avatar and Myself v roce 2008.[12] Výzkum se týkal zjištění, zda se avatary podobají uživatelům a nebo jsou zcela odlišné. A pokud se podobají, vytvářejí uživatelé více či méně atraktivní podobu sebe samotných? Jak se pak avatáři (ovládání svými uživateli) chovají? Souvisí nějak chování a vzhled avatara? Metodou výzkumu byla interview přímo v SL. Výzkumu se zúčastnilo 97 rezidentů, 56 % žen,

44 % mužů, průměrný věk uživatelů byl 30 let. Uživatelé pocházeli z celkem 18 zemí. Jedna z výzkumných otázek směřovala na podobnost mezi uživatelem a jeho avatarem. Respondenti volili odpověď na škále 1 (zcela odlišný) až 7 (velmi podobný). Hodnoty odpovědí jsou uvedeny v tabulce 1.

Výsledky výzkumu (viz níže) jsme využili k porovnání se skupinou studentů, kteří se účastní výzkumného semináře Virtual Work na FF UP v zimním semestru 2011. Srovnání má samozřejmě své limity, neboť v našem výzkumu bylo zahrnuto pouze 12 studentů (čtyři muži, osm žen, ze dvou zemí) ve věku průměrně 21 let. Dostali pokyn vytvořit si definitivní podobu svých avatarů a následně vyplnit elektronický dotazník s otázkami a škálou převzatými z výzkumu On the Relationship between My Avatar and Myself. Výsledky obou výzkumů (označeny My Avatar a Studenti FF) jsou uvedeny v tabulkách 1 a 2.

**Tabulka 1: Je vám váš avatar podobný v uvedených dimenzích?**

*Škála: 1 (zcela odlišný) až 7 (velmi podobný)*

Dimenze	Průměr		Směrodatná odchylka	
	<i>My Avatar</i>	<i>Studenti FF</i>	<i>My Avatar</i>	<i>Studenti FF</i>
Celkově	4,5	2,9	1,6	1,3
Věk	5,2	4,6	1,5	2,1
Váha	4,8	4,9	1,5	1,8
Výška	4,5	4,9	1,7	1,8
Vlasy	4,4	3,4	1,9	1,7
Barva očí	4,9	2,6	1,9	2,0
Styl oblékání	4,7	2,9	1,8	1,9

Z údajů v tabulce 1 vyplývá, že uživatelé nemívají avatary, které by odrážely jejich reálnou podobu. Středem škály je hodnota 4. Vidíme, že účastníci výzkumu My Avatar se pohybovali kolem této hodnoty, zatímco studenti FF mají své avatary značně odlišné od svých reálných podob. Avataři účastníků výzkumu My Avatar byli svým uživatelům nejpodobnější věkem, studenti FF mají avatary blízké výškou a váhou. V obou skupinách je velký rozdíl ve výsledcích nejen u kategorie celkového vzhledu avatara, ale i u stylu oblékání a barvy očí. Diverzita výsledků podporuje tvrzení, že SL je prostředím pro experimentování s identitou, v tomto případě vyjádřenou vzhledem avatara.

Další otázkou bylo, zda chtějí být uživatelé v SL (prostřednictvím avatarů) přitažlivější než v reálném životě. Respondenti z obou skupin opět volili odpovědi na škále 1 (méně atraktivní) až 7 (více atraktivní). Odpovědi jsou uvedeny v tabulce 2.

**Tabulka 2: Je váš avatar více či méně atraktivní než vy sám/sama v uvedených dimenzích?**

*Škála 1 (méně atraktivní) až 7 (více atraktivní)*

Dimenze	Průměr		Směrodatná odchylka	
	<i>My Avatar</i>	<i>Studenti FF</i>	<i>My Avatar</i>	<i>Studenti FF</i>
Celkově	4,5	2,9	1,6	1,3
Věk	5,2	4,6	1,5	2,1
Váha	4,8	4,9	1,5	1,8
Výška	4,5	4,9	1,7	1,8
Vlasy	4,4	3,4	1,9	1,7
Barva očí	4,9	2,6	1,9	2,0
Styl oblékání	4,7	2,9	1,8	1,9

Z číselných údajů v tabulce 2 je zjevné, že u srovnávaných skupin je dosti odlišná situace. Zatímco účastníci průzkumu My Avatar měli ve všech dimenzích avatary o něco atraktivnější, než je jejich reálný vzhled, studenti FF považují své avatary za celkově méně atraktivní, než jsou oni sami, konkrétně jejich avataři mají méně atraktivní vlasy, oči a styl oblékání. Naopak, avataři studentů FF jsou oproti svým uživatelům atraktivnější věkem, váhou a výškou. To je z hlediska průměrných výsledků zajímavé, neboť podle předchozí části výzkumu jsou avataři studentů FF svým uživatelům věkem, váhou a výškou nejpodobnější. Tento nesoulad v odpovědích lze do značné míry vysvětlit variabilitou konkrétních odpovědí, kterou dokládají poměrně vysoké směrodatné odchylky všech hodnot.

V dalších částech výzkumu My Avatar, na něž jsme na FF UP nenavazovali, bylo sledováno, jak se rezidenti v SL chovají v porovnání se svým obvyklým projevem, a zda odlišnosti v chování souvisejí

s atraktivitou avatara. Bylo zjištěno, že avataři se chovají podobně jako jejich uživatelé v reálném životě, ale v SL přeci jen o něco uvolněněji. Zvláště lidé, kteří uvedli, že mají atraktivního avatara, se v SL chovali sebevědoměji než v reálném životě a byli extrovertnější. Platilo to zejména pro osoby, které v reálném životě trpí nízkým sebevědomím a projevují se introvertně.

My jsme se našich studentů alespoň dotázali, zda jsou se vzhledem svých avatarů spokojeni, a zda se záměrně snažili, aby jim jejich avatar byl podobný. Otázky, škála i výsledky jsou uvedeny v tabulce 3:

**Tabulka 3: Spokojenost se vzhledem avatara a snaha o podobnost s uživatelem**

*Škála 1 (velmi nespokojen/vůbec jsem se nesnažil)  
až 7 (velmi spokojen/velmi jsem se snažil)*

<i>Studenti FF</i>	Průměr	Směrodatná odchylka
Jste spokojeni se vzhledem svého avatara?	4,9	1,6
Snažili jste se při tvorbě svého avatara přiblížit svému reálnému vzhledu?	2,9	1,5

Z výsledků vyplývá, že studenti jsou se vzhledem svých avatarů celkem spokojeni a že jejich záměrem ani nebylo vytvořit avatara, který by se jim podobal. Zkoumaná skupina studentů FF tak potvrdila tendenci uživatelů vytvářet si v SL zástupce, kteří se jim nepodobají, ale jejichž odlišný vzhled je často uspokojuje.

Další výzkum se vztahem k našemu tématu publikovali v roce 2010 Domna Banakou a Konstantinos Chorianopoulos. Výzkum se týkal vlivu vzhledu a pohlaví avatara na jeho sociální chování.[2] Výzkumníci postupovali tak, že vytvořili čtyři avatary, dva mužské a dva ženské, přičemž vždy jeden z dvojice byl avatar defaultní (srov. obrázek 2), druhý byl uživatelsky propracovaný a velmi atraktivní. Muž byl mladý tmavovlasý svalnatý sportovec, žena štíhlá blondýna ve vyzývavém oblečení. Tito avataři, které užívalo celkem devět účastníků výzkumu, vstupovali na různá místa SL a navazovali zde sociální kontakty. V každém z vyhodnocovaných případů bylo osloveno několik desítek až stovka rezidentů. Předmětem pozorování byla úspěšnost při navazování kontaktů. S defaultními avatary začalo komunikovat pouze 31 % oslovených avatarů, s atraktivními avatary 57 % oslovených. Atraktivní avataři byli také častěji osloveni jinými rezidenty. Nejúspěšnější byla v navazování sociálních vztahů atraktivní avatarka, té odpovědělo 62 % oslovených. Nejméně úspěšný byl defaultní mužský avatar, odpovědělo mu 30 % oslovených. Avatarky tedy byly obecně úspěšnější než avataři. K tomu je nutno dodat, že atraktivní avatarka (resp. její uživatelé) oslovovala častěji avatary – muže. Ti pozitivně reagovali v 68 % případů. Uživatelé defaultní avatarky častěji oslovovali jiné avatarky. Avataři muži bez ohledu na vzhled avatara oslovovali častěji avatarky, a to v 72 % případů. Pěkné zjištění přineslo i dotazování mezi devíti uživateli čtyřech výzkumnických avatarů. Pět z nich uvedlo, že vzhled avatara není důležitý, ale pak sedm z nich chtělo do SL vstupovat prostřednictvím těch atraktivních. Přestože rozsah této celé studie nebyl velký, poukazuje na význam vzhledu avatara pro úspěšnou sociální komunikaci, a také na určité komunikační odlišnosti mezi pohlavími.

Také výzkumů na téma používání avatarů opačného pohlaví, než je reálné pohlaví uživatele/uživatelky, tedy tzv. gender swappingu, byla provedena řada. Často se však týkaly jiných prostředí než je SL. Sumarizaci těchto výzkumů provedla ve své disertační práci z roku 2010 Kyra Grosman.[7] Shromáždila celkem 17 výzkumů online gender swappingu, z toho dva se týkaly SL, ostatní se zaměřily na tzv. massively multiplayer online role-playing games, tedy internetové hry pro velké počty hráčů, jako je např. World of Warcraft či Everquest. Výzkumy byly z let 1996 – 2009. Všechny se soustředily na zjištění, kolik procent uživatelů užívá avatara opačného pohlaví. Výsledky výzkumů leží ve značném rozpětí: zjištěná prevalence gender swappingu je od 3 % do 57 %. Ve většině výzkumů je vyšší výskyt gender swappingu u mužských uživatelů (tedy reální muži vystupují jako virtuální ženy), ale není to pravidlem. Co se týká studií zaměřených výhradně na SL, David De Nood v roce 2006 zkoumal 246 respondentů a doložil gender swapping v 10 % případů, přitom u mužů to bylo 16 % u žen necelá 3 %.[6] V roce 2009 probíhal výzkum 2 094 respondentů a gender swapping byl zjištěn u 28 % uživatelů.[3]

Grosman provedla i vlastní výzkum gender swappingu v SL. Získala celkem 174 respondentů. Podle jejich výsledků nastává gender swapping v 81 % případů. Její metoda získávání respondentů, spočívající v nabídce účasti inzerátem přímo v SL, však mohla vést k tomu, že se zapojili lidé s blízkým vztahem k tématu, takže skupinu respondentů nelze považovat za reprezentativní vzorek uživatelů SL. Na druhou stranu však je nutno připustit, že žádný vzorek uživatelů SL nelze považovat za reprezentativní, neboť jednak nejsou dostupné úplné databáze uživatelů, a i kdyby byly, údaje, které o sobě uživatelé SL při registraci zadají, nemusí být pravdivé a nelze je ověřit. Grosman shromáždila ve svém výzkumu 202 důvody, proč ke gender swappingu dochází. Pět nejčastějších důvodů je zaznamenáno v tabulce 4.

**Tabulka 4: Nejčastější důvody Gender swappingu V Second Life**

Důvod	Četnost (% odpovědí)
Zvědavost, poznat, jak se ke mně budou ostatní chovat, když jsem muž/žena	18,3 %
V reálném životě se cítím jako jedinec opačného pohlaví, v SL mohu žít jako jedinec tohoto pohlaví	17,3 %
Vytvářím/prodávám oblečení pro opačné pohlaví	11,4 %
Zábava, hraji někoho, kým nejsem	9,9 %
Mám více možností vybírat si oblečení/rád se oblékám jako žena	7,9 %

Uživatelé, kteří praktikují gender swapping, se také přiklánějí k názorům, že člověk tak může poznávat feminní i maskulinní stránku své osobnosti, zažít, jak se cítí lidé opačného pohlaví, naučí se jednat s opačným pohlavím, což lze využít v reálném životě, a považují za zábavné, když nemají jistotu, zda uživatelem avatara, s nímž komunikují, je muž nebo žena.

## 6 SL a právní normy

V souvislosti s identitou každého jedince a mizící hranicí mezi virtuálním a reálným světem vzniká otázka právního ošetření osobních údajů ve virtuálním prostředí. Virtuální svět je propojen napříč kontinenty, státy, regiony. Co určuje legislativu? Kdo udává normy? Identita účastníka z hlediska prostředí SL je popsána v profilu avatara. Obecně platí pravidlo, že v prostředí SL určuje normy daný vlastník regionu. Ten, pokud usoudí, může avatara vykázat. Nejvyšší právo zasažení do virtuální identity v SL má samotný tvůrce SL, společnost Linden Lab.

Prostředí SL se však snaží respektovat základní myšlenku internetu, a sice, že internet je svobodné prostředí, kde má každý možnost se vyjádřit. Svoboda z hlediska českého právního systému není ale definována. Rovnováhu mezi svobodou a právním systémem pak určují jednotlivé právní normy jako např. Listina základních práv a svobod, zásady jako např. svoboda projevu a právo na informace, ochrana osobnosti a další. Na druhou stranu je internet pro stát „tenkým lemem“ mezi bezpečností a mravností. Nelze sledovat veškerá vyjádření na internetu. Jak jsme uvedli v tomto článku, roli hraje také možnost experimentování s identitou, ne/důvěra ve virtuálním prostředí a vyšší preference lži. Virtuální prostředí a formování identity ve vztahu k právnímu ukotvení je stále palčivou a nevyřešenou otázkou jak vzhledem k bezpečnosti samotného jedince tak státu či napříč celým světem.

### Závěr

Virtuální svět Second Life je významnou součástí kyberprostoru. Svým zaměřením a disponibilními nástroji poskytuje uživatelům široký prostor pro vytváření virtuální identity. V SL je virtuální identita projevoována především jménem avatara, vzhledem avatara vč. oblečení (tedy tzv. outfitem), chováním a komunikací. Je bohužel obtížné provést jakýkoliv objektivní výzkum uživatelů SL, neboť není přístupná jejich databáze, a i kdyby byla, nelze ověřit údaje, které o sobě při registraci do SL uvádějí. V SL i tak již byla provedena řada výzkumů orientovaných na vzhled a chování avatarů v porovnání s charakteristikami jejich uživatelů. Studie, které jsme analyzovali, dokládají, že vzhled avatara je pro uživatele důležitý, čím atraktivnějšího avatara uživatel má, tím sebevědoměji se cítí a chová se uvolněněji. Taková zkušenost ze SL pak může mít pozitivní vliv na jedince s nižším sebevědomím nebo sklonem k introvertnímu chování. Atraktivní avataři jsou také úspěšnější v případě navazování komunikace s neznámými jedinci.

SL je prostředí příhodné ke vzdělávacím a ekonomickým aktivitám. Pokud jde ale o navazování významnějších vztahů v SL, je jistě na místě obezřetnost. To, že není dobré důvěřovat rezidentům, které neznáme i osobně, dokládá např. relativně častý výskyt gender swappingu v SL. Pokud se instituce rozhodnou využívat SL pro své aktivity, ať už se jedná o vzdělávání, podnikání nebo jakýkoliv jiný typ virtuální spolupráce, je nutné, aby si ověřily totožnost svých partnerů. SL je totiž prostředím, kde lze uplatňovat promyšlené sociotechniky.[11] Na druhé straně SL usnadňuje setkávání jedinců z různých kultur, oborů, geografických oblastí, s různými názory a znalostmi, což je typickým předpokladem pro zrod inovativních myšlenek.



## Literatura

- [1] ADAMS Gerald R., *The Objective Measure of Ego Identity Status: A Reference Manual* [online]. Dostupné z [http://www.uoguelph.ca/~gadams/OMEIS\\_manual.pdf](http://www.uoguelph.ca/~gadams/OMEIS_manual.pdf) [cit. 2011-06-02].
- [2] BANKAOU Domna - CORIANOPOULOS Konstantinos, *The effects of Avatars' Gender and Appearance on Social Behaviour in Virtual Worlds.*, Journal of Virtual Worlds Research, 2010, Vol. 2, No. 5, 16 p. [online]. Dostupné z <https://journals.tdl.org/jvwr/article/view/779/717> [cit. 2011-02-27].
- [3] BELL Mark W. - CASTRONOVA Edward - WAGNER Gert G., *Surveying The Virtual World. A Large Scale Survey in Second Life Using the Virtual Data Collection Interface (VDCI)*. [online]. Dostupné z [http://www.ratswd.de/download/RatSWD\\_RN\\_2009/RatSWD\\_RN\\_40.pdf](http://www.ratswd.de/download/RatSWD_RN_2009/RatSWD_RN_40.pdf) [cit. 2011-05-05].
- [4] *Community Standards* [online]. Dostupné z <http://secondlife.com/corporate/cs.php> [cit. 2011-06-03].
- [5] *ComScore Finds that "Second Life" Has a Rapidly Growing and Global Base of Active Residents* [online]. Dostupné z [http://www.comscore.com/Press\\_Events/Press\\_Releases/2007/05/Second\\_Life\\_Growth\\_Worldwide](http://www.comscore.com/Press_Events/Press_Releases/2007/05/Second_Life_Growth_Worldwide) [cit. 2011-04-12].
- [6] DE NOOD David – ATTEMA Jelle, *Second Life: The Second Life of Virtual Reality* [online]. Dostupné z [http://www.ecp.nl/sites/default/files/EPN\\_report\\_-\\_The\\_Second\\_Life\\_of\\_Virtual\\_Reality\\_-\\_2006\\_October.pdf](http://www.ecp.nl/sites/default/files/EPN_report_-_The_Second_Life_of_Virtual_Reality_-_2006_October.pdf) [cit. 2011-05-06].
- [7] GROSMAK Kyra, *An Exploratory Study of Gender Swapping and Gender Identity in Second Life*. A dissertation submitted to the Wright Institute Graduate School of Psychology 2010 [online] Dostupné z <http://gradworks.umi.com/34/30/3430489.html> [cit. 2011-01-16].
- [8] HARTL Pavel, HARTLOVÁ Helena. *Velký psychologický slovník*. Praha 2010, s. 212.
- [9] *Internet World Stats. Usage and Population Statistics* [online]. Dostupné z <http://internetworldstats.com/stats.htm> [cit. 2011-06-12].
- [10] JANDOUREK Jan, *Sociologický slovník*. Praha 2001.
- [11] KUBÁTOVÁ Jaroslava, *Social networks - new place for sociotechnics*, Wissenschaftliche Zeitschrift EIPOS, 3 (2010) (1), pp. 182-204.
- [12] MESSINGER Paul R. - GE Xin - STROULIA Eleni - LYONS Kelly - SMIRNOV Kristen, *On the Relationship between My Avatar and Myself*, Journal of Virtual Worlds Research, 2008, Vol. 1., No. 2., 17 p. [online]. Dostupné z <https://journals.tdl.org/jvwr/article/view/352/263> [cit. 2011-03-03].
- [13] O'BRIEN Jodi, *Writing in the Body: Gender (re)production in online interaction*, in Communities in M. Smith., P. Kollok, (edd), Cyberspace. New York 1999, pp. 77-104.
- [14] *Q1 2011 Linden Dollar Economy Metrics Up, Users and Usage Unchanged* [online]. Dostupné z <http://community.secondlife.com/t5/Featured-News/Q1-2011-Linden-Dollar-Economy-Metrics-Up-Users-and-Usage/ba-p/856693> [cit. 2011-06-05].
- [15] *Quick Start Guide* [online]. Dostupné z <http://secondlife.com/support/quickstart/basic> [cit. 2011-06-29].
- [16] REID Elizabeth M., *The Self and the Internet: variations on the illusion of one self*. In J. Gackenbach (Ed.), Psychology and the Internet, intrapersonal, interpersonal, and transpersonal implications, San Diego, Academic Press 1998, pp. 29-41.
- [17] *Second Life Population and Rules* [online]. Dostupné z <http://computer.howstuffworks.com/internet/social-networking/networks/second-life6.htm> [cit. 2011-06-08].
- [18] SULER John, *Identity Management in Cyberspace*. Journal of Applied Psychoanalytic Studies, 4, pp. 455-460 [online]. Dostupné z <http://www-usr.rider.edu/~suler/psyber/identitymanage.html> [cit. 2011-05-15].
- [19] ŠMAHEL David, *Psychologie a internet. Děti dospělými, dospělí dětmi*. Praha 2003.
- [20] *Virtual Wiki. Informace o virtuálních světech* [online]. Dostupné z <http://web.virtualwiki.cz> [cit. 2011-06-29].

## Kontakt na autory:

PhDr. Klára Bendová, Doc. Ing. Jaroslava Kubátová, Ph.D.

Katedra aplikované ekonomie FF UP

Křížkovského 12

778 01 Olomouc

Česká republika

[klara.bendova@upol.cz](mailto:klara.bendova@upol.cz), [jaroslava.kubatova@upol.cz](mailto:jaroslava.kubatova@upol.cz)

<http://www.kae.upol.cz/>

***Krátká informace o autorech:***

*Doc. Ing. Jaroslava Kubátová, Ph.D. je vedoucí Katedry aplikované ekonomie FF UP v Olomouci. Specializuje se na řízení lidského kapitálu v současných společenských a technologických podmínkách. V roce 2008 zahájila na KAE výuku a výzkum ve virtuálním světě Second Life.*

*PhDr. Klára Bendová je odbornou asistentkou na Katedře aplikované ekonomie a Katedře psychologie FF UP. Na katedře aplikované ekonomie se významně podílí na výzkumu využití virtuálního prostředí pro řízení virtuálních týmů. Oborově se specializuje na psychologii práce a organizace.*

***Hesla pro jmenný rejstřík:*** GROSMAN Kyra, MESSINGER Paul R. & al.

***Hesla pro věcný rejstřík:*** Virtuální identita, avatar, Second Life