

Univerzita Pardubice

Filosofická fakulta

Sebereflexe trolla na sociálních sítích

Pardubice 2024

Vojtěch Juda

Podklad pro zadání DIPLOMOVÉ práce studenta

Jméno a příjmení: Bc. Vojtěch Juda
Osobní číslo: H19364
Téma práce: Sebereflexe trolla na sociálních sítích.
Téma práce anglicky: Self-reflection of a troll on the social media.
Jazyk práce: Čeština
Vedoucí práce: Mgr. Milan Durňák, Ph.D.
Katedra sociální a kulturní antropologie

Zásady pro vypracování:

Diplomová práce se bude zabývat sebereflexí pozice trolla na sociálních sítích. Jedním z cílů práce bude vymezit, co to takový troll na internetu je a následně osvětlit důvody, proč na sociálních sítích vystupují takovým způsobem, jakým je známo. Práce se dále bude snažit zjistit, jak se během poslední téměř dekády změnilo prostředí sociálních sítích a jak se trollové adaptovali na změnu tohoto prostředí. Pro správné pochopení daného terénu, bude nezbytné popsat velké množství slov, které jsou na sociálních sítích používány. Kromě digitální etnografie se bude práce zabývat také zkoumáním identity trollů, která může být často proměnná. Diplomová práce bude opřena primárně o terenní výzkum, ve kterém student využije autobiografickou metodu, doplněnou o rozhovory s uživateli sociálních sítí. Práce bude doplněna audiovizuální tvorbou.

Seznam doporučené literatury:

Deuze, M., 2015. Media life: Život v médiích. Praha: Karolinum.
Disman, M., 2005. Jak se vyrábí sociologická znalost. Praha: Karolinum.
Geertz, C., 2000. Interpretace kultur: vybrané eseje. Praha: Sociologické nakladatelství.
Goffman, E., 1999. Všichni hrajeme divadlo: sebeprezentace v každodenním životě. Praha: Ypsilon.
Macková, A., 2017. Nová média v politické komunikaci: politici, občané a online sociální sítě. Brno: Masarykova univerzita
McQuail, D., 2009. Úvod do teorie masové komunikace. Praha: Portál.
Nešpor, K., 2003. Návykové chování a závislost: současné poznatky a perspektivy léčby. Praha: Portál.
Pink, S., H. A. Horst, J. Postill, L. Hjorth, T. Lewis, J. Tacchi. 2016 Digital ethnography: principles and practice. Los Angeles: SAGE
Porter, D., 1997. Internet Culture. Londýn: Routledge.
Pospíšilová, M., 2016. Facebooková (ne)závislost: identita, interakce a uživatelská kariéra na Facebooku. Praha: Karolinum.
Sedláková, R., 2014. Výzkum médií: nejuživanější metody a techniky. Praha: Grada

Podpis studenta:

Datum:

Podpis vedoucího práce:

Datum:

Prohlašuji:

Tuto práci jsem vypracoval samostatně. Veškeré literární prameny a informace, které jsem v práci využil, jsou uvedeny v seznamu použité literatury. Byl jsem seznámen s tím, že se na moji práci vztahují práva a povinnosti vyplývající ze zákona č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů, zejména se skutečností, že Univerzita Pardubice má právo na uzavření licenční smlouvy o užití této práce jako školního díla podle § 60 odst. 1 autorského zákona, a s tím, že pokud dojde k užití této práce mnou nebo bude poskytnuta licence o užití jinému subjektu, je Univerzita Pardubice oprávněna ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložila, a to podle okolností až do jejich skutečné výše.

Beru na vědomí, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších předpisů, a směrnicí Univerzity Pardubice č. 7/2019 Pravidla pro odevzdávání, zveřejňování a formální úpravu závěrečných prací, ve znění pozdějších dodatků, bude práce zveřejněna prostřednictvím Digitální knihovny Univerzity Pardubice.

V Pardubicích dne 15.6.2023

Vojtěch Juda

Poděkování

Na tomto místě, bych chtěl poděkovat všem svým respondentům, bez kterých by vypracování této práce nebylo možné. Také velké díky Tomovi K., který mi výrazným pomohl při stříhu diplomové práce. Dále bych chtěl poděkovat celé naší katedře, která mi umožnila být součástí tohoto skvělého kolektivu. V neposlední řadě bych chtěl poděkovat M. Durňákovi za pevné nervy při vedení mé diplomové práce.

Anotace:

Diplomová práce se zabývá problematikou trollů v online prostředí. Snaží se zjistit, jaké jsou hlavní metody, které trolly motivují k jejich aktivitám. Práce je založena na kvalitativním výzkumu, který zahrnoval užití metod jako je digitální etnografie, polostrukturované rozhovory a zúčastněné pozorování. Dále se také práce snaží rozpoznat, jaký vliv má subjektivita v chování trollů na internetu. Samotný výzkum probíhal převážně v prostředí sociálních sítí a internetu, ale také v Chrudimi a Pardubicích, kde jsem se setkal se svými respondenty.

Klíčová slova:

Trollové, sociální sítě, dezinformace, svoboda slova

Annotation: The thesis deals with the issue of online trolls on social media and their behavior. This thesis is trying to find out the motivation behind the trolls on the internet. Research is based on qualitative examination of the subject of online trolls. This thesis tries to find out, if there is any influence of subjectivity while trolling online. Research was taking place in Chrudim, Pardubice and of course internet.

Key words:

Trolls, social media, dezinformation, free speech

Obsah

| | |
|---|----|
| Úvod | 7 |
| 1. Metodologie | 9 |
| 2. Audovizuálnítvorba – Film | 11 |
| 3. Reflexe autorovi role v terénu | 12 |
| 4. Informátoři | 13 |
| 5. Co nebo kdo je to internetový troll..... | 15 |
| 6. Klasický provokativní troll | 20 |
| 7. Gaming troll neboli griefer | 21 |
| 8. Placený troll nebo také dezinformační troll a trollí farmy | 25 |
| 9. Trollové a jejich identita | 28 |
| 10. Dezinformace | 30 |
| 11. Meme | 32 |
| 12. Sociální síť | 34 |
| 13. Důležitost anonymity pro trolly internetu..... | 36 |
| Závěr | 38 |
| Seznam použité literatury | 40 |

Úvod

O internetovou kulturu a nestandardní chování na internetu se zajímám již déle než dvanáct let. Již od dětství doprovázeli moje dospívání počítačové hry a později i internet, na kterém jsem trávil hodně času. V té době jsem nevěděl, že se toto stane tématem mé diplomové práce, jelikož jsem počítač a vše okolo něj považoval čistě jako zábavu. V pozdějším věku, kdy se na internetu začali objevovat první sociální sítě, jsem se stal jejich pravidelným uživatelem. Na začátku jsem pouze vyhledával ostatní přátele, ve snaze o vzájemnou komunikaci. V pozdější době mě začali zajímat herní skupiny na Facebooku, kde jsem poprvé přišel do styku s internetovým trollem, aniž bych o tom měl tušení. Ani nevím, jaké motivy mne k tomu v té době vedli, ale nějakým způsobem jsem si uvědomil, že trollí způsoby mi přijdou velmi zábavné. A tak jsem tyto praktiky začal využívat hojně také. Z počátku jsem si dělal legraci čistě z herní komunity, později se však moje ambice přesunuli na ostatní zájmové skupiny na Facebooku. Zpětně vím, že jsem tím částečně sledoval reakce ostatních uživatelů na nesmysly, které jsem přidával do tamních skupin. Postupem času jsem se zlepšovalv metodách, které jsem využíval k dosahování svého uspokojení. Neustále jsem tak vymýšlel nové způsoby, jakými bych si mohl z ostatních uživatelů udělat srandu nebo je vyvedl z komfortní zóny. Tyto metody jsem prakticky vylepšoval či využíval do dnešní doby, a proto mi přišlo velmi zajímavé, pokusit se je nějakým způsobem analyzovat.

Téma internetu a sociálních sítí je v dnešní době velmi aktuální. Jako jeden z hlavních důvodů můžeme označit rychlost vývoje tohoto prostředí. Komunikační technologie jsou dnes na úrovni, jakou jsme si před dvaceti lety nedokázali ani zdaleka představit. Chytré telefony s internetovým připojením jsou součástí vybavení skoro každého člověka a mnohdy je nepustíme z ruky ani deset minut před spánkem. Média jsou obviňována za šíření nepravdivých zpráv a dezinformací, které mohou mít enormní dopad na veřejné mínění. Toto však nemusí být vždy na vině médií, protože mnohdy za tím může stát takzvaný zločinec internetu neboli troll. Aktuálnost tohoto tématu je nevyvratitelná. Zmítáme se v době, kdy informace létají prakticky vzduchem a pro spoustu lidí může být velmi náročné se v tomto informačním chaosu orientovat. Mnohdy na internetu nastávají situace, které připomínají spíše bojiště, kde argument je vaším mečem a jako štít slouží vaše názory. Zbroj, kterou máte na sobě, je vaše identita (fotky, jméno nebo profil) pod kterou vystupujete na sociálních sítích, a vám jen nezbyvá, než využít toto vybavení k alespoň částečné orientaci.

Cílem této práce je popsat, jak může a nemusí vypadat internetový troll, a co všechno může být součástí jeho repertoáru. Díky mému dlouhodobému působení na internetu v roli online trollase domnívám, že mám dostatečné informace na to důkladně prozkoumat velké množství motivů, které jsou součástí trollích taktik. Tato práce si také klade za cíl, přiblížit na polostrukturovaných rozhovorech metody, které trollové využívají online ke svým aktivitám. Domnívám se, že trollí metody, jsou založeny na čistě subjektivním vnímání reality dané osoby a nelze tak nějakým způsobem kategorizovat veškeré možné metody, které trollové využívají. Tuto myšlenku bych chtěl v závěru potvrdit nebo vyvrátit, zda tomu tak opravdu je. Důležitou roli také hraje fakt, že se internet vyvíjí dopředu neuvěřitelně rychlým tempem a prakticky každý má tu možnost se nějakým způsobem vyjádřit. To tak vytváří výbornou příležitost pro trolly na nastolení chaosu v online prostředí.

Součástí diplomové práce jsou polostrukturované rozhovory s lidmi, kteří se identifikovali jako internetový trollové. Pokusím se skrze rozhovory poskytnout náhled do tématu, který se pro spoustu vědních disciplín může jevit jako velmi problematický. Tyto informace by mohly dopomoci širší veřejnosti tomu, aby dokázali lépe pochopit tuto problematiku.

1. Metodologie

Výběr vhodných metod pro můj výzkum a celkově pro tuto práci pro mě byl celkem náročný. Dlouhou chvíli jsem bojoval s tím, jaký koncept si zvolím a celkově jakým stylem povedu svůj výzkum. Po složitém výběru a rozhodování jsem se přišel k závěru, že výzkum ke své diplomové práci založím na digitální etnografii, autoetnografii, zúčastněném pozorování a polostrukturovaných rozhovorech.

Digitální etnografie je za mě skvělým nástrojem pro pochopení této problematiky ze spousty důvodů. Skutečností je, že digitální etnografie poskytuje možnosti při výzkumu, které mnohé jiné metody nenabízí. Pro pochopení problematiky trollů a dezinformací v online prostředí je digitální etnografie ideální z toho důvodu, že metody trollů mnohdy mohou být založeny na chování a subjektivitě jednotlivce a proto je důležité zohlednit všechny možné faktory, které mohou mít souvislost s ním a jeho životem. Digitální etnografie zohledňuje fakt, že subjekt našeho zkoumání může být ovlivněn několika možnými faktory, jako je třeba elektrina, nebo připojení k internetu, které jsou zapotřebí k tomu, abychom mohli být online připojení z mobilu nebo počítače (Pink 2016:8). Pro trolly a dezinformace na internetu je důležité, aby byl jejich dosah byl co možná největší. Tudíž můžeme nějakým způsobem říci, že se snaží o to nemít žádné hranice. To stejné by se dalo konstatovat o digitální etnografii, protože to je metoda, která ty hranice vskutku nemá na základě kompletní otevřenosti, kterou nabízí. To se vlastně týká i kompletně celého internetu a digitální kultury, protože otevřenost je nedílnou součástí volného projevu online a ten je důležitý pro utváření vztahu s digitálními technologiemi a lidmi, kteří je používají (Pink 2016:11).

Autoetnografii jsem si zvolil na základě mých dlouholetých zkušeností, pozorování internetu a sociálních sítí ať už v roli trolla nebo obyčejného uživatele. Myslím si, že mám zkušenosti a informace, které jsou velmi hodnotné pro výzkum tohoto typu. Autoetnografie mi poskytuje možnost zohlednit a reflektovat moje osobní zkušenosti a může to tak dopomoci podrobněji prozkoumat tuto problematiku. Osobně mohu za sebe říci, že v určitých letech svého života jsem byl velmi aktivním internetovým trollem a opravdu často jsem používal různé metody, abych dosahoval jistého naplnění potřeb, které jsem v té době měl. Spoustu volného času během studia střední a vysoké školy jsem hojně využíval k tomu, abych si nějakým způsobem dělal z lidí na internetu legraci. Řekl bych, že se to nejspíše spustilo v době, kdy jsem ve větším začal hrát online hry na počítači a setkával jsem se v digitálním

prostředí s ostatními lidmi. Celkově jsem tou dobou měl i hodně volného času, což když se nad tím zpětně zamyslím, rozhodně to dopomohlo tomu, abych tento čas trávil na internetu. Postupně jsem přecházel od trollení v herní komunitě, na získávání informací v zájmových skupinách. To mi sloužilo jako obrázek o tom, jak to v určitých zákoutích sociálních sítí a internetu funguje. Nyní tak budu využívat svého pohledu insidera na tuto problematiku a pokusím se reflektovat všechny své zkušenosti z dob mého osobního trollení.

Součástí výzkumu k této diplomové práci bylo taky několik polostrukturovaných rozhovorů, kdy jsem se za pomoci několika předem připravených otázek snažil získat z mých respondentů co nejkvalitnější informace. Tyto respondenty jsem si vybral po dlouhodobém rozhodování a několika debatách s nimi, abych se ujistil, že mají dostatečné množství informací hodnotných pro tento výzkum. Rozhovory byly vedeny anonymně a to z toho důvodu, abych zajistil, že nemohu nějakým způsobem ohrozit svoje respondenty, jelikož jsem při debatách s nimi často zavítal do problematičtějších témat, která mohou být mnohdy citlivá. Zároveň si myslím, že to má určitou tematickou spojitost s trolly a internetem, jelikož anonymita je celkově důležitá pro pohybování se v internetovém prostředí a pro spoustu trollů řekl bych i klíčová. Jednotlivé rozhovory byly provedeny po delší domluvě na odlehlém místě, aby nenastala možnost, že někdo naruší naši debatu a nemusel bych tak dostat odpovědi, ke kterým jsem se chtěl dopracovat. Už z předchozího textu částečně vyplývá, že rozhovory byly vedeny kvalitativně, a to z důvodu komplexního tématu, který jsem si zvolil pro tento výzkum. Internetová a trollí kultura za mě vyžaduje dlouholeté pozorování, a proto otázky do rozhovorů musí být propracované do hloubky, abych tak mohl získat co nejlepší odpovědi. Jakožto dlouhodobý internetový troll jsem se zamyslel nad tím, co je podle mě skutečně důležité při analýze internetového trolla a jeho identifikaci.

Jednotlivé rozhovory jsou prokládány s textem, na základě tematické podobnosti informací. V textu práce se mohou objevit v přepisu rozhovorů necenzurované vulgarismy a slangy. Chtěl jsem tak zachovat autenticitu projevu.

2. Audovizuálnítvorba – Film

Součástí mé diplomové práce je i dokumentární film. Práce na mém filmu probíhala přibližně tři až čtyři roky. Za tu dobu jsem natočil několik rozhovorů a scén, které byly o tom, jakou sebereflexi mají uživatelé internetu, kteří se identifikují jako trollové. Vzhledem k tomu jako dlouho dobu jsem na filmu pracoval, tak se nějakým nedopatřením stalo, že se mi podařilo ztratit veškeré svoje záznamy, až na jeden. Tudíž když jsem se chtěl v nějaký moment pustit do střihání filmu ke své diplomové práci, přišel jsem na fakt, že jsem tyto záběry nějak ztratil. Tudíž následovalo nové plánování rozhovorů, ovšem s jinými než původními respondenty. Následkem bylo, že rozhovory k filmu nebyly čistě fokusovány jenom na trolly, ale také na dezinformace a sebereflexi sebe sama v online prostoru. Za mě osobně to ve finále působí možná o něco lepším dojmem, jelikož film probírá jak trolly, tak internet a dezinformace.

Film se celkově snaží působit temným dojmem. Proto jsem například zvolil metodu lehce rozklepané kamery, nebo rozostřeného obrazu pro vytvoření lepší atmosféry a lepšího diváckého dojmu z filmu. Dále mě také respondenti požádali, aby byli ve filmu zcela anonymní. Což jsem dodržel a využil jsem k tomu metody rozmazání hlasu a obličeje.

3. Reflexe autorovi role v terénu

Na internetu v roli trolla jsem působil přibližně od roku 2012. Na začátku jsem začínal v gaming komunitách, jelikož jsem byl velmi aktivním hráčem online her. Moje osobní dovednosti v této hře velkým způsobem převyšovali talent ostatních běžných hráčů. Tudíž zde nastala situace, že jsem se nemohl ve svých dovednostech posunout již o moc dál a tak jsem hledal způsob, kterým bych si hraní mohl ještě více zpříjemnit. Spolu s mým respondentem a kamarádem Adamem jsme v té době začali kazit hru ostatním a přidávali jsme příspěvky a obrázky do zájmových skupin na Facebooku o tom, jak nám ta hra nejde a že potřebujeme poradit. Přitom jsme skrytě věděli, že si z ostatních akorát děláme srandu a snažíme se je vyvést z míry. Po nějaké době mě přestalo trollení herní komunity bavit, a tak jsem se společně s Adamem rozhodl, že začneme trollit i ostatní lidi, kteří používají Facebook. Ať už se jednalo o fanoušky dobrého jídla, křesťanskou skupinu, fanoušky Tomia Okamury nebo snad OrtelHunters, vždycky jsme se snažili najít tu nejpropracovanější metodu, kterou můžeme použít pro vyvolání jak negativních, tak pozitivních reakcí. Pozitivní reakce jsou za mě velmi důležité, protože díky nim mají ostatní uživatelé větší problém poznat, zda jste troll nebo jen klasický konzument obsahu na sociálních sítích. Moji roli insidera v problematice trollů na sociálních sítích hodlám aplikovat na celkový výzkum a text práce, jelikož si myslím, že je můj náhled do této tematiky přínosný. Dle Laca Touška, vedoucího Centra aplikované antropologie a terénního výzkumu ze Západočeské univerzity v Plzni je důležité, aby byl v moderním antropologickém výzkumu badatel jeho součástí a následně mohl reflektovat jeho pozici v něm (Toušek 2015: 14). V tomto problému hledá řešení i Sarah Pink, která tvrdí, že „reflexivitu lze také definovat jako způsob, kterým jako etnografové vytváříme znalosti na základě našich setkání s jinými lidmi a věcmi. Antropologové se tím začali daleko více zajímat v 80. a 90. letech 20. století. A také říká, že naprosto rozhodující je náš vztah k digitální kultuře a technologii“ (Pink 2016: 12-13). Můj zájem o to pracovat s informacemi které jsem získal během let fungování v roli trolla, byl již v minulost i velký. To jsem ovšem ještě nevěděl, že na toto téma budu vypracovávat diplomovou práci.

4. Informátoři

V textu budu často citovat z rozhovorů a debat, které jsem vedl se svými respondenty mezi lety 2020-2023. Jejich zkušenosti a pocity z toho, jak se chovali v online prostředí a jaké aktivity tam prováděli, budu reflektovat v textu této práce a snažit se na základě porovnání s mými zkušenostmi přijít na důvody, které mají trollové pro svoje konání. Pro zachování anonymity, o kterou jsem byl požádán, jsem se rozhodl, že přidělím svým respondentům smyšlená jména.

Svoje respondenty jsem se snažil získat na základě krátkého rozhovoru o internetovém prostředí a trollí komunitě. Ve finále to dopadlo tak, že v mém výzkumu figurují pouze muži. Dlouhou dobu jsem se snažil získat do svého výzkumu i ženu, která by byla aktivním nebo bývalým trollem na sociálních sítích nebo internetu, ale bohužel se mi to nepodařilo. Tato situace by tak mohla poukazovat na fakt, že trollení na internetu je převážně mužskou záležitostí.

Marek – Je mu 33 let a je to můj dlouholetý přítel. Pohybuje se na internetu od dětství a velmi se zajímá o veškeré dění online. Podle mě má velmi dobré kritické myšlení a částečný všeobecný přehled v internetovém prostředí. Nepovažuje se úplně za trolla, ale nebrání se tomu, občas někoho pořádně vytrolit.

Norbert – Je mu 30 let a je to člověk, který se pohybuje na internetu od svých mladých let. Je velmi sečtělý, a když ho zajímá nějaká problematika, tak se o ní snaží dozvědět co nejvíce. Na internetu dlouhodobě sleduje scamy a nemorální chování uživatelů na sociálních sítích. Navíc má vystudovanou vysokou školu v oboru státní správy a tak mu dle jeho slov, nechybí dostatek kritického myšlení.

Pavel – Je mu 27 let, má dostudované vysokoškolské vzdělání v oblasti informatiky. Sám sebe označuje jako dítě počítačů, protože na něm tráví většinu svého volného času a přitom se i velmi zajímá o internetovou kulturu, hráčskou komunitu a sociální sítě. Všeobecně sleduje velkou škálu sociálních sítí a jiných platforem včetně třeba Redditu, Twitch.tv nebo dokonce i 4chan.

Nathan – Nathanovi je 17 let a je studentem střední odborné školy. Tohoto respondenta jsem si zvolil na základě jeho věku a angažovanosti na internetu. Nezajímá se o trolly, dezinformace ani problematiku s tím spojenou. Na druhou stranu je dle jeho slov, velmi

aktivním konzumentem všelijakých příspěvků, které se objeví na sociálních sítích. Dále také hraje ve velkém online hry a kouká na Youtube. Proto jsem si řekl, že by bylo velmi zajímavé zjistit, jakým stylem na to nahlíží mladý člověk, který není nějakým způsobem angažovaný v této problematice a ani se o to nezajímá.

Adam – S Adamem se známe již od mladého věku. Je mu 32 let a je to programátor. Již od mládí ho fascinovali počítače, hry a internet a to ho nejspíše motivovalo, že bude trollit lidi online všemožnými způsoby. Během svých let založil na Facebooku několik stránek, které se vyloženě zabývali děláním si srandy z ostatních lidí.

5. Co nebo kdo je to internetový troll

V historii, mytologii, fantasy četbě nebo snad i počítačových hrách, jsme se v minulosti již mnohokrát mohli setkat s něčím, nebo spíše někým, koho můžeme označit za *trolla*. Například v online hře World of Warcraft vypadá troll jako vysoká bytost, zelené či modré barvy, jeho kly jsou mnohdy délky až několika centimetrů a tak celkově připomíná postavu, která působí problémy. S trolly se také můžeme setkat v severském folkloru, kde jsou mnohdy popisováni jako bytosti, které žijí daleko od vesnic někde v močálech, a tak je pro obyčejné lidi obecně nepříjemné se s nimi potkat. V moderním slangu je však troll považován za osobu, která působí problémy převážně v online prostředí a to způsobem, který se může jevit velmi agresivní. Soustavným komentováním či reagováním na příspěvky ostatních uživatelů, se internetový trollové za pomoci negativních způsobů snaží ovlivňovat internetové diskuze nebo fóra (Launer 2024). *„Termínem „troll“ označujeme uživatele internetu, který úmyslně narušuje diskusi/chat vkládáním nevhodného obsahu s cílem vyprovokovat ostatní účastníky chatu a rozpoutat emocionálně vypjaté ohlasy od ostatních účastníků diskuse. Výsledkem chování trolla je pak destrukce diskusního fóra, které se změnilo v prostor tzv. „hatespeech“ čili nenávistné komunikace. Někdy se termínem trolling označuje též obtěžování jako takové.[...] Internetový troll v žádném případě nemusí být dítě. Může jít klidně o dospělou osobu, např. spolupracovníka, zhrzenou manželku či milenku, bývalého kamaráda apod. Řada aktivit trolla vychází jednoduše z nudy – troll se nudí, a proto má chuť někoho poškádlit.“* (Kopecký 2011). Na základě svého dlouhodobého pozorování sociálních sítí, zapojování se do diskuzí v roli internetového trolla, a také rozhovorů k této, bych si dovolil tvrdit, že škála možností, které trollové využívají ke svým aktivitám, je až nemožná popsat či analyzovat komplexně. Není v mých silách popsat dopodrobna všechny metody, které trollové využívají ke svým aktivitám, jelikož mnoho z těchto aktivit, je subjektivních. To nicméně nebrání tomu, abych se pokusil co nejvíce přiblížit internetového trolla tak, jak je vnímám já a respondenti, které jsem si vybral pro svůj výzkum. Kupříkladu jeden z mých respondentů Adam, trollil lidi způsobem takovým, že si založil falešný profil a vydával se za nezletilou dívku. Následně si psal se staršími muži, který z něj lákali nahé fotografie. Dle jeho slov mu to přišlo velmi nemorální, a tak se rozhodl, že bude dané jednotlivce zvat na rande, na které nedorazí a z dálky je bude následně pozorovat a analyzovat je. Adam mi říkal, že se mu tímto způsobem podařilo přimět až desítku lidí, aby za ním přijeli do jeho města. Měl z toho primárně prý dobrý pocit, protože v danou chvíli trollil adekvátním způsobem někoho, kdo si to zasloužil.

Na internetu nalezneme spoustu lidí, kterým dělá radost, když mohou činit druhým něco špatného, proto může být mnohdy nesmírně složité rozpoznat trolla od člověka, který je pouze nějakým způsobem frustrovaný a jde si vylít svoji zlost na internet a sociální sítě. Je rozhodně důležité ještě jednou zmínit, že trolling jakožto takový, je z velké části subjektivní záležitostí a proto se metody, které trollové využívají ke svým aktivitám, můžou velmi lišit. Nutno také dodat, že trollové obvykle své konání provádí za účelem se pobavit při dělání si srandy z ostatních uživatelů internetu, proto je tak důležité, dokázat rozpoznat trolling od obvyčejného používání vulgarismů či urážek (Tomaiuolo a kol. 2020).

„Já osobně si upřímně hodně často dělám srandu z lidí na netu. Občas si dám na tom trollení fakt záležet, a pokusím se vymyslet něco, co bude fakt promakaný, aby ten druhý co to bude číst, vůbec nechápal a říkal si, co jsem to za idiota“ (Z rozhovoru s respondentem Adamem).

„Já si osobně myslím, že troll je někdo, kdo jde na internet nějakým způsobem nasrat ostatní lidi, aby mu bylo dobře, nejlíp za to ještě má nějaký peníze. Nebo to dělá prostě z důvodu, že ho to baví. Pak to samozřejmě můžeme rozdělit na to koho trollíš, jestli za to máš peníze, děláš to jenom ze srandy, jestli trollíš důchodce nebo nějaký gamery ve skupinách. Já osobně mám teda často problém s tím, že čím uběhla delší doba od napsání komentáře nebo nějakýhotrollení, tím mám větší tendence se vrátit k tomu příspěvku a smazat ho. A ano. Mažu komentáře. Někdy je to tím aby třeba někdo nemohl ze známých vidět, co dělám na internetu. Jelikož to všechno dělám pod svým účtem“ (Z rozhovoru s respondentem Markem).

Trollové jsou tedy specifictí tím, že důvody jejich jednání nemusí být na první pohled zřejmé a proto je nezbytné pochopit metody, které využívají ke svým aktivitám. Rozebrání trollích strategií nám může poskytnout informace, díky kterým můžeme trolly následně nějakým kategorizovat tak, abychom mohli rozpoznat, který troll je více nebezpečný a naopak odhalit ty, ze kterých si nemusíme dělat až takové starosti. Tyto trollí strategie jak již bylo zmíněno, mohou být velmi odlišné a dodnes nebyly plně charakterizovány. Může to být právě tím, že je trolling záležitostí primárně subjektivní. Nedostatek informací, na kterých se shodne akademická obec či široká veřejnost, může vést k celkovému špatnému či mylnému chápání trollů jako takových. V několika posledních letech se však trollové dostávají čím dál více do podvědomí a je pravděpodobné že to bude právě díky celosvětovou rezonancí při určitých událostech. V internetových diskuzích se můžeme setkat se slovním spojením „Don'tfeedthetrolls“ neboli „nekrmte trolly“, což odkazuje na to, aby uživatelé internetu

zbytečně nedávali trollům přesně to, po čem prahnou. Tato fáze je v posledních letech známá i mezi veřejností. Osobně jsem se slovním spojením „nekrmte trolly“ setkal čím dál častěji (Phillips 2013).

Faktory, dle kterých dokážeme rozlišit internetového trolle, se mohou lišit člověk od člověka (nebo troll od trolle, chceme-li), jelikož nelze nějakým způsobem generalizovat fakt, že trollové se dají způsobem vždy kategorizovat. Každý jednotlivý uživatel sociálních sítí či internetu má svůj život, kterým procházel a určitým způsobem se vyvíjel. Nikdo neví, jaké všechny faktory mohou působit jako motivace trollů k jejich aktivitám. Zde je důležité zmínit Bourdieho teorii o finančním a kulturním kapitálu (Bourdieu 1998), který je dle mého názoru důležitým prvkem při probírání tohoto tématu. Dle Bourdieho, se v nejpokročilejších společnostech ukazují dva prvky, na základě kterých můžeme stavět principy diferenciací a to na základě ekonomického kapitálu a kulturního kapitálu, který pak vytváří habitus. Habitus je sociální dispozice, nebo také „vkus“ který vede k určitému životnímu stylu (Bourdieu 1998).

„Myslím si, že na to co dělám na internetu má vliv hodně věcí. Tím že pracuju nárazově a vždycky po třech měsících mám víc volna, tak pak toho času u Facebooku nebo někde jinde strávím mnohem víc. Mobil mi říkal nedávno, že se můj průměr zvednul ze tří hodin denně skoro na trojnásobek. Proto si myslím, že čím mají lidi víc volného času, tím mají víc času na to dělat i tyhle pičoviny, protože ono jsou to fakt blbosti“ (z rozhovoru s respondentem Markem).

Tuto teorii habitu můžeme předvést na krátkém představení třech postav programátora, právníka a dělníka. Programátor má spoustu dovedností s počítačem a příslušenstvím okolo toho. Celé dny mnohdy sedí u počítače a pracuje na svých každodenních problémech, které se týkají moderních technologií, internetu a programování. Je tudíž větší pravděpodobnost, že bude svůj čas trávit na internetu více než právník, který ve svém životě možná řeší naprosto jiné záležitosti. Pokud si právníka představíme, jak svůj čas tráví na internetu, tak vzhledem k jeho vzdělání a angažovanosti v oboru práva je nepravděpodobné, že bude navštěvovat stejné internetové stránky, diskuze nebo sociální sítě, jako programátor nebo dělník. Dělník se ve svém životě setká pravděpodobně s naprosto jinými situacemi, než programátor nebo právník. Projde si jiným stupněm vzdělání, má jiné finanční ohodnocení, jiné zájmy. Můžeme zde zahrnout třeba i fyzickou námahu, kterou musí dělník každý den vykonávat při své profesi nebo kolektiv ve kterém musí pracovat. Všechny tyto faktory mají vliv na to, jakým způsobem dané osoby zpracovávají a přijímají informace, jaké články si na internetu

vyhledávají, jaké technologie používají v komunikaci a hlavně i jakým způsobem celkově prožívají svůj život. Nutno také zmínit že i peníze jsou svým způsobem nedílnou součástí životů jednotlivce, a proto mají také vliv na to, jak se vyjadřujeme online. Nechci v žádném případě tímto říci, že člověk, který má hodně peněz, nemůže být internetovým trollem, nebo se na internetu nemůže vyjadřovat jako naprostý agresor a hulvát. I takové můžeme nalézt. Co chci říci je, že pravděpodobnost k tomu aby se z dobře finančně zabezpečeného člověka stal internetový troll nebo agresor online, je daleko menší, než u člověka který má třeba menší finanční kapitál. Může tomu být na základě lepších životních podmínek spojených s finančním kapitálem.

Pokud si představíme internetového trolla, představíme si pravděpodobně obyčejného člověka, jako je každý druhý. Dělník, právník, programátor... Ovšem s tou vlastností, že působí chaos v online prostředí a vyžívá se v tom. Proto je tak důležité kategorizovat trolly podle způsobů, metod a angažovanosti, které využívají ke svým aktivitám online.

- **Klamání:** Pokud chce troll provádět všechny svoje aktivity tak, aby z nich měl co největší potěšení, nejlepším možným způsobem je zůstat stále skrytý a za žádných okolností neprozrazovat v internetové diskuzi svoje záměry. Pokud se troll pokusí o klamání určité skupiny lidí, pravděpodobně vždy bude skrývat svoje záměry. Je to nejspíše z toho důvodu, aby získal co nejlepší možné informace, po kterých prahne, ovlivnil co možná nejlépe danou skupinu nebo totálně odvrátil diskuzi od své původní pointy. V některých případech může nastat situace, že troll předstírá naivitu a hloupost, aby následně mohl požádat o pomoc, kterou může využít k vyvolání emocionální reakce (Tomaiuolo a kol. 2020:3).
- **Agrese:** Troll, který chce dosáhnout určitého konfliktu v online prostředí, se může pokusit vyvolat konflikt, skrze provokativní a agresivní tón vůči ostatním uživatelům. Toto chování má otrávit a vyvést z míry ostatní uživatele sociálních sítí nebo internetu. Skrze využívání nesmyslných agresivních komentářů, nenávistných projevů a celkové agresivity se trollové pokouší vyvolat nepokoje a nastavit si tak atmosféru vhodnou pro jejich aktivity. Tyto metody se většinou využívají k tomu, abychom získali od ostatních uživatelů negativní zpětnou reakci a už jen právě to, je pro trolla krmivem (Tomaiuolo a kol. 2020:3).
- **Narušení:** Narušení je akt, při kterém trollové vyvádí z míry ostatní uživatel internetu a snaží se docílit změny či degradace dané konverzace. Chování, které můžeme tímto označit, by mohlo být například rozesílání nesmyslných, irelevantních či opakujících

se zpráv, které prahnou po pozornosti. Už jen tím že je konverzace nějakým způsobem nastavena či narušena trollem, má za dopad lepší podmínky pro jeho aktivity (Tomaiuolo a kol. 2020:3).

6. Klasický provokativní troll

Jméno pro tento druh trolla jsem i vymyslel sám, nebo by se dalo říci, že to nějakým stylem vyplynulo ze situace. Jako klasického trolla si můžeme představit uživatele internetu, který mnohdy komentuje dění v online diskuzích a snaží se tím narušit kontinuitu konverzace. Často používá nesmyslné výroky nebo argumenty, které nemusí dávat žádný smysl. Většinou se tito trollové nesnaží nikoho výrazně urazit, spíše se pokouší o vytvoření vtipné situace, nad kterou se může pobavit.

„Pod pojmem klasickéj troll si představím někoho, kdo často chodí na nějaké sociální sítě a tam skrze specifický metody trollí ostatní. To je taková ta klasika. Jdeš někam do diskuze, nebo do skupiny na Facebooku a tam debatuješ s ostatníma. Často třeba používáš různý nesmyslný slovní spojení, mylný informace, nebo naopak třeba velmi slušnou a spisovnou až archaickou mluvu“ (Z rozhovoru s respondentem Pavlem).

Při probírání se tématem trollení a jiného nestandardního chování na internetu, je důležité porozumět tomu, zda je trolling čistě jenom o nenávisti, nebo je v tom něco více? Často se můžeme na internetu ocitnout v situaci, která může zdánlivě připomínat trolla, který se hádá s ostatními uživateli. Je důležité proto pochopit, že trolling není čistě jenom „hate“ neboli nenávistný komentář. Taktiky trollů jsou mnohdy velmi propracované, což se velmi liší od čistě nenávistných komentářů, který mají za cíl jen ublížit či urazit.

„Podle mě je důležitý si říct, za jakým účelem trollíš. Večer chodím spát s mobilem v ruce a ráno se s ním zase probouzím, a často první co po ránu udělám je, že zapnu sociální sítě a projíždím nějaké příspěvky. Často se stane, že mě něco hned naštvě a jdu okamžitě napsat nějakou agresivní odpověď. Ale to je podle mě založeno čistě na momentální situaci a nepovažoval bych to za trollení. Jako trollení bych považovat něco, u čeho si dám záležet a propracuju způsob, jakým si udělám z toho druhého prdel“ (Z rozhovoru s respondentem Markem).

7. Gaming troll neboli griefer

Na internetu a sociálních sítích se můžeme setkat s několika druhy trollů. Jedním z nich je i takzvaný herní troll. Tito trollové se pohybují v herních komunitách a na sociálních sítích, kde se hráči setkávají v online prostoru, mimo hru. Existuje nespočet zájmových skupin na Facebooku, které se zabývají různými hrami, o čemž mi vyprávěl během rozhovoru Pavel, jeden z mých respondentů. Tyto skupiny mohou mezi sebou mít až desítky tisíc uživatelů, kteří každý den přidávají různé obrázky a zážitky z dané hry. To může vytvářet vhodné prostředí pro internetové trolly, kteří hledají každou možnou příležitost kde působit chaos. V podstatě by se dalo říct, že začátky mého osobního trollení na internetu vznikly právě v těchto herních komunitách. Já osobně jsem byl velkým hráčem a fanouškem online hry LeagueofLegends. Tato online hra se zakládá na tom, že proti sobě bojuje pět hráčů proti pěti a snaží se o zničení nepřátelské základny. Hráči si na začátku vyberou, za jakého hrdinu budou hrát, jestli za kouzelníka, bojovníka nebo léčitele a za něj si pak za vydělané zlatáky nakoupí vybavení podle zvolené role. Já osobně jsem začínal třeba tím způsobem, že jsem si vybral roli kouzelníka, ale kupoval jsem si na něj vybavení, které bylo určené pro válečníka. Na základě toho jsem opakovaně umíral a byl celkově neúčinný svému týmu. Často jsem pak hrál hloupého a obviňoval svoje spoluhráče za to, že se nám nedaří. Následně jsem si pak vyfotil svoje herní výsledky, kde byl vidět veškerý statistický přehled o dané hře a vložil jsem obrázek do již zmíněných skupin na sociálních sítích. Do příspěvku jsem vždy napsal něco ve stylu: „Nevíte, co dělám špatně“ nebo „Proč se mi v této hře nedaří? Poradte mi prosím.“ a sledoval jsem, jaké budou odezvy. Valná většina reakcí na můj příspěvek byla urážlivá nebo zesměšňující. Občas se našel někdo, kdo byl ochotný mi poradit, ale musím říci, že to bylo vskutku jenom výjimečně. Převážnou většinu času se jednalo o vulgární urážky mířené na mojí osobu. V několika případech mi bylo vyhrožováno i násilím, pokud tuto hru neodinstaluji. Já osobně jsem se nad tím neuvěřitelně bavil, protože jsem byl v LeagueofLegends v té době výjimečně dobrý a patřil jsem mezi špičku české a slovenské scény. Proto mi přišlo velmi zábavné, když mi ostatní hráči říkali, jak mám jít kupříkladu vyskočit z okna nebo kompletně odinstalovat tu hru. Já si přitom za obrazovkou tuto pozornost užíval a v hlavě jsem si říkal, jak jsem je převezl. Tyto aktivity jsem provozoval v zájmových skupinách na Facebooku přibližně dva roky. Musím říci, že se v těchto skupinách postupem času začalo objevovat více takových lidí, jako jsem byl já a začal jsem si všimnout, že stoupá obecná odolnost vůči trollím taktikám vně komunity.

Trollovi, který působí v online hrách, se v herním slangu běžně říká griefer. Jako griefera bychom mohli označit osobu, která totálně změní svůj běžný styl hraní a zkouší co nejvíce znepríjemnit ostatním hru (Rouse 2022). K tomu, aby co nejvíce uškodil svým spoluhráčům, může griefer využívat několika způsobů jako je trashtalking, killstealing neboli krádeň zářezů ve hře nebo záměrné kažení hry všemi možnými způsoby, jaké zrovna daná hra nabízí. Tyto jednotlivé termíny odkazují na špatné chování ve hře. Trashtalking, neboli ve volném překladu „povídání odpadu“ nebo mým respondentem Pavlem popsáno vulgárně jako „Říkání sraček“, je běžný pojem, který zná pravděpodobně většina online hráčů, a během jejich online hraní se s tím jistojistě někdy setkali. Vzhledem k tomu, že v této práci uplatňuji metody digitální etnografie, je důležité zmínit, že někdy mohou být na vině samotní vývojáři hry. Jsou to právě vývojáři, kteří stojí za tím, jak daná hra ve finální formě vypadá. A proto v určitých případech mohou některým věcem předejít, i přestože by to mohlo znamenat jisté komplikace ve finální hře.

Zde je několik možností, jakými může troll působit v online hrách

- **Slovní trollení:** využívání chatu jako nástroje pro to, někoho vytrollit online. Toto pravděpodobně využívá převážná většina herních trollů.
- **Flaming:** nadávání ostatním hráčům za účelem je emočně urazit. Při této metodě se trollové nebojí zajít daleko pro nejurážlivější vulgarismy. Často jsem se setkal s věcmi, které by byly pro mnohé nepochopitelné. Tyto urážky mohou obsahovat reference na nacismus, otroctví, bílou nadvládu či srovnání se zvířectvem.

„Flamování je dost běžná situace v Counter Striku. Jelikož je v té hře neustále zapnutý hlasový chat, který není nějakým způsobem hlídáný. Lidi si tam pak nadávají do opic, otroků, černochů. Často to má vliv na to, jak daný zápas dopadne, protože když se tam takhle navzájem celej tým flamuje, tak se nedá hrát. Protože to pak přes ty nadávky neuslyšíš, jestli někdo nechodí v druhé místnosti“(Z rozhovoru s Pavlem).

- **Uvedení v omyl:** rozšiřování mylných informací ostatním hráčům ve hře, či poskytování špatných rad následné pobavení se nad danou situací. Tato metoda obnáší dobrou znalost herního prostředí, proto když ji daný troll použije správně, dokáže být jedním z nejzábavnějších nástrojů při hraní online her (Cook a kol. 2017:7).

„Radit někomu špatně ve hře mě fakt neskutečně baví. Vždycky je pak vtipný je sledovat, jak jsou kvůli tomu třeba špatný a musí to řešit. Jednou jsem takhle někomu ve

Wowkuporadil, že si má koupit z aukce draka, kterej byl asi za dva tisíce a řekl jsem mu, že plive oheň a hodně ti to pomůže. Týpek se mě asi půl hodiny ptal, proč mu to nefunguje“ (Z rozhovoru s respondentem Pavlem).

- **Spamování:** neustálé zahlcování komunikačních platforem uvnitř her relevantními či nerelevantními informacemi. Tato metoda může vyvolat reakci mezi ostatními uživateli, kteří mohou začít spamovat s hráčem, který to započne. Může tak nastat naprostý chaos v dané hře (Cook a kol. 2017:7).

„Dřív jsme s klukama chodili na různé chaty, třeba jako Lide.cz a tam jsme spamovali v diskuzích různé kraviny, aby si lidi nemohli normálně psát. Ono díky tomu, že jsi tam spamoval, tak se ostatním objevovali ty nejnovější zprávy. Takže pokud jsi to dělal dostatečně rychle, znemožnilo to tak ostatním lidem vidět jejich konverzace“ (Z rozhovoru s respondentem Markem).

- **Nevhodné herní jméno:** negativně či záměrně zvolené jméno dokáže evokovat v ostatních uživatelích mnohdy spoustu zpětných reakcí. Hráči v některých případech používají rasistická, nacistická nebo jakýmkoliv způsobem urážející jména, která mohou určitým způsobem urazit druhou osobu, nebo si z něj nějak udělat srandu. Hráč si dokonce může zvolit jméno podobné, či skoro stejné jinému hráči a může se tak vydávat za jinou osobu a působit chaos. Já sám jsem tuto metodu velmi hojně využívat ke zmatení ostatních, jelikož je to poměrně jednoduchý způsob, jakým vyvolat v ostatních reakci (Cook a kol. 2017:7).
- **Nevhodné hraní:** hraní hry takovým způsobem, k jakému není určena. Trollové tak tímto způsobem kazí hru ostatním, kteří chtějí hrát způsobem, jakým vývojáři hru vymysleli (Cook a kol. 2017:7).
- **Hra s oponentem:** při této metodě hrají trollové online hru způsobem takovým, který napomáhá spíše druhému týmu. Pro tuto metodu je nezbytné, aby hra byla rozdělena na dva týmy, jinak nebude fungovat (Cook a kol.2017:7).

Na základě těchto metod mnohdy vznikají různé memy (což jsou obrázky, které v sobě nesou určitou informaci, více v kapitole ‘Meme‘), které vytvářejí nejen trollové, ale i obyčejní hráči. Tyto memy mohou odkazovat na praktické informace ke hře, které dopomáhají novým hráčům orientovat se uvnitř komunity. Také mohou vytvářet určité mínění o dané hře nebo si vytvářet srandu z příběhu, obsahu nebo stylu hraní. Naopak však mohou vznikat i memy naprosto nesmyslné, které mají za úkol zmást ostatní hráče nebo vyvolat reakce, které by za

normálních okolností mohli zůstat skryté. Vzhledem ke statistice online hry LeagueofLegends, je nárůst hráčů mezi lety 2014-2023 skoro sto milionů (Demirkol:2024). Tudíž není divu, že herní komunity jsou mnohdy místem, kde vzniká největší množství nejruznějších memů, které si pak hráči sdílejí mezi sebou.

Trollení ve hrách se stalo v nedávné historii velmi populární. Když se kupříkladu podíváme na herní komunitu na platformě Youtube, můžeme vidět, jak jsou zájmy jednotlivých hráčů rozdělené. Kanály založené na tom, že někdo kazí hru ostatním, jsou mezi hráči velmi populární. Vezmeme-li v potaz například kanál uživatele *videogamedunkey*, můžeme vidět, že jeho kanál odebírá více než sedm miliónů uživatelů. Tento kanál se zaměřuje na nestandardní chování v online hrách a následné publikace audiovizuálních záznamů na Youtube (Youtube:2024). To samotné může poukazovat na fakt, jak populární je trollení mezi herní komunitou.

„Hodně jsem sledoval na youtube videa, kde to týpci schválně kazí ostatním. Nabíhají tam doprostřed a schválně umírají. Je to zábavný to sledovat ale občas jsem si říkal, že bych to s nima fakt nechtěl hrát, byl bych z toho akorát naštvanej, že mi to někdo kazí a nežil bych si svoji hru. Já sem jsem to občas schválně trollil ostatním, protože mě to chvíli i bavilo. Přidával jsem i nějaký shitposty, abych naštvál ještě víc ostatní ve skupinách. Postupem času jsem ale přišel na to, že mi akorát kazí pocit ze hry a neužiju si to tak jako když jsem netrollil“ (Z rozhovu s respondentem Nathanem).

8. Placený troll nebo také dezinformační troll a trollí farmy

Internet je plný mylných či zavádějících informací, a tak může být celkem náročné, rozpoznat co je vskutku pravdivá informace a co ne. Informace o tom, že by mohli být nějací placení trollové, se pomalu ale jistě dostává mezi širší veřejnost, a tak je toto téma poměrně aktuální. Placení trollové mohou mnohdy ovlivňovat velkou škálu příspěvků na internetu. Často je velmi obtížné rozeznat trolly od běžných uživatelů internetu a sociálních sítí, neboť je do vytváření falešných profilů vkládáno velké množství úsilí.

„Na internetu je dneska takový množství informací, že si ani nedokážeme představit jak moc toho ve skutečnosti je. Jak se chceš v tomhle chaosu orientovat? I pokud máš sebelepší vzdělání, tak dozajista nedokážeš rozpoznat všechny druhy trollů a dezinformací. No a jak proti tomu bojovat, když ještě k tomu všemu jsou tu placené trollí farmy, kde lidi za peníze píšou hovna na internet? Jakým způsobem chceš bojovat třeba proti někomu, kdo je v Rusku a sedí za počítačem někde na Sibiři a vesele si tam píše kdejakou kravinu“ (Z rozhovoru s respondentem Norbertem).

Nejlépe zdokumentovaným případem o trollích farmách je z ruského Petrohradu. Lyudmila Savchuk je investigativní reportérka, která se na 2 měsíce nechala zaměstnat v trollí farmě v Petrohradu. Tato práce ji byla nabídnuta jejím bývalým kolegou, který s ní pracoval v místních novinách. Než se dostala k práci trolla pro trollí farmu, přidávala neutrální zprávy na svoje sociální sítě a občas tam přidala i něco aktivistického. Jednoho dne se jí na zdi začaly objevovat reklamy, které nabízeli kreativní práci vzdělaným Rusům. Bývalý kolega ji prý řekl, že se jedná o tajnou práci, na tajném místě a pro tajnou organizaci (Savchuk 2017). Savchuková začala pro tuto společnost pracovat od 2. Ledna 2015 v Petrohradě v budově, která se díky tomu stala velmi známou a probíranou stavbou v médiích. Tato společnost nesla název ‘Internet Research Agency’. Když Lyudmila poprvé dorazila do tamní budovy, překvapilo ji, jaké množství lidí tam nepřetržitě pracuje. Pracuje se tam převážně na dvanáctihodinové směny a v každém momentu pracuje alespoň několik stovek lidí, aby společnost stále fungovala po celý čas. Zaměstnanci pracující v Internet Research Agency jsou aktivní na všech možných webech a sociálních sítích, i těch, které nejsou tak moc navštěvované. Tam produkují širokou škálu všelijakého materiálu, jako jsou komentáře, videa, fotky nebo lajky. Na každém počítači byl list s tématy, na který se má daný troll zaměřit v ten den. V čase, kdy Savchuková pracovala pro tuto společnost, měla za úkol, rozšiřovat negativní

informace veřejně o Ukrajině (Savchuk 2017). Pokud se nad tím trochu zamyslíme s odstupem času, tak v roce 2022 vypukla válka Ruska s Ukrajinou. Není zřejmě náhodou, že ruské trollí farmy psali právě o Ukrajině již 7 let před začátkem konfliktu. Pravděpodobně si tak nastavovali online prostor pro lepší start války, ale to už je čistě jen konspirativní.

Na spodu hierarchie Internet Research Agency jsou zaměstnanci, kteří komentují příspěvky na sociálních sítích. To se dělá tím způsobem, že se založí falešný profil. Tento profil, může být vytvořen dokonce i celým týmem trollů, protože čím zajímavěji falešné profily vypadají, a čím méně politicky angažovaně působí, tím více působí profil reálněji a dosahuje lepších výsledků. Zaměstnanci si skoro nikdy nečtou příspěvky, které komentují. Pouze bezhlavě scrollují příspěvky, které jim byly zadány a vkládají komentáře do diskuzí. Některé dny musela Savchuková vymýšlet příspěvky, které by poukazovaly na to, že kupříkladu zrovna peče nějaký koláč a v hlavě přemýšlí nad Putinem, jak odvádí neskutečně dobrou práci (Savchuk 2017).

Na Facebooku nastává v posledních několika letech závažný problém, který je spojený s neregulovaností politický reklam., Na platformách Meta dochází k rozsáhlému neregulovanému šíření politických reklam. Toto zjištění je alarmující, zejména vzhledem k tomu, že mnohé z těchto reklam jsou součástí koordinované kampaně ruské propagandy, která cílí na země EU, zejména Francii a Německo, a zasahuje až miliony uživatelů. Moderování reklam společností Meta je navíc popisováno jako nekonzistentní. Mnoho reklam, které by podle směrnic měly být označeny jako politické, není rozpoznáno, a přibližně 60 % moderovaných reklam neodpovídá interním směrnicím společnosti. Tento nedostatek umožňuje nepozorovanou cirkulaci a šíření dezinformačních kampaní“ (čeští elfové 2024).

„Za mě jsou trollové a trollové, jsou jedni, kteří sledují nějaký vyšší cíl a ti druzí který baví jen nějakým způsobem provokovat lidi na internetu. Když to spojím s dezinformacemi, tak trollové mohou být i organizované skupiny, jako třeba ruské trollí farmy. Ty ovlivňují názory lidí na internetu. Pod diskuzemi píší proruské komentáře a navzájem si je pak lajkují. Nejlaikovanější komentáře se většinou objevují v diskuzích nejvíce nahoře, proto je pak lehké si myslet, že podobným způsobem může myslet hodně lidí. Akorát že vůbec“ (Z rozhovoru s respondentem Norbertem).

Podobné problémy můžeme pozorovat i v rámci internetu české republiky. Toto jsme mohli sledovat u členů politického hnutí SPD, kdy členové byli nuceni komentovat či přidávat příspěvky na internet. Tyto příspěvky často byli naprosto mylné, zavádějící nebo pracující se strachem. Členové SPD byli nuceni hlavními představiteli strany, aby kupříkladu využívali hojně informační web Novinky.cz a jeho diskuzní fórum. Tam pravidelně přidávali příspěvky, které hájily nějakým způsobem zájmy SPD (Česká televize 2019).

9. Trollové a jejich identita

S pojmem identita se můžeme setkat běžně i v normálním životě. Identitou obvykle myslíme svou totožnost, kterou vyjadřujeme svým chováním a svými postoji. Stojí identitu můžeme také prokázat občanským průkazem. Z odborného hlediska je však náročné pojem identita specifikovat jednoznačně. Zájem o zkoumání identity vzrostl již ve 20. století na základě čím dál častějších změn ve společnosti. Společenské a kulturní změny měli za následek, že význam jedince ve společnosti čím dál více narůstal. Proto narůstal stále větší důraz na to najít své *pravé já* (Macek 2003: 180). Profesor Macek ještě také dodává, že dnes je vedle individuální identity důležitá také identita různých společenských či sociálních skupin, ve kterých zůstává důležitá podstata jednotlivce (Macek 2003: 180).

„Pokud jsi troll, musíš se tak i cítit. Protože jestli si jen tak občas z někoho uděláš srandu, tak bych to nepovažoval za nějaký způsob trollení. Sranda tady byla odjakživa a lidé se bavili všemi možnými způsoby. Na druhou stranu, pokud už záměrně šíříš dezinformace, nebo nějakým způsobem narušuješ diskuze na internetu, tak to z tebe trolla dělá. Podle mě je na internetu hodně trollů, který se sami sebe za trolla nepovažují, ale jsou to trollové. Naopak si myslím, že bude i hodně jedinců, kteří sami sebe považují za velkého trolla a ve skutečnosti tomu tak nebude“ (Z rozhovoru s Markem).

„Myslím si, že je určitě hodně důležitý, aby ses ty sám považovat za trolla. Pokud to tak necítíš, tak podle mě nejsi. Každou chvíli vídám na Facebooku ve skupinách jak lidi přidávají screenshoty z her a snaží se nějakým způsobem trollit. Mnohdy je to ale ve skutečnosti spíš něco trapného, než aby ses nad tím pobavil. Takže tyhle lidi nepovažuju za trolly“ (Z rozhovoru s Pavlem).

„Není troll jako troll. Některý lidi chodí na internet čistě jenom debatovat o názorech ostatních. Podle mě se tak může stát, že si můžeš splést normálního člověka s trollem, protože i ten troll může vypadat jako někdo, kdo jen debatuje“ (Z rozhovoru s Norbertem).

Za mě osobně jsem se setkal s velkou škálou různých trollů na internetu, abych si dovilil tvrdit, že za trolla se člověk musí považovat, aby jím byl. Protože pokud se jedinec za trolla nepovažuje, ale pouze si nějakým způsobem dělá srandu na internetu, tak bych ho jako trolla také nepovažoval. Je totiž důležité, jestli svým jednáním sledujete nějaký záměr, a nebo jen bezduše nadáváte či jinak zesměšňujete ostatní.

„Když jednotlivec hraje nějakou úlohu, samozřejmě požaduje od svých pozorovatelů, aby dojem, který v nich vyvolává, brali vážně. Chce, aby byli přesvědčeni, že postava, kterou vidí, je skutečně nositelem charakteristických vlastností, jaké zdánlivě má; že úloha, kterou hraje, bude mít předpokládaný dopad a že, obecně řečeno, věci jsou takové, jaké se zdají být. V souladu s tím existuje obecně přijímaný názor, že jednotlivec uvádí své představení a hraje divadlo „pro dobro ostatních“. Bude výhodné začít naše úvahy o hereckých výkonech tím, že celou otázku obrátíme a zaměříme se na to, jak moc věří jednotlivec ve zdání reality, které se snaží vzbudit ve svém okolí. Jedním extrémem je situace, kdy zjistíme, že se účinkující se svým výkonem zcela ztotožňuje; může být zcela upřímně přesvědčen, že zdání reality, které předvádí, je skutečnou realitou. Jestliže je jeho obecenstvo rovněž přesvědčeno o pravdivosti jeho představení - a to je zřejmě typický případ - pak alespoň pro danou chvíli pouze sociolog nebo osoba s danou společností nespokojená bude mít pochybnosti o „skutečnosti“ toho, co se předvádí. Druhým extrémem je stav, při němž zjistíme, že účinkující se s vlastním výstupem neztotožňuje ani v nejmenším. Tato možnost je pochopitelná, protože nikdo není v tak výhodné pozorovatelské pozici, aby prohlédl hraný výstup, jako osoba, která ho sama hraje. Účinkující může mít navíc důvody k ovlivňování názoru svého obecenstva jenom proto, aby mohl tento názor použít jako prostředek k dosažení jiného cíle, a nijak ho neznepokojuje, jakou představu o něm nebo o situaci si obecenstvo vytvoří“ (Goffman 1999: 25). Tato definice dokonale popisuje, jakým způsobem se troll snaží v online prostředí prezentovat.

10. Dezinformace

I přesto, že je termín „dezinformace“ ve velké míře využíván jak v médiích, literatuře či verbální komunikaci, tak nemusí být vždy zcela jasné, co si pod tím představit. „Pojem ‘dezinformace‘ znamená šíření záměrně nepravdivých informací, obzvláště pak státními aktéry nebo jejich odnožemi vůči cizímu státu nebo vůči médiím, s cílem ovlivnit rozhodování nebo názory těch, kteří je přijímají. Je pozoruhodné, že tento dnes mezinárodně užívaný pojem pochází nejspíš z ruského *дезинформация* [dezinformacija], který byl prvně zaznamenán v roce 1949“ (mvcr.cz). Je důležité zde zmínit slovo ‘záměrně’, jelikož mylná informace, která je rozesílána na základě nevědomosti se nazývá misinformace. Misinformace je nesprávná nebo zavádějící informace, která není šířena ani systematicky, ani úmyslně s cílem ovlivnit rozhodování nebo názory těch, kteří ji přijímají. Ačkoliv se jedná o neutrální jev, mohou misinformace v případech, kdy jsou šířeny ve velkém rozsahu a bez náležité opravy, vést ke stejnému výsledku, jako dezinformace – tedy k přijetí rozhodnutí nebo osvojení názorů na základě nepravdivých informací“ (mvcr.cz).

„Dezinformace je podle mě nějaký hoax nebo poplašná zpráva, která sama o sobě není pravdivá. Většinou se snaží o to vyvolat nějaké reakce nebo sledovat nějaký větší záměr. Za mě je velký problém v rozpoznávání dezinformací. U dezinformací, u kterých si neuvědomíš nebo nerozeznáš, že je to dezinformace, tak vlastně ani nevíš, že to je dezinformace. A tudíž to budeš brát za nějakou jakoby pravdu a tyto informace pak budeš konzumovat. Je pak důležité za mě sledovat weby, které by byli plné těchto dezinformací. Občas je to problém z důvodu algoritmu, protože když se o tyto věci zajímáš a klikáš na ně, tak je tam budeš mít víc a víc. Nastává tak problém se z toho algoritmu dostat a může se tak člověk ocitnout v nekonečném kruhu dezinformací“ (Z rozhovoru s Norbertem).

„Za mě je určitě důležitý mít velký obecný přehled a dobrou sebereflexi. Je potom jednodušší rozeznat dezinformaci. Upřímně můžu říci, že sám jsem už několikrát na něco naletěl. Někdy je vážně těžký rozeznat, co je a co není dezinformace, protože mnohdy spousta dalších zdrojů říká tu stejnou věc a prokousat se tím informačním odpadem je občas až nadlidský výkon. Takže pak chápu, že starší lidé mohou mít ještě větší problém než já“ (Z rozhovoru s Markem).

V rámci této tematiky ještě zmiňuje Wardle a Darekhshan (2017) ještě jeden důležitý termín a tím je ‘maliformace’. Maliformace je informace, která je založená na základě

pravdivé skutečnosti, snažíc se poškodit nebo ublížit určité osobě, státu nebo organizaci (Wardle a Darekhshan 2017:20).

Pro trolly je důležité znát rozlišení těchto druhů dezinformací nebo misinformací, aby dokázali lépe zpracovat metody, kterými budou páchat nepříjemnosti. V mnohých případech jsou to právě dezinformace, které jsou hlavním nástrojem internetových trollů, jako je tomu v příkladě ruských trollích farem (Savchuk 2017). Dle mého názoru však nelze s jistotou tvrdit, že dezinformace jsou hlavním nástrojem všech trollů a to zhradem k tomu, že trolling je založený převážně na subjektivitě jedince, je proto na místě říci, že jen určitá část trollů používá dezinformace ke svým aktivitám.

11. Meme

Pokud používáte internet již delší dobu, pak pro vás nebude pojem *meme* (čte se mým) nic nového, může se ovšem stát, že jste se s tímto slovem ještě nesešli. Odjakživa co si pamatují, se výraz *meme* skloňuje podle našeho vzoru hrad, nicméně pokud budeme hovořit s uživateli sociálních sítí, v mnoha případech se dozvíme, že ne každý ví, jak se meme správně vyslovuje nebo snad skloňuje. Často se tak může stát, že se setkáme s výrazy, jako jsou třeba „ meme, memečka, mýmka, mema“. První publikovaná zmínka o slově meme datuje do roku 1976, kdy britský zoolog, etolog a biolog Richard Dawkins publikoval knihu *The Selfish Gene*. V knize přirovnává meme k řeckému slovu ‘mimeme‘ které je chápáno jako „ to co je napodobeno“. Slovo bylo následně zkrácené kvůli jeho podobnosti s anglickým slovem „gene“, neboli gen. Dawkins použil termín, protože se snažil zjistit, zda je zde nějaká možnost jak se přenášejí myšlenky skrze generace (Benveniste 2022). Co je tedy vlastně meme ? Meme by se zjednodušeně dalo popsat tak, že se jedná o video či obrázek, který obsahuje mimo audiovizuální tvorbu často i text, který dodává memům smysl. Takže převezmeme-li myšlenku genů, které se předávají z generace na generaci a vložíme-li ji do moderního internetového světa, získáme tak nástroj pro šíření informací skrz který se přenášejí informace nejen mezi trolly, ale i mezi obyčejnými uživateli sociálních sítí. Zprvu se může zdát, že memy používají jen internetový trollové, avšak není tomu tak. V minulosti memy byly doménou převážně trollů, kteří skrze někdy nesmyslné a netematické obrázky narušovali diskuze internetových fór, nicméně během poslední dekády s růstem internetových portálů a sociálních sítí jako jsou například Facebook, Reddit, 4chan, 9GAG a dalších, se z memů stal lehký nástroj pro sdílení informací mezi všemi uživateli sociálních sítí. Mluvíme-li o memu jako o lehkém nástroji pro sdílení informací, je to hned z několika důvodů. Například jejich výroba, vytvoření memu v dnešní době může trvat pouhých několik vteřin a to díky internetovým nástrojům kam stačí vložit obrázek nebo video ze kterého chcete meme vytvořit, přidat nápis (který může být jak pravdivý tak naprostý nesmysl) a meme je na světě. Díky již výše zmíněným sociálním sítím se meme mohou stát velmi populárními v podstatě přes noc a tak není divu, že staly nedílnou součástí repertoáru nejen internetových trollů, ale i obyčejných uživatelů sociálních sítí.

V roce 2018 se díky uživatelům Twitteru, možná povedlo odhalit první historický meme v komiksu, který byl publikován v satirickém magazínu *The Judge* v roce 1921. Kresba v komiksu zobrazovala dva muže. První byl obrázek upraveného muže, stojícího ve

smokingu, pod kterým stál nápis: „Howyouthinkyoulookwhen a flashlightistaken“. Následoval druhý obrázek, který ukazoval mladého kluka, jako by mu bylo velké sako, nebylo dobře a celkově nevypadal nejlíp. Pod tím věta: „Howyouactuallylooklike“. Přes noc se to stalo díky Twitteru hitem, a mnoho lidí tomu chtělo přijít na kloub. Někteří dělali své osobní výzkumy, pročítali magazíny, a přišlo se na to, že to byl vůbec první vtip tohoto formátu, který je v dnešní době světoznámý meme. Nicméně dle definice memu, samotný obrázek nelze považovat za meme, protože to musí být sdíleno a kopírováno skrze velké množství lidí na internetu s dalšími možnými variantami. Ve finále se tak přišlo pouze na to, že autoři položili základy dnešního známého memu (Gerken 2018).

12. Sociální sítě

Sociální sítě jsou v posledních letech nedílnou součástí životů mnoha lidí na tomto světě. Já osobně chodím třeba s mobilem, na kterém mám sociální sítě spát v ruce a následně se s ním i probouzím. Stejně tak říkal i Marek v našem rozhovoru. Osobně jsem při výzkumu k této práci pravidelně navštěvoval několik sociálních sítí, kde jsem na každé prováděl odlišné aktivity.

- **Facebook** – Komunikační platforma s obrázky a zájmovými skupinami, či stránkami
- **Twitter** – Sociální síť, kde vynikají krátké textové informace, zprávy nebo memy
- **Reddit**– Jak sám sebe popisuje „The front page of the internet“ nebo v překladu jako „Titulní strana internetu“. Reddit je sociální síť určená k šíření informací, kde ostatní uživatelé hodnotí, prostřednictvím hlasů (Reddit.com 2024)
- **Instagram** – sociální síť kde lidé sdílí obrázky či videa
- **4chan** – anonymní diskuzní fórum, kde každý může napsat svůj názor, přidat svůj obrázek nebo se jednoduše zapojit do konverzace (4chan.org 2024)

„Je hrozné kolik času mnohdy lidi stráví na sociálních sítích. Říkám to za sebe, protože já mám někdy týdny, kdy na mobilu jsem i 15 hodin denně.... Navštěvuju hlavně Facebook a Instagram, kde se zapojuju do diskuzí pod příspěvky“ (z rozhovoru s Markem).

„Nejvíc používám asi Facebook a Instagram, občas zapnu třeba Reddit nebo Youtube. Přijdou mi jako nejlepší, protože je na nich nejvíc lidí a je tam nejvíc obsahu. Třeba takovej 4chan mi přijde jako dost zajímavěj, protože je tam většina lidí anonymních a tak se z toho postupem času stala sociální síť, kde je převážná většina uživatelů pseudointelektuálních. Z 4chanu se stalo dost temný místo, protože jsou případy, kdy někdo šel vystřílet školu nebo obchod a předtím to napsal na 4chan. Na 4chanu pravděpodobně vznikl i nápad pro založení nejznámějších NFT na světě a to BoredApes club. Který podle všech dostupných informací nějakým způsobem odkazuje na nacismus, otroctví a další problematiky, ze kterých si to jistým stylem dělá srandu.“ (z rozhovoru s Norbertem).

„Dost používám Reddit, Facebook, Twitich.tv nebo 4chan, kam občas zavítám. 4chan je v tématu trollů dost zajímavou sociální sítí, jelikož je to podle mě takzvaný sítko internetu. Kdy různé memy a informace nejdříve projdou 4chanem, než se dostanou na klasické sociální sítě nebo internetem. Za mě je to dost nebezpečné“ (Z rozhovoru s Pavlem).

„Já jsem asi nejvíc používal Facebook, kde jsem založil několik stránek s poměrně násilným až urážlivým obsahem. V té době se to ještě nějakým způsobem dalo, jelikož algoritmus nedokázal rozpoznat žádný problém. Skrz tu stránku jsem sledoval, jak lidi reagují na určité příspěvky a jaký typ obsahu vyvolá největší reakce. Záměrně jsem se tak snažil, aby každéjednotlivej příspěvek vzbuzoval co největší emoce a kontroverzi. Lidi mi pak dokonce vyhrožovali násilím, pokud některý příspěvek nesmažu. Já byl v té době dobře anonymně skrytej, takže nebyla možnost, jak by mě někdo mohl najít, a tak jsem je všechny ignoroval a jen jsem se tomu smál“ (Z rozhovoru s Adamem).

Je nespočet způsobů, jaké mohou trollové využít na jednotlivých sociálních platformách ke svým aktivitám. Každá jednotlivá sociální síť se částečným způsobem liší v jejím základním fungování, proto tak musí trollové adaptovat svoje metody, aby dosáhli co největšího potěšení. Také je důležité zůstat na sociální síti při trollení skrytý, to třeba nahrává trollům na 4chanu, jelikož je to kompletně anonymní platforma. Ze svých osobních zkušeností vím, že uživatelé na 4chanu jsou na trolly ostatní uživatelé více zvyklí, než například na Facebooku. Pravděpodobně to bude tím, že na 4chanu je od počátků určitá anonymita a lidé jsou více zvyklí na toxické chování ostatních uživatelů (Stephens 2023).

13. Důležitost anonymity pro trolly internetu

Anonymita v kontextu trollů na internetu představuje možnost daného jednotlivce nebo skupiny skrýt několika způsoby svoji identitu, a působit tak naprosto odlišně od svého normálu. Anonymita je zásadní při působení chaosu a zmatků v online prostoru, jelikož nám umožňuje oprostít se od své identity a působit jako někdo jiný. Jakým způsobem je tato identita změněna, je na základě subjektivních preferencí jednotlivého trolla nebo osoby. „Anonymita v davu, na internetu nebo v jiném prostředí chrání člověka před identifikací (jeho potřeby, motivy, záměry i mnohé projevy mohou zůstat skryty)“ (Vybíral 2002: 277).

„Založil jsem si profil mladý holky a dal jsem si s tím hodně práce. Snažil jsem se, aby všechno co jsem na ten profil přidával, mělo smysl. Veškeré fotky jsem si stáhnul od nějaké holky ze zahraničí, a všechno jsem to nahrál na ten profil s odstupem času. Následně jsem počkal asi měsíc a začal jsem si přidávat do přátel starší pány, kteří mě nějakým způsobem kontaktovali. Chvíli jsem si s nimi psal, abych zjistil, co za tím může stát, že takhle píšou random holkám na internetu. Po chvíli mě to začalo štít a tak jsem je začal zvát na rande do mého města. Několikrát se stalo, že ten dotyčný opravdu dorazil na místo setkání. Já je pak z dálky pozoroval tak dlouho, než našťavaně odešli a v duchu jsem se smál“ (Z rozhovoru s Adamem).

„S kámošema jsme si dělali srandu, že jsme si založili profil nějakého araba, a psali jsme lidem, že jim pošleme bombu domů, pokud si s náma nebudou chtít volat nebo psát“ (Z rozhovoru s Nathanem).

V dnešní době není příliš těžké stát se anonymním na internetu. Moderní technologie nám poskytují příležitost k tomu, vydávat se za kohokoliv jiného aniž by na to běžný člověk přišel. Je důležité si proto rozlišit základní faktory, které jsou potřeba zmínit při zkoumání anonymity u internetových trollů.

- **Motivace k tomu být anonymní** - anonymita poskytuje trollovi skvělou možnost, působit jako jiná osoba. Díky tomu, tak může působit v konverzacích zmatek a nemusí se bát, že by někdo objevil jeho pravou totožnost.
- **Rizika anonymity** – v určitých případech může nastat, že právě díky problematice s anonymitou internetových nastanou problémy, které budou těžce vyřešitelné. Krásný příklad může být sociální síť 4chan, kterou jsem zmiňoval v předchozí kapitole.

- **Výhody anonymity** – člověk, který je anonymní, se nemusí bát jakéhokoliv postihu vůči jeho osobě. Z osobních zkušeností vím, že není problém, pokud vám zablokují falešný profil. Odhadovaná doba, za kterou si můžete založit nový profil na sociálních je přibližně 10 minut.

„V téhle době je fakt jednoduchý se vydávat za někoho jiného nebo být kompletně anonymní. Já sám jakožto dítě internetu bych řekl, že rozhodně nedokážu poznat všechny fake profily, které potkám. Je celkem jednoduchý poznat očividnejfake profil. Poznat ale fakt propracovaný maskování, ještě když si s tím někdo dá fakt velkou práci, je nesmírně náročný. Jak jsem již říkal, na internetu se pohybuju fakt od té doby, co u nás začal, ale rozhodně bych nedokázal poznat všechny trolly ani všechny dezinformace. Podle mě je to nemožný vzhledem k počtu uživatelů internetu“ (Z rozhovoru s Pavlem).

Závěr

V posledních letech, se velmi často hovoří o internetových trollech v souvislostech s propagací dezinformací. Mnohdy bývají terčem komentářů ruské nebo čínské trollí farmy. Jsou ovšem trollové vždy jenom ti špatní, kteří sdílejí informace ohledně propagandy či naprosté dezinformace?

Tato diplomová práce si kladla za cíl představit internetového trolla takovým stylem, který může být mnohým neznámý. Díky rozhovorům, vlastnímu zúčastněnému pozorování a celkovému použití metod digitální etnografie se mi povedlo identifikovat základní vlastnosti, které jsou běžné pro internetové trolly. Jako troll se může jevit jako osoba, která působí problémy v online komunitách, diskuzích na sociálních sítích, chatovacích platformách, ve hrách a tak celkově v internetovém prostředí. Ne vždy musí internetový troll svým chováním provádět něco špatného. Existují případy, kdy se trollové pouze angažují ve specifické tematické, aby tak získali určitý přehled o tom, co si daná komunita myslí o tomto problému. Následně jsem skrze propracované rozhovory prodiskutoval odlišné metody, které používají trollové ke svým aktivitám online.

V úvodu práce jsem si stanovil cíl, kterým bylo vyvrátit myšlenku, že metody které trollové využívají ke svým aktivitám, jsou založeny na základě čistě subjektivních pocitů a vnímání reality daného jedince. Během svého výzkumu jsem přišel na to, že metody, které trollové využívají, jsou skutečně subjektivní záležitosti. Často využívají svých osobních názorů a pocitů k tomu, aby co nejpropracovanějším způsobem narušili vývoj dění na internetu, sociálních sítích a jiných komunikačních platformách. Tyto subjektivní pocity jsou pak reflektovány ve způsobu, jakým troll vystupuje. Na základě výzkumu však nemohu říci, že by trollí metody bylo čistě jen subjektivní záležitostí. Z informací získaných při výzkumu ke své diplomové práci jsem přišel na to, že mohou být trollové, kteří jsou zaměstnání pro nějakou společnost, kde musí plnit rozkazy, které jim někdo zadává. Špatně si tak lze představit, že by v takové situaci nastala možnost, pro uplatnění subjektivních pocitů jedince.

Skrze rozhovory a autoetnografii jsem přišel na to, jak moc je důležitá anonymita v online prostředí. Já sám jsem nikdy nepovažoval za důležité, být na internetu anonymní. Ani v případech, kdy jsem si dělal sebevětší srandu z ostatních uživatelů sociálních sítí. Po vyslechnutí svých respondentů jsem však přišel na to, že některé metody, které se využívají ke trollení, skutečně potřebují naprostou anonymitu. V opačném případě by se totiž mohlo

stát, že by trollovi hrozilo nebezpečí jak ze strany poskytovatele internetu, tak ze strany ostatních uživatelů sociálních sítí a internetu.

Při vypracování zadání této diplomové práce jsem si myslel, jak bude nezbytně nutné vypracovat obrovské množství jednotlivých slovních spojení. Ve finále jsem přišel na to, že by pak tato práce nebyla hodna té diplomové, nýbrž slovníku anglických pojmů.

Můžeme říci, že trollové jsou velmi vlivnou skupinou lidí, které svým nestandardním chováním na internetu můžou narušit kontinuitu online konverzací. Působí tak za pomoci kontroverzních prohlášení, která mohou v některých případech i vulgárně urazit. Je nutné umět správně pochopit sebe samého v tomto prostředí, skrze sebereflexi. Za mě osobně je možné proti trollingu bojovat jednou hlavní zbraní a to celkové edukací společnosti o této problematice. Mělo by se o tom vyučovat jak na základních školách, tak v domovech pro seniory, protože právě ti, jsou mnohdy terčem nejhorších dezinformací.

Seznam použité literatury

- 4chan.org. 2024 Dostupné z: <https://www.4chan.org/index.php> [27.4.2024]
- Alexis Benveniste 2022 The Meaning and History of Memes 2022 Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2022/01/26/crosswords/what-is-a-meme.html> [22. 5. 2022]
- Bourdieu, P. 1998. *Teorie jednání*. Praha: Karolinum
- Buckels, E., P. D. Trapnell, D. Paulhus. 2014 *Trolls just want to have fun*. Dostupné z: doi:10.1037/e520722015-006 [12. 3. 2022].
- Cook, Ch., J. Schaafsma, M. Antheunis. 2017. *Under the bridge: An indech examination of online trolling in the gaming kontext*. Tillburg University, The Netherlands
- Česká televize 2019. *SPD za Úsvitem – Správce z Kremly – Vy tanky, my branky*. Dostupné z: <https://www.ceskatelevize.cz/porady/1142743803-reporteri-ct/219452801240011/> [24. 5. 2024].
- Čeští-elfové.cz. 2024 *Jak Meta selhává v boji proti šíření ruské propagandy*. Dostupné z: <https://cesti-elfove.cz/jak-meta-selhava-v-boji-proti-sireni-ruske-propagandy/>
- Demirkol, O. 2024 *League of legends players count*. Dostupné z: <https://www.thespike.gg/league-of-legends/beginner-guides/league-of-legends-player-count> [25. 3. 2024].
- Deuze, M., 2015. *Media life: Život v médiích*. Praha: Karolinum.
- Disman, M., 2005. *Jak se vyrábí sociologická znalost*. Praha: Karolinum.
- Donadio, R. 2017. *Why the Macron Hacking Attack Landed with a Thud in France*, The New York Times. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2017/05/08/world/europe/macron-hacking-attack-france.html> [22. 3. 2022]
- Donath, J.S. 2002 *Identity and deception in the virtual community*. In *Communities in Cyberspace*; Routledge: Abingdon-on-Thames
- Geertz, C., 2000. *Interpretace kultur: vybrané eseje*. Praha: Sociologické nakladatelství.
- Gerken, T., 2018 *Is this 1921 cartoon the first ever meme?* Dostupné z: <https://www.bbc.com/news/blogs-trending-43783521> [22. 5. 2022]
- Goffman, E. 1999 *Všichni hrajeme divadlo: sebezprezentace v každodenním životě*. Praha: Nakladatelství studia Ypsilon.
- GOFFMAN, Erving. *Všichni hrajeme divadlo: sebezprezentace v každodenním životě*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1999. ISBN 80-902482-4-1.

- Kopecký, K. 2011 *Úvod do boje s internetovým trollingem*. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/temata/dali-rizika/296-uvod-do-trollingu> [9. 2. 2024].
- Launer, J. 2024. *Troubled by trolls*. Dostupné z: <https://www.bmj.com/content/384/bmj.q580> [22. 4. 2024].
- Macek, P. 2003. *Identita jako proce: vývojový přístup a styly sebedefinování*. Akademie věd ČR
- McQuail, D., 2009. *Úvod do teorie masové komunikace*. Praha: Portál.
- Moreau, E., 2019 *Whatis a Hater?* Dostupné z: <https://www.lifewire.com/what-is-a-hater-4589594>
- Mvcr.cz. 2020. *Definice dezinformací a propagandy - Terorismus a měkké cíle*. Dostupné z: <https://www.mvcr.cz/cthh/clanek/definice-dezinformaci-apropagandy.aspx> [5. 4. 2024].
- Nešpor, K., 2003. *Návykové chování a závislost: současné poznatky a perspektivy léčby*. Praha: Portál.
- Petráň, T. 2011 *ECCE HOMO: Esej o vizuální antropologii*. Pardubice: Univerzita Pardubice
- Phillips, W. 2013 *Don'tfeedthetrolls? It's not thatsimple*. Dostupné z: <http://www.dailydot.com/opinion/phillips-dont-feedtrolls-antisocial-web/> [12. 5. 2024].
- Pink, S., H. Horst, J. Postill, L. Hjorth, T. Lewis, J. Tacchi. 2016. *Digital Ethnography: Principles and Practice*. Londýn: Sage.
- Porter, D., 1997. *Internet Culture*. Londýn: Routledge.
- Reddit.com. 2024. Dostupné z: <https://www.reddit.com/r> [27. 4. 2024].
- Rouse, M. 2022. *WhatDoesGrieverMean?* Dostupné z [:https://www.techopedia.com/definition/1916/griever](https://www.techopedia.com/definition/1916/griever) [12. 3.2024].
- Savchuk, L. 2017. *My life as a troll- LyudmilaSavchuk's story*. Dostopuné z: <https://www.diis.dk/en/my-life-as-a-troll-lyudmila-savchuk-s-story> [24. 5. 2024].
- Stephens, A. 2023 *The darkside of 4chan: exploring the Dangers of an Unmoderated Online Community*
- Štěpanovova, A. 2016 *Trolling a další nestandardní chování* Praha: Univerzita Karlova
- Tomaiuolo, M. G. Lombardo, M. Mordonini, S. Cagnoni, A. Poggi, 2020 *A surfy on Troll Detection. Future internet*. Dostupné z: <https://www.mdpi.com/1999-5903/12/2/31> [15. 5. 2024].
- Toušek, L. a kol. 2015. *Kapitoly z kvalitativního výzkumu*. Plzeň: Západočeská univerzita v Plzni, Fakulta filozofická.

Vybíral, Z. 2002 Disinhibice u *mladých uživatelů chatu*, In: Plaňava, I., M. Pilát 2002 *Děti, mládež a rodiny*, Brno: Barrister&Principal

Wardle, C., H. Darkshyan. 2017. *Information Disorder: Toward an Interdisciplinary Framework for Research and Policy Making*. Council of Europe. Dostupné z: <https://edoc.coe.int/en/media/7495-information-disorder-toward-an-interdisciplinary-framework-for-research-and-policy-making.html> [22. 4. 2024]

YouTube 2024 Dostupné z: <https://www.youtube.com/videogamedunkey> [22.5.2024]