

ROZHLADY

K ŠTYLISTIKE MULTIMODÁLNEJ VIRTUÁLNEJ KOMUNIKÁCIE¹

MICHAL ZOLLER

Filozofická fakulta Univerzity Komenského, Bratislava, Slovensko

ZOLLER, Michal: Toward multimodal virtual communication. *Jazykovedný časopis (Journal of Linguistics)*, 2024, Vol. 75, No. 1, pp. 111–126.

Abstract: The paper explores the concept of multimodality in contemporary stylistics of virtual communication, mainly focusing on the process of interpretation. After outlining the basics of multimodal meaning-making theory, it further develops it by incorporating ideas from the theory of media or other related disciplines. The next part describes the of immersive potential of virtual environment, tying it to the multisensorial nature of human epistemic existence. Finally, the last part introduces these ideas to the process of stylistic interpretation, emphasizing the changes and problems, which multimodal virtual communication introduces.

Keywords: multimodality, virtual communication, stylistics, interpretation

1. ÚVOD

Upravenie pozornosti na multimodalitu je prirodzeným sprievodným javom digitálnej doby. Zavedenie elektronickej komunikácie do bežných ľudských interakcií napríklad na sociálnych sieťach či v elektronickej pošte, rovnako ako vstup elektronických médií do verejnej komunikácie úradov, médií, politických či komerčných subjektov nevyhnutne stimulovali rozšírenie záujmu odborníkov na komunikáciu na nové aspekty materializácie verbálno-neverbálnych komunikátov nad rámec reflektovania tradičných jazykových foriem v reči či písme. Nový výskumný námet neobchádza dnes ani jazykovedcov. Totiž pred tým, ako do každodennej súkromnej či verejnej komunikácie zasiahla digitalizácia, väčšina nejazykových fenoménov medziľudskej komunikácie bola najmä výsadou bádateľov mimo sféry jazykovedy (napríklad rôzne formy vizuálnej komunikácie študovali odborníci z príslušných umenoviev či odborníci na informačné technológie).

So stále častejším prepájaním rozličných spôsobov komunikácie (vrátane verbálneho) vo virtuálnom prostredí je nutnosť túto skutočnosť reflektovať aj jazykovedcami evidentná. V jazykovede sa táto zmena premietla do väčšieho záujmu o tex-

¹ Táto práca bola podporená Agentúrou na podporu výskumu a vývoja na základe zmluvy č. APVV-22-0275 *Inkluzívna štylistika*.

tovú, respektíve štylistickú rovinu analýzy. Tá v tejto situácii rozširuje svoj záber aj na spôsoby, ktorými sa uchopujú nové prejavy digitálnej komunikácie. Životaschopnou cestou, ako sa vysporadúvať s touto novou výskumnou výzvou digitalizovanej komunikácie, sa zdá byť aplikácia teórie multimodality, ktorá sa v súčasnosti reflektuje v zahraničnom, no i domácom kontexte (Ferenčík – Sepešiová 2022; Vužňaková – Gogová – Liptáková 2022; Piatková 2022; Kazharnovich 2022; Kessler 2022; Flewitt – Price – Korkiakangas 2018; Grewal – Herhausen – Ludwig – Ordenes 2022; Saicová Římalová 2020).

Cieľom príspevku je charakterizovať aspekty skúmania multimodality vo virtuálnom prostredí v službách štylistiky a sledovať interpretačné osobitosti takýchto komunikátov. Východisko nášho uvažovania má oporu v pragmatickom nazeraní na jazyk, v ktorom ide o „poznávanie človeka v jazyku“ (Bohunická 2020, s. 289). Pragmatizovaná jazykoveda (porov. Kořenský 2001; Orgoňová – Bohunická 2023 a iné) v súlade s filozofickou tradíciou pragmatizmu kladie do popredia procesualnosť (Višňovský 2014, s. 14, porov. Dolník 2009, s. 13) a rešpektuje premenlivosť a pluralitu sveta, resp. jazyka (tamtiež). V nadväznosti na to aj pragmatická štylistika presúva pozornosť od statických produktov reči k procesualnej stránke komunikácie a štylizáciu pokladá za prejav diferencovanosti, demonštrácie rôznosti, rozmanitosti a bohatosti vyjadrovacích možností (Orgoňová – Bohunická 2018, s. 8).

Štylistika sa v tejto optike vzďaľuje od formulovania všeobecne platných „modelov, pravidiel či klasifikácií abstrahovaných od reality“ (tamtiež, s. 29).² Jej ústredným pojmom sa stáva dialóg ukotvený v konkrétnej komunikačnej situácii ako súčasti špecifického kontextu. Tento prístup koreluje s nami preferovaným ponímaním štýlu ako spôsobu životaschopnej realizácie sociálneho významu, ktorý pramení z podmienok konkrétnej komunikačnej situácie (Dolník 2021, s. 114; porov. tiež Orgoňová – Dolník 2010, s. 166). Tento spôsob je jednak ritualizovane viazaný na isté typy celospoločensky rozšírených a konvencionalizovaných situácií (na pracovisku, v rodine, v inštitúciách a pod.), no zároveň sa spontánne rodí v konkrétnych okamihoch.

2. MÓD, MÉDIUM, MULTIMODALITA

Pôvodne termín multimodalita vznikal skôr v psychologických kontextoch (Kaderka 2017), kde bol používaný v zmysle „multisenzorický“ (využívajúci viace-

² Obrat k pragmatizovanej štylistike v česko-slovenskom kontexte podľa J. Kořenského reprezentujú tieto tendencie: 1) vyvážene sa venuje pozornosť hovoriacemu i recipientovi, teda sledujú sa aj dialógy a interakcie aktérov ako tvorcov aj ako interpretov v nich; 2) výskumy textu rozširujú záber aj na hovorený text; 3) pozornosť sa presúva od statických produktov komunikácie k zachytávaniu procesualnej stránky komunikácie; 4) idea interakčného vymedzenia reči vylučuje inštrumentalistické zaobchádzanie s „hotovými“ produktmi komunikácie, do popredia sa stavia emergentnosť, čiže postupné „vynáranie sa“ neprediktabilných parciálnych dialogických sekvencií (Kořenský 2001, s. 32 – 36; porov. s rozšírenou interpretáciou v Orgoňová – Bohunická 2018, s. 32 – 35).

ré zmysly), no tiež bol zviazaný s lingvistickou oblasťou sociálnej semiotiky³ (Vužňáková – Gogová – Liptáková 2022, s. 238). Neskorší vznik teórie multimodality podnietil aj eventuálnu redefiníciu tohto termínu a jeho teoretického zamerania, a to konkrétne v publikáciách *Reading Images* (van Leeuwen – Kress 1996) alebo *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication* (van Leeuwen – Kress 2001).

Termín multimodalita sa dnes vo všeobecnosti týka komunikačných aktov, v ktorých sú prítomné viaceré módy, formy komunikácie (napríklad kombinácia obrazového módu a jazykového módu na reklamnom billboarde). Za dôležité považujeme spomenúť, že multimodálna teória pramení zo sociálno-semiotickej teórie hallidayovskej⁴ systémovo-funkčnej lingvistiky (Kessler 2022, s. 553; Ferencik – Sepešiová 2022, s. 42), čo je badateľné aj na jej terminologickom aparáte. Patria doň pojmy ako „cohesion“ (t. j. súdržnosť), „choice“ (t. j. výber prostriedkov), „articulation“ (t. j. artikulácia významu), „genre“ (t. j. žáner) (podľa Norgaard 2016), ktoré sú rovnako prirodzenou súčasťou lingvistických teórií nadväzujúcich na štrukturalistický prístup k jazyku. Uvedené termíny však pochopiteľne odkazujú na prostriedky multimodálneho charakteru, a tak podliehajú iným zákonitostiam (napríklad významová súdržnosť textu sa v princípe nezhoduje s tým, ako funguje kohézia obrazu a textu).

Vo vyššie spomenutých starších publikáciách autori poskytujú základné vymedzenie pojmov, pričom v neskorších monografiách sa prechádza od konkrétnych opisov jednotlivých praktík k abstrahovaniu všeobecnejších princípov riadiacich multimodálnu významotvornú činnosť (Vužňáková – Gogová – Liptáková 2022, s. 238). Teoretická reflexia pojmu stále prebieha, napríklad L. Saicová Římalová upozorňuje nielen na neustálenosť charakteristického pojmoslovnia, no aj na ich polysémickú povahu, pre ktorú sa prekrývajú s inými, konkurenčnými pojmami (porov. napríklad termíny mód a kód) (Saicová Římalová 2020, s. 69).

Pojem mód sa v publikácii z roku 1996 napríklad chápe ako „súbor semiotických prostriedkov, ktoré umožňujú realizáciu rôznych interakcií“ (van Leeuwen – Kress 1996, s. 21). V neskorších definíciách je zdôrazňovaný kultúrny a sociálny aspekt vytvárania módov – porov. napríklad formuláciu jedného z uvedených autorov o 14 rokov neskôr, keď hovorí, že mód je „sociálne formovaný a kultúrne daný semiotický zdroj, slúžiaci na vytváranie významu“ (Kress 2010, s. 79). S. Norris zase z pohľadu (multimodálnej) interakčnej analýzy zdôrazňuje, že mód sa týka mediovaných akcií a dáva do popredia „neredukovateľné napätie medzi sociálnymi ak-

³ Tá chápe multimodalitu ako jav, pri ktorom sa v komunikácii využíva viaceré semioticky rôznych komunikátov (Vužňáková – Gogová – Liptáková 2022, s. 238).

⁴ Systémovo-funkčná lingvistika (SFL) je lingvistický prístup, v ktorom je jazyk chápaný ako typ semiotického systému založeného na gramatike. Prostredníctvom tohto semiotického systému ľudia funkčne udržiavajú vzťahy, konštruujú spoločenské skúsenosti (Halliday – Webster 2009, s. 5 – 6) – z čoho vyplýva aj pojem sociálno-semiotický systém.

térmi a mediovanými prostriedkami“ (Norris 2013, s. 279). Komunikačné prostriedky sa tu už nejavia iba ako izolované repertoáre, ktoré sú používateľom vždy na dosah (Pirini 2014, s. 83), ale ako internalizované komunikačné dispozície vsadené do systémov noriem, hodnôt a vzťahov (van Leeuwen – Kress 2001, 24 – 27; Norris 2004, s. 52). S. Norrisovej interakčná perspektíva zdôrazňuje, že výber prostriedkov je vo svojej podstate sociálnou činnosťou, a tak napríklad môže byť v konkrétnych situáciách jeden z módov adekvátnejší ako druhý, lebo dokáže danú sociálnu činnosť vykonať efektívnejšie.⁵ Podľa J. Batemana et al. však ani jedna z rôznych definícií módov neposkytuje definitívnu oporu pri praktickej analýze multimodálnych situácií, pretože si každé skúmanie vyžaduje iné, nové vymedzenie pojmu mód a jeho extenzie (Bateman – Wildfeuer – Hiipala 2017, s. 18 – 19). Koncept multimodalít rozkladá významovú komplexnosť reality na ďalej analyzovateľné časti, a tak odhaľuje jej nie vždy badateľnú komplikovanosť. Tú výskumník potrebuje vždy znovu redukovať a zamerať na skúmané, aby bol schopný analýzy.

Neoddeliteľnou súčasťou multimodálnej teórie (a jej uchopenia štýlotvorného procesu) je termín médium. Médium je forma, v ktorej sa mód realizuje (porov. van Leeuwen – Kress 1996, s. 6 – 7). Teda na rozdiel od módu, ktorý môžeme chápať ako abstraktný kód (čiže spôsob štruktúrovania významov), je médium materiálne, konkrétne, má fyzickú podstatu.⁶ Napríklad jazykový mód môže byť realizovaný prostredníctvom média ručne písaného textu alebo prostredníctvom média digitálneho textu na počítačových obrazovkách. Médium je teda tým, s čím prichádzame v realite do kontaktu. Jednotlivé módy sú s médiami v úzkom prepojení (Bateman – Wildfeuer – Hiipala 2017, s. 123), často sú realizované v kultúrne-štandardizovaných kombináciách. Spomenutou materializáciou módov uplatňovaných v komunikácii sa však zároveň tvoria ďalšie významy (van Leeuwen – Kress 1996, s. 22; porov. aj Miko 1969, s. 5). Vo vyššie spomenutých realizáciách jazykového módu sa napríklad rozširuje variabilita foriem písma. Vo vzhľade ručne písaného textu sa prejavuje individuálny štýl (rukopis) autora, má silne identifikačný, osobný charakter. Digitálny text sa zase vyznačuje možnosťou voľby vzhľadu z vopred nainštalovaných fontov, z čoho pramení vyššia miera anonymity, homogénnosť, ale aj zrozumiteľnosť. Rovnako jazykovo kódovaná informácia tak v rozdielnych realizáciách priberá iné významy, a preto aj iné interpretácie.

Z perspektívy teórie médií by sme mohli povedať, že technická štruktúra médií podstatne tvaruje každú odoslanú alebo prijímanú informáciu (Deuze 2015 s. 34;

⁵ Rovnaký posun nastal aj v interpretácii jazyka, hlavne v dôsledku prijímania wittgensteinovskej perspektívy: „Z Wittgensteinovho myšlienkového zdroja vzišli monoontologické koncepcie, v ktorých niet jazyka ako objektu, lebo jazyk je činnosť včlenená do prúdu sociálneho života. Táto činnosť je súčasťou kultúrnych praktík daného spoločenstva“ (Dolník 2012, s. 141).

⁶ Pri práci s pojmom médium vychádzame z teórie médií a filozofie médií. Na porovnanie rôznych prístupov a tradícií v súvislosti s pojmom médium pozri napríklad Kritilová – Svatoňová (2016, s. 7 – 21).

Flusser 1994, s. 25 – 37; Manovich 2013, s. 7; Piatková 2022, s. 20). Žiadne médium nie je „neviné“, neutrálne, i keď niektoré sa na prvý pohľad môže javiť ako transparentný nosič významu.⁷ Kultúrno-materiálna perspektíva (Krtilová – Svatoňová 2016, s. 11) však zdôrazňuje, že médium je už vopred situovaným diskurzom⁸, ktorý formuje zámery používateľov v štylizáčnom procese. Médiá majú vlastné normy (napr. používanie fontu Times New Roman v elektronických odborných textoch) a hodnoty (napríklad „nostalgická retro prestíž“, aká sa prikladá opätovnému návratu analógovej fotografie v súčasnej spoločnosti). Komplexnosť reality sa nedá redukovat' na semiotický rozmer, ktorý je predmetom našej interpretácie (porov. Thomas 2021, s. 489)⁹, pretože znaky sú vždy zasadené do kultúrneho a komunikačného kontextu.

Aj vzťah teórie multimodality k iným teóriám, ktoré sa zaoberajú mediálnymi artefaktmi (napr. spomínaná teória médií alebo teória intermediality¹⁰), sa zdá byť z terminologického hľadiska komplikovaný. S. K. Jensen a B. Schirmmacher napríklad pozorujú viaceré diskrepancie (no aj prekrytia) v tom, ako intermediálna teória a teória multimodality terminologicky narábajú s rovnakými procesmi. J. Batemanova definícia semiotického módu z pozície multimodálnej teórie sa tak podobá L. Elleströmovmu intermediálnemu konceptu základného média (basic medium), termín médium z pohľadu multimodalistov je zase v intermediálnej teórii podobný termínu technické médium zobrazenia (technical medium of display) (Jensen – Schirmmacher 2024).

⁷ Navyše medialita okrem modelovania spoločnosti (McLuhan 1991, 19 – 32) mení aj celý náš centrálny nervový systém (McLuhan 2008, 97 – 104). Za zmienku stoja aj zistenia nemeckého psychiatra M. Spitzera, ktorý študuje dopad sociálnych sietí a virtuálneho prostredia na nervový systém. Na základe experimentov preukazuje, že mnohé aspekty virtuálnej kultúry negatívne vplyvajú na zdravé kognitívne fungovanie. Napríklad argumentuje, že „používanie počítača v ranom predškolskom veku môže viesť k problémom s pozornosťou a v neskoršom predškolskom veku k problémom s čítaním“ (Spitzer 2016, s. 21).

⁸ Práve tento fakt podnietil vznik disciplíny archeológia médií nadväzujúcej na foucaultovsko-benjaminovskú archeológiu vedenia, ktorá sa venuje interpretačnému „kopaniu sa“ v poznaní, v mocenských vzťahoch, hľadajúc príčiny, pôvody, ale aj alternatívne verzie toho, ako poznáme dejiny médií (Parikka 2022, s. 21). Spolu s F. Kittlerom však archeológia médií prekračuje foucaultovský pojem archív tým, že zdôrazňuje jeho technologickú podmienenosť (Charvát 2022, s. 24 – 27). Archeológa médií v tomto zmysle zaujíma, prečo sa archív stal archívom, pozoruje jeho zapojenie do mocenských vzťahov, ktoré praktiky umožnili zápis, a prečo vôbec existuje vôľa zaznamenávať (Siegert v rozhovore s K. Krtilovou; p. Krtilová 2016, s. 163).

⁹ Porov. s termínom mediaticizácia J. Thompsona, pri ktorom ide o „označenie funkcie (mas)médií ako inštitucionálne organizovaných štruktúr sprostredkujúcich nielen informácie, ale zároveň aj kultúrne hodnoty podieľajúce sa na formovaní súčasnej spoločnosti (Thompson 1995; podľa Kazharnovich 2022, s. 25).

¹⁰ „Termín intermedialita odkazuje na prepojenosť moderných komunikačných médií. Rôzne médiá ako formy expresie a výmeny informácií na seba vzájomne referujú a sú od seba závislé (explicitne či implicitne). Interagujú spolu ako súčasť rôznych komunikačných stratégií, sú konštituentmi širšieho sociálneho a kultúrneho prostredia“ (Jensen 2016, s. 1).

Jednotlivé teórie totiž poskytujú rôzne perspektívy pohľadu na mediálne artefakty. Teória multimodalita je zameraná na komunikačné uplatnenie multimodalita vychádzajúc zo spomínanej sociálno-semiotickej systémovo-funkčnej lingvistickej tradície. Teória intermediality skúma vzťahy medzi typmi médií a kontextami, v ktorých existujú (tamtiež), a vychádza najmä z estetiky či literárnej komparatistiky (Elleström 2021, s. 5). Teória médií F. Kittlera zase chápe médiá ako kultúrno-materiálne praktiky, ktoré nám umožňujú vyberať, ukladať a produkovať dáta a signály. Odmieta hovoriť o médiách prostredníctvom terminológie modelovanej na semiotických procesoch (Krämer 2006, s. 93 – 94) a jej analýzy sú inšpirované archeologickou metódou M. Foucaulta. Jej priestorom „kopania“ sú samotné médiá (Siegert v rozhovore s K. Krtilovou; podľa Krtilová 2016, s. 158), ktoré sú chápané ako podmienené a situované (kultúrne, geograficky,... teda v súčinnosti aspektov konkrétneho diskurzu). Pribúdajúce komparácie disciplín zaoberajúcich sa médiami (napr. citované práce Jensen – Schirmacher 2024; Thomas 2021) tak vytvárajú priestor pre holistickejší spôsob nazerania na ne.

Pojmová sústava, ktorú lingvistické bádanie preberá z prostredia teórie multimodalita, je pomerne nestála a eluzívna. Koncepty módu a médiá sa z perspektívy rôznych vedcov v rámci teórie multimodalita (ale aj v iných disciplínach) chápu rôznorodo, čo môže prispieť k čiastočnej nejasnosti ich výkladu. Narábanie s danými pojmami sa navyše môže meniť aj na základe typu skúmaných objektov alebo zamerania výskumu. Hľadanie interdisciplinárnych presahov, ktoré zjednocujú rozličné prístupy k módom a médiám, je tak prirodzenou súčasťou súčasných metodologických rozpráv.

3. MULTIMODALITA VO VIRTUÁLNO M PROSTREDÍ

V centre nášho záujmu je súčasné virtuálne prostredie, v ktorom sa multimodalita manifestuje explicitne. Elektronické komunikáty chápeme ako ďalšiu fázu kultúrnej evolúcie, pričom je známe, že na predchádzajúce kultúrne formáty často nadväzujú (pozri napr. Mirzoeff 2019, s. 33), teda, že nie sú „novými“ fenoménmi, skôr sú novými verziami skorších fenoménov. Samotný virtuálny softvér je tiež kultúrne napojený na predchádzajúce mediálne formy, pretože vznikal remediálne (Kittler 2018, s. 11 – 12).¹¹ Prepojenie badáme aj v jave „skeumorfizmu“ (vlastnosti produktu softvérového dizajnu, ktorý pri tvorení aplikácií zrkadliacich existujúce

¹¹ Proces remediácie (Bolter – Grusin 2000) odkazuje na využívanie starších médií na uchopenie nových a len postupnú autonomizáciu nového média. Tak sa napr. vyvinuli súčasné podoby online telefonovania, ktoré ešte stále odkazujú na starú kultúru, jej praktiky a techniku. Badáme to aj prostredníctvom pretrvávania jazykových výrazov ako „vytáčanie“ alebo „zdvihnutie telefónu“ (v dobe, keď akt telefonického kontaktovania adresáta či príjmu telefonického hovoru prebieha ťuknutím na symbol telefonného slúchadla na dotykovej obrazovke mobilu či počítača, teda na iniciovanie hovoru už nejestvuje žiadny aparát s ciferníkom na vytáčanie telefonného čísla či fyzickým slúchadlom na telefonovanie).

prístroje preberá obrazy a princípy ich primárneho fungovania).¹² To zároveň spätne dodáva digitálnym prvkom prestíž, akú majú v dnešnom svete materiálne veci (Jurgenson 2022, s. 13). Interpretovanie zmyslu jedného média na základe tohto, ako funguje iné médium, však vytvára skreslenú predstavu¹³, a tak dovoľuje médiám tvorovať významy bez vedomia či súhlasu komunikujúcich. S takouto „idealizáciou“ niektorých (nielen multimodálnych) produktov musí interpret a priori rátať a pri interpretácii daných mediálnych artefaktov možné významové posuny automaticky zohľadňovať.¹⁴

Významnou vlastnosťou virtuálneho prostredia je imerznosť, čiže kvalita virtuálneho prostredia, ktorá používateľa vtáhuje tým, že vytvára zmyslový zážitok obdobne bohatý a komplexný, ako je prežívanie reality. L. Mendelová uvádza: „Prvým „imerzným“ médiom, s ktorým väčšina z nás prišla do kontaktu, boli rozprávkové knihy“ (Mendelová 2019, s. 62). Písaný text sa totiž stal prvým médiom, ktoré komunikáciu odtelesnilo a premiestnilo do intimity jednotlivcov. Pre čítanie a písanie je charakteristická potreba vzdialiť sa od vonkajšieho sveta, byť osamote (Ong 2002, s. 100 – 104, s. 128 – 129). Interakcia s písaným textom je tiež vo svojej podstate multimodálnou a multisenzorickou¹⁵ udalosťou – zahŕňa nielen samotné písmo, ale aj dizajn obálky, materiál a farbu strán. E. Adami napríklad podobnosť medzi knihou a virtuálnym prostredím zobrazuje prostredníctvom hypertextuality. Tú chápeme zväčša ako schopnosť prepájať rôzne texty naprieč virtuálnym prostredím cez odkazy. Adami však tvrdí, že to isté robíme, keď v knihe listujeme a prechádzame zo strany na stranu (Adami 2015, s. 137). Aj kniha si tak vyžaduje multisenzorické vloženie sa do činnosti, ktorá je s ňou spojená, a tak vytvára pomerne celistvé „prostredie“.

Rozdielom je, že v súčasnosti využívané technológie virtuálnej, rozšírenej a zmiešanej reality boli vytvorené s účelom imerzie ako vnorenia sa do virtuálneho života (Mendelová 2019, s. 63). Život človeka ako aj mnohých iných druhov organizmov prebieha multisenzoricky – kombinuje vnemové podnety na dosiahnutie „robustných“ reprezentácií (Boyce et al 2020). Filozof M. Johnson prepája estetiku (ako vedu o vnímaní) s procesom poznávania. „Nelze poznávat jinak než esteticky,... primárním zdrojem poznání (naši informační interakce se světem) jsou smyslové vje-

¹² Napríklad mobilná aplikácia kalkulačky je vernou reprezentáciou toho, ako kalkulačka funguje v skutočnosti. Zachováva sa jej dizajn, ale aj spôsob, akým s ňou interagujeme.

¹³ Pomerne výrazne sa takto môže zmeniť napríklad obraz fotografie: Dnešné smartfóny postupujú tak, že pri iba jednom stlačení spúšte vykonajú sériu obrázkov, vyhodnotia „najlepšie“ časti všetkých fotografií a z nich potom vyskladajú výslednú fotografiu. Fotografia tak v tomto zmysle nezachytáva realitu, no predstavuje novú realitu (Láb 2021, 38 – 39).

¹⁴ Pravda, riziko „nadinterpretácie“ či „dezinterpretácie“ je prítomné aj mimo virtuálneho sveta. Teda v tomto aspekte interpret nečelí novému riziku, má už isté skúsenosti, ako ho eliminovať.

¹⁵ Multisenzorickosť chápeme ako kvalitu, ktorá sa viaže na získavanie informácií o svete cez súčinnosť viacerých zmyslov.

my. Mimo smysl nepoznávame nic vnějšího, snad i sami sebe můžeme studovat přes něco, co bychom jako smysl v přeneseném slova smyslu mohli označit“ (Johnson 2008; podľa Černý 2020, s. 71).

Imerznosť virtuality rozširuje rámec skutočného sveta, čo prežívame ako jeho prirodzené rozšírenie. Krajina knihy je založená na imaginatívnom čitateľa, no tá, ktorú vytvára virtuálne prostredie, je prispôbena nášmu prirodzenému vnímaniu. L. Mendelová dodáva, že „virtuálne už nie je o prchavých fluidných identitách, ale o situovaných vtelených skúsenostiach“ (Mendelová 2019, s. 217), pričom odkazuje na vývoj sociálnych interakcií vo virtuálnom prostredí a ich tendenciu splyvať s realitou. Prechod od e-mailovej komunikácie, ktorá sa realizuje v priebehu času a pripomína skôr listovú korešpondenciu, k simultánnym komunikačným situáciám v podobe chatu či videochatu je rovnako dobrým príkladom.

Komunikačné situácie sú v kontexte virtuálneho prostredia rozvrstvené. Vnímanie virtuálneho prostredia je vždy vykonávané z pozície v reálnom svete a naše prežívanie je fúziou medzi virtuálnym prostredím a reálnym prostredím. „Tento akt rozkrojenia reality medzi znak a nicotu zároveň zdvojuje pozorujúci subjekt, ktorý nyní obýva dva prostory. Běžný fyzický prostor jeho těla a na druhé straně virtuální prostor obrazu uvnitř obrazovky“ (Manovich 2018, s. 138). S odkazom na McLuhanovskú metaforu médiá ako extenzie tela tak chápeme pobyt vo virtuálnom prostredí nie ako proces vzdľaťovania sa od tela¹⁶, ale ako jeho natiahnutia, predlžovania. Prežívanie existencie tak považujeme za ovplyvnené podnetmi zo všetkých prostredí, v ktorých sa človek nachádza, bez jasne definovateľnej hierarchie dôležitosti ich vplyvu.

Vracajúc sa k V. Flusserovi však môžeme povedať, že aparáty (teda médiá) neriadime, pretože nám ony samy poskytujú iba určité spektrum možností, ako s nimi dokážeme zaobchádzať (Flusser 1994, s. 24). Okrem hardvérových limitov, ktoré sa zdajú byť často „definitívnymi“ (či zdôrazňovanými) možnosťami médií, sa softvér ukazuje rovnako limitujúcim. Ako spomína M. Charvát: „Žijeme v softvérovej kultúre, v ktorej je produkcia, distribúcia a recepcia všetkého obsahu mediovaná softvérom. A nielen to: najrôznejšie typy sociálnej interakcie sú softvérom tiež sprostredkované“ (Charvát 2017, s. 94). S prístrojmi dnes interagujeme najmä cez používateľské rozhranie, nemusíme rozumieť tomu, ako fungujú, nemusíme skúmať ich fyzickú schránku.

Fenomenologická realita tak pozostáva zo softvérov – aplikácií, nastavení, písmen, obrazov, videí atď., nie z káblov, čipov a plastu. Softvér sprístupňuje potenciál prístrojov, pretože je pre bežného používateľa jediným spôsobom, ako s prístrojmi narábať. Dnešné softvéry však dokážu limitovať komunikáciu ešte do väčšej miery ako kedysi – streamovacia stránka HBO napríklad znemožňuje funkciu nahrávania obrazovky, pretože chce zabrániť ilegálnemu šíreniu obsahu (porov. HBO Max –

¹⁶ Porov.: „Mediácia ľudskej existencie je však nielen procesom vzdľaťovania sa od spoločnosti, no tiež vzdľaťovaním sa od seba, od svojho tela.“ (Hall 1959, s. 79)

Podmienky používania 2023). Firma Pantone, ktorá sa venuje systémom farieb, zase odstránila farby z virtuálnych grafik všetkých používateľov, ktorí sa rozhodli nepredĺžiť si ich licenciu. Zo dňa na deň sa tak ich projekty zmenili na čierne plochy (Stokel-Walker 2022). Virtuálne prostredia sa dnes v postdigitálnom, algoritmickom duchu¹⁷ používateľovi tiež prispôsobuje, a tak zároveň tvaruje jeho slobodu, jeho rozhodnutia. „Internet, ktorý vidíte, sa líši od internetu, ktorý môže vidieť niekto iný. Je každú milisekundu plynule skladaný a nadizajnovaný k tomu, aby ovplyvnil špecificky priamo vás“ (Wallen 2014). A. Bown tak hovorí, že virtuálne prostredie nielen napĺňa túžby, no že samotné túžby aj vytvára (Bown 2020, s. 44). Na základe zobrazovaných príspevkov a miery interakcie s nimi totiž dokáže uprednostňovať zobrazovanie obsahu, o ktorý mal používateľ väčší záujem.

Multimodalita vo virtuálnom prostredí je ovplyvnená jeho imerzívno-multisenzorickým charakterom. Pri vstupovaní do virtuálneho prostredia sme „vtiahnutí“ do rozšírenej reality, ktorá zdanlivo funguje na rovnakých princípoch ako reálny svet či staršie mediálne formy. V skutočnosti však virtuálny svet funguje na vlastných digitálnych princípoch, v ktorých nás zámerne či nezámerne zavádza.

4. VNÍMANIE A INTERPRETÁCIA MULTIMODÁLNEHO KOMUNIKÁTU VO VIRTUÁLNO M PROSTREDÍ

„Reflektujúc východiskový princíp, že jazykom sa nevyčerpáva všetko, čo tu je, zaujíma multimodalita otvorene inkluzívny prístup k textu; všetko zmysluplné vidí ako text a všetok text vidí ako multimodálny“ (Thomas 2021, s. 488). Tento prístup pripomína poňatie človeka a jeho interpretačnej činnosti J. Dolníka, v ktorom subjekt svet semiotizuje, a tak sa v ňom orientuje (Dolník 2012, s. 89). Existencia človeka¹⁸ vo svete je tak neustálou interpretačnou činnosťou, keď svet musí „čítať“, aby mu dokázal rozumieť a prežiť v ňom (tamže). Multimodálny prístup realizuje podobný princíp výskumnou praxou, ktorá sa snaží zachytiť významy všetkého okolo nás. Samotný pojem multimodalnosť pramení aj z idey, že mód nedokáže v realite existovať autonómne, pretože ho každé stvárnenie obohacuje o ďalší mód. Realizáciou jazykového módu písma sa automaticky realizuje aj mód farby, fontu, priestorového umiestnenia. Zároveň je potrebné dodať, že to neznamená, že teória multimodalita využíva textové analytické nástroje na uchopenie nejazykových módov. Teoretici tak uvádzajú: „Je dôležité zrevidovať ‚modely textuality‘, aby nebolo chápanie ‚textu‘ limitované na jazykové spôsoby tvorenia významu“ (Bateman – Wildfeuer – Hiipala 2017, s. 132) alebo jednoducho zdôrazňujú, že jednotlivé módy prispievajú

¹⁷ Teoretik médií Filip Láb hovorí, že digitalita je už normou, nie niečím novým. Tiež upozorňuje, že pôvodnú digitalnosť začali nahrádzať skôr algoritmické princípy tvorenia médií. Podľa neho tak žijeme v už postdigitálnej dobe (Láb 2021, s. 12 – 32).

¹⁸ Prirodzeným pohybom organizmov je tak reakcia a interpretácia znakov – čiže process semiosis (Uexküll, 2006 podľa Charvát – Karfa – Švantner 2016, s. 28).

k tvoreniu významu svojím vlastným, jedinečným spôsobom (Jewitt 2009; podľa Rowsell 2012, s. 146).

V načrtnutej línii je multimodálny štýlotvorný proces chápaný ako cieľená, ale aj spontánna kompozícia konglomerátu významov stvárných preferovanou kombináciou materializovaných prejavov. Navyše, k súboru významotvorných rozhodnutí sa pridávajú symptomatické významy. Tie vznikajú v dôsledku podmienok danej situácie, ale aj štruktúry médií, prostredníctvom ktorých sú významy materializované. Interpret, rekonštruujúci štýl v kontexte recepcnej perspektívy, sa tak rovnako javí byť operujúci niekde na pomedzí racionálnej komunikačnej interpretácie a intuitívneho vnímania. Interpret nachádza zámery komunikačného partnera vo všetkých módoch (vrátane nezámerných, t. j. symptomatických¹⁹), pričom si istú časť tohto procesu nevedomuje, pretože prebieha spontánne.²⁰ Iné významy musí podrobiť vedomej analýze (porov. s výkladom o behaviorálnom a akčnom lexikálnom význame – Dolník 2018, s. 128 – 129). Štýl je tým, čo sa pri interpretácii javí ako výsledok, efekt praktickej multimodálnej sociálnej činnosti, ku ktorému sa interpret dostáva na základe simultánneho porozumenia významov zachytením v módoch (využívajúc ich vzájomnú koherenciu). Prítomnosť sociálnych významov v komunikácii dobre zachytáva aj štvorcový model F. Schulza von Thunna (podľa Dolník 2012, 40 – 42 a inde), ktorý predstavuje štyri aspekty komunikácie (vecná, sebaaprezenčná, apelová, vzťahová). Po zakomponovaní teoretických východísk multimodalít do tohto modelu sa ukazuje, že vo virtuálnom prostredí sa niektoré z aspektov prirodzene aktualizujú prostredníctvom rôznych módo. Napríklad vecný aspekt môže byť zdôraznený fotografickým znázornením predmetu textu. Sebaaprezenčný aspekt je silne prítomný pri rôznych formách rešpektovania či narušania noriem internetovej kultúry, napríklad pri vytváraní profilov, keď sa niektorí používatelia snažia odlišiť od internetového „mainstreamu“ (Zoller 2023, s. 222 – 228). Apelový aspekt zase môže byť zdôraznený prostredníctvom zafarbenia textu červenou farbou či použitím veľkého písma (napr. prostredníctvom klávesu Caps Lock).

Človek sa vo virtuálnom prostredí orientuje na základe podobných princípov ako v tom reálnom, pretože sociálna realita obsahuje virtuálnu realitu aj realitu. Av-

¹⁹ Explanačne orientovaný stylistický prístup (Slančová et al. 2023, s. 19) nás ďalej vedie k analýze toho, ako daný efekt vznikol, k analýze „slepých bodov“ rekonštrukčnej interpretácie (teda takej interpretácie, v ktorej sa snažíme rekonštruovať, čo nám chce autor výpovede sprostredkovať (Dolník 2023, s. 95)). Prirodzeným výsledkom je interdisciplinárne dotovaný výskum, ktorého prístup odzrkadľuje vyššie opísaný charakter interpretácie – začína sa pri intuitívnych štýlových kvalitách textov (v tom zmysle, ako ich vníma interpret v danom kontexte) a pokračuje racionálnou reflexiou týchto kvalit a spôsobov ich vytvárania, s ohľadom na ich sociokultúrne pozadie.

²⁰ „Čitateľ (M. Z. interpret) vníma výrazové kvality „priamo“, bez toho, aby si uvedomoval, z ktorých jazykových (M. Z. semiotických) prostriedkov vyplynulo to alebo ono výrazové pôsobenie.“... „Nad prahom uvedomenia je teda u čitateľa (M. Z. interpreta) len funkčný výsledok štýlu. Technika jeho realizácie, ako aj varieta parciálnych funkčných hodnôt, ostáva pod prahom uvedomenia“ (Miko 1964, s. 48 – 49).

šak sociálne činnosti a normy sú vo virtualite často dynamicky transformované a ťažia z bohatého spektra vyjadrovacích možností (módov), ktoré prostredie ponúka (napríklad na suplovanie vyjadrovania emócie správ sa môže použiť stále rastúca zbierka emotikonov (Emoji); intonácia a dôraz sú vyjadrené prostredníctvom členenia textu, zmeny typu písma a pod.). Neschopnosť zmeniť svoje nastavenie na aktualizované spôsoby sociálnej realizácie vo finále, pochopiteľne, produkuje efekt nedorozumenia. Prekážkou interpretácie vo virtuálnom prostredí je zároveň neustála expanzivnosť a dynamika internetovej kultúry, v ktorej sa internetové „žánre“, diskurzy a štýly zvyknú vyvíjať, spájať a vzájomne na seba odkazovať (pozri napr. Homoláč et. al 2022, s. 17 – 21, s. 117 – 120). Multimodálnosť zároveň preberá charakteristiky virtuálneho prostredia – napríklad modulárnosť (porov. Manovich 2002, s. 59 – 61). Virtuálne prostredie sa „skladá“ z množstva médií, objektov, ktoré tvoria celok, no zároveň si udržiavajú vlastné identity. Komunikáty tak môžu byť prenášané, vymieňané a znova usporiadané do rôznych kombinácií (tamtiež). Objekty vo virtuálnom prostredí preto vstupujú do rôznorodých kontextov, v ktorých sa ich význam nanovo aktualizuje, a zároveň si neustále zachovávajú časť významovej štruktúry. Na pochopenie výseku virtuálneho prostredia je často potrebná kompetencia, ktorá to, čo vnímame, kontúruje, rozdeľuje a kontextualizuje. Samozrejme, v pozadí vždy stojí nutnosť technickej gramotnosti, ale aj potreba techniky, ktorá je funkčná. Kvalita prístrojov a schopnosť používateľov s nimi interagovať tak ovplyvňuje finálny zážitok.

Rozhranie virtuálneho prostredia sa preto snaží byť používateľsky ústretové („user-friendly“) a prostredníctvom spomínaných remediálnych techník a skeumorfických objektov aktualizuje znalosti, ktoré už používatelia majú. Výsledkom nie je len prístupnosť, ale aj ilúzia, že virtuálne prostredie skutočne funguje rovnako, ako to reálne. Transformáciou do iných módov sa však virtuálne sociálne činnosti stávajú entitami „sui generis“, fungujú na základe vlastných, jedinečných princípov. Získať istý počet „lajkov“ na sociálnom profile neznamená, že sa daný príspevok či fotografia jednoznačne a skutočne páči danému počtu používateľov, byť online nemusí znamenať, že je niekto naozaj prítomný a pripravený komunikovať, a potvrdenie žiadosti o priateľstvo neznamená, že sa medzi používateľmi vytvorí skutočné priateľstvo.

5. ZÁVER

Komunikanti v súčasnosti každodenne vstupujú do virtuálneho prostredia, kde interpretačne napĺňajú svoje sociálne potreby. V súlade s vlastnou multisenzorickou podstatou sa imerzujú do internetových platforiem, ktoré im poskytujú nové možnosti štylizovania sociálnych významov. Prítom sa rodia nové aspekty významu sprostredkované virtuálnou sférou. Tieto nové aspekty si ľudia nie vždy uvedomujú, a tak vzniká riziko nevedomej významovej modifikácie. Komunikácia

si dnes vyžaduje priebežné vnímanie iluzívnosti i zložitosti multimodálnej komunikácie virtuálneho prostredia a kritické reflektovanie pôsobenia virtuálnych komunikátov.

Bibliografia

ADAMI, Elisabetta (2015): What's in a click. A social semiotic framework for the multimodal analysis of website interactivity. In: *Visual Communication*, roč. 13, č. 2, s. 133 – 153. DOI 10.1177/1470357214565583 [cit. 25-02-2024].

BATEMAN, John – TSENG, Chiao-I (2013): The establishment of interpretative expectations in film: In: *Review of Cognitive Linguistics*, roč. 11, č. 2, s. 353 – 368. DOI 10.1075/rcl.11.2.09bat [cit. 25-02-2024]

BATEMAN, John – WILDFEUER, Janina – HIIPALA, Tuomo (2017): *Multimodality*. Berlin/Boston: De Gruyter Mouton 2017. 416 s.

BOHUNICKÁ, Alena (2020): Pragmatizácia štylistiky. In: *Jazykovedný časopis*, roč. 71, č. 2, s. 281 – 291. DOI 10.2478/jazcas-2020-0027 [cit. 25-02-2024].

BOLTER, David Jay – GRUSIN, Richard (2000): *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press. 312 s.

BOYCE, William Paul et. al. (2020): Optimality and Limitations of Audio-Visual Integration for Cognitive Systems. In: *Front. Robot. AI*, roč. 7, č. 94. DOI 10.3389/frobt.2020.00094 [cit. 6-2-2024].

BOWN, Alfie (2020): *Playstation – svet snov*. Bratislava: KPTL. 176 s.

ČERNÝ Michal (2020): *Fenomenologicko-pragmatistická interpretace hyperkonektivistického světa: K problémům filosofie informace*. Brno: Masarykova Univerzita. 154 s.

DEUZE, Mark (2015): *Media life – Život v médiích*. Preklad P. Izdná. Praha: Karolinum. 268 s.

DOLNÍK, Juraj (2009): *Všeobecná jazykoveda: opis a vysvetľovanie jazyka*. Bratislava: Veda, vydavateľstvo SAV. 375 s.

DOLNÍK, Juraj (2010): *Jazyk – človek – kultúra*. Bratislava: Kalligram. 224 s.

DOLNÍK, Juraj (2012): *Sila jazyka*. Bratislava: Kalligram. 366 s.

DOLNÍK, Juraj (2018): *Jazyk v pragmatike*. Bratislava: Veda, vydavateľstvo SAV. 198 s.

DOLNÍK, Juraj (2021): *Jazyk v sociálnej praxi*. Bratislava: Veda, vydavateľstvo SAV. 222 s.

DOLNÍK, Juraj (2023): *Jazyk v dynamike demokracie*. Bratislava: Veda, vydavateľstvo SAV. 216 s.

ELLESTRÖM, Lars (2021): The modalities of media II. An expanded model for understanding intermedial relations. In: L. Elleström (ed.): *Beyond Media Borders. Intermedial Relations among Multimodal Media I*. Londýn: Cham, Palgrave Macmillan. s. 3 – 91.

FERENČÍK, Milan – SEPEŠIOVÁ, Michaela (2022): Na káve so štýlom: multimodálna štylistická analýza komunikácie s kávomatom. In: *Jazyk a kultúra*, č. 51, s. 41 – 57.

FLEWITT, Rosie – PRICE, Sara – KORKIAKANGAS, Terhi (2018): Multimodality: Methodological explorations. In: *Multimodality and Society*, roč. 19, č. 1, s. 3 – 6.

FLUSSER, Vilém (1994): *Za filosofii fotografie*. Praha: Hynek. 73 s.

GREWAL, Dhruv – HERHAUSEN, Dennis – LUDWIG, Stephan – ORDENES, Francisco V. (2022). The future of digital communication research: Considering dynamics and multimodality. In: *Journal of Retailing*, roč. 98, č. 2, s. 224 – 240.

HALL, Edward T. (1959): *The Silent Language*. New York: Anchor. 140 s.

HALLIDAY, A. K. Michael – WEBSTER, J. Jonathan (2009): *Bloomsbury Companion to Systemic Functional Linguistics*. Londýn: Continuum. 320 s.

HBO Max – Podmienky používania (2023). Dostupné na: <https://www.hbomax.com/terms-of-use/sk-sk> [cit. 13-6-2023]

HOMOLÁČ et al. (2022): *Míšení žánrů, stylů a diskurzů v internetové komunikaci*. Praha: Academia. 375 s.

CHARVÁT, Martin (2017): *O nových médiích, modularitě a simulaci*. Praha: Togga. 276 s.

CHARVÁT, Martin (2022): *Jussi Parikka: Od archeologie ke geologii médií*. Praha: Akademie múzických umění. 120 s.

CHARVÁT, Martin – KARLA, Michal – ŠVANTNER, Martin (2016): *Archeologie znaku. Vybrané studie k dějinám semiotiky*. Praha: Togga. 272 s.

JENSEN, Klaus Bruhn (2016): Intermediality. In: K.B. Jensen – E.W. Rothenbuhler – J.D. Pooley – R.T. Craig (eds.): *The International Encyclopedia of Communication Theory and Philosophy*. New York: John Wiley and Sons. 2368 s. DOI 10.1002/9781118766804.wbiect170.

JENSEN, Signe Kjaer – SCHIRRMACHER, Beate (2024): Stronger together: Moving towards a combined multimodal and intermedial model. In: *Multimodality and Society*. DOI 10.1177/26349795241259606. Dostupné na: <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/26349795241259606#bibr68-26349795241259606> [cit. 30-7-2024].

JURGENSON, Nathan (2022): *Sociální fotografie*. Praha: Karolinum. 140 s.

JEWITT, Carey (ed.) (2009): *The Routledge Handbook of Multimodal Analysis*. London: Routledge. 339 s.

JOHNSON, Mark (2008): *The meaning of the body: Aesthetics of human understanding*. Chicago: University of Chicago Press. 308 s.

KADERKA, Petr (2017): Multimodální komunikace. In: P. Karlík – M. Nekula – J. Pleskalová (eds.): *Czechency – Nový encyklopedický slovník češtiny*. Dostupné na: https://www.czechency.org/slovník/MULTIMODÁLNÍ_KOMUNIKACE [cit. 6-2-2024].

KAZHARNOVICH, Maryna (2022): Štylistický potenciál mediatizácie. In: *Slovenská reč*, roč. 87, č. 1, s. 22 – 36. Dostupné na: <https://www.juls.savba.sk/ediela/sr/2022/1/sr-22-1.pdf> [cit. 6-2-2024].

KESSLER, Matt (2022): Multimodality. In: *ELT Journal*, roč. 76, č. 4, s. 551 – 554. DOI 10.1093/elt/ccac028 [cit. 25-02-2024].

KITTLER, Friedrich (2018): *Gramofon. Film. Typewriter*. Praha: Univerzita Karlova v Praze. 388 s.

KOŘENSKÝ, Jan (2001): Stylistika a pragmatika. In: B. Witosz (ed.): *Stylistyka a pragmatyka*. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, s. 32 – 37.

KRÄMER, Sybille (2006): The Cultural Techniques of Time Axis Manipulation: On Friedrich Kittler's Conception of Media. In: *Theory Culture and Society*, roč. 23, č. 7 – 8, s. 93 – 109. DOI 10.1177/0263276406069885

KRESS, Gunther (2010): *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. Abingdon: Routledge. 236 s.

KRTILOVÁ, Kateřina (2016): Dějiny médií a média dějin: Rozhovor s Bernhardem Siegertem. In: K. Krtilová – K. Svatoňová (eds.): *Medienwissenschaft: Východiska a aktuální pozice německé filozofie a teorie médií*. Praha: Academia, s. 157 – 170.

KRTILOVÁ, Kateřina – SVATOŇOVÁ, Kateřina (2016): *Medienwissenschaft: Východiska a aktuální pozice německé filozofie a teorie médií*. Praha: Academia. 412 s.

LÁB, Filip (2021): *Postdigitální fotografie*. Praha: Karolinum. 150 s.

MANOVICH, Lev (2002): Principy nových médií. In: *Teorie vědy*, roč. 11, č. 2, s. 55 – 76.

MANOVICH, Lev (2013): *Software Takes Command*. New York: Bloomsbery Academic. 376 s.

MANOVICH, Lev (2018): *Jazyk nových médií*. Praha: Karolinum. 380 s.

McLUHAN, Marshall (1991): *Jak rozumět médiím: Extenze člověka*. Preklad M. Calda. Praha: Odeon. 348 s.

McLUHAN, Marshall (2008): *Člověk, média a elektronická kultura*. Preklad I. Příbylová, M. Krejza. Brno: Jota. 420 s.

MENDELOVÁ, Lucia (2019): *Realita virtuálna*. Bratislava: Absynt-Kalligram. 128 s.

MIKO, František (1964): Aktuálnosť výrazu v próze literárneho realizmu (Príspevok k problematike jazykovej štylistiky) In: O. Čepan (ed.): *Litteraria VII. Z historickej poetiky I*. Bratislava: Vydavateľstvo slovenskej akadémie vied, s. 81 – 210.

MIKO, František (1969): *Eстетika výrazu*. Bratislava: Slovenské pedagogické nakladateľstvo. 292 s.

MIRZOEFF, Nicholas (2019): *Jak vidět svět*. Praha: Artmap. 374 s.

NEKVAPIL, Jiří (2017): Etnometodologie. In: P. Karlík – M. Nekula – J. Pleskalová (eds.): *CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny*. Dostupné na: <https://www.czechency.org/slovník/ETNOMETODOLOGIE> [cit. 4-2-2024].

NORRIS, Sigrid (2004): *Analyzing Multimodal Interaction: A Methodological Framework*. London: Routledge. 192 s.

NORRIS, Sigrid (2013): Multimodal (inter)action analysis: An integrative methodology. In: C. Müller – A. Cienki – E. Fricke – S. Ladewig – D. McNeill – S. Tessendorf (eds.): *Body – Language – Communication*. Berlin/Boston: De Gruyter Mouton, s. 275 – 286.

NØRGAARD, Nina (ed.): *Key Terms in Multimodality: Definitions, Issues, Discussions*. Dostupné na: <https://multimodalkeyterms.wordpress.com> [cit. 6-2-2024].

ONG, Walter J. (2002): *Orality and Literacy*. New York: Routledge. 203 s.

ORGOŇOVÁ, Oľga – BOHUNICKÁ, Alena (2018): *Interakčná štylistika*. Bratislava: Univerzita Komenského v Bratislave. 208 s.

ORGOŇOVÁ, Oľga – BOHUNICKÁ, Alena (2023): Slovenská štylistika v rokoch 1970 – 2020. In: *Stilistika slavjanskich stran na rubeže XX – XXI vekov*. Moskva: Flinta, s. 215 – 242.

ORGOŇOVÁ, Oľga – DOLNÍK, Juraj (2010): *Používanie jazyka*. Bratislava: Univerzita Komenského v Bratislave. 229 s.

PARIKKA, Jussi (2022): *Co je to archeologie médií?* Preklad M. Šimůnek. Praha: Akademie múzických umění. 220 s.

PIATKOVÁ, Kristína (2022): Multimediálne spracovaný text a jeho premeny. In: *Slovenská reč*, roč. 87, č. 1, s. 14 – 21. Dostupné na: <https://www.juls.savba.sk/ediela/sr/2022/1/sr-22-1.pdf> [cit. 6-2-2024].

PIRINI, Jesse (2014): Introduction to multimodal (inter)action analysis. In: S. Norris – C. D. Maier (eds): *Interactions, Images and Texts*. Berlin/Boston: De Gruyter Mouton, s. 79 – 91. DOI 10.1515/9781614511175.77.

ROUSELL, Jennifer (2012): *Working with Multimodality*. London: Routledge. 192 s.

SAICOVÁ ŘÍMALOVÁ, Lucie (2020): Styl, stylistika a multimodálnost: Písemné komunikáty. In: L. Jílková – K. Mrázková – H. Özörencik (eds.): *Jak je důležité mítí styl: Pocta Janě Hoffmanové*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, s. 68 – 80.

SLANČOVÁ, Daniela et al. (2023): *Úvod do štúdia interaktívnej štylistiky I*. Prešov: Vydavateľstvo Prešovskej univerzity. 475 s.

SPITZER, Manfred (2016): *Digitálna demencia*. Bratislava: Citadella. 304 s.

STOKEL-WALKER, Chris (2022): Adobe Just Held a Bunch of Colors Hostage. In: *Wired*. Dostupné na: <https://www.wired.com/story/adobe-pantone-color-subscription-fee/> [cit. 13-06-2023].

THOMAS, Martin (2021): Multimodality and media archaeology: Complementary optics for looking at digital stuff? In: *Digital Scholarship in the Humanities*, roč. 36, č. 2, s. 482 – 500. DOI 10.1093/llc/fqaa024

THOMPSON, John B. (1995): *The Media and Modernity: A Social Theory of the Media*. Stanford University Press. 324 s.

UEXKÜLL, Jakob von (2006): Nauka o významu. In: A. Kliková – K. Kleisner (eds.): *Umwelt: koncepcie žitého sveta Jakoba von Uexkülla*. Červený Kostelec: Pavel Mervart, s. 11 – 70.

van LEEUWEN, Theo – KRESS, Gunther (1996): *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. New York: Routledge. 310 s.

van LEEUWEN, Theo – KRESS, Gunther (2001): *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. London: Arnold Publishers. 152 s.

van LEEUWEN, Theo (2021): The semiotics of movement and mobility. In: *Multimodality & Society*, roč. 1, č. 1, s. 97 – 118. DOI 10.1177/26349795219927.

VIŠŇOVSKÝ, Emil (2014): *Nové štúdie o pragmatizme a neopragmatizme*. Bratislava: Veda, vydavateľstvo SAV. 275 s.

VUŽŇÁKOVÁ, Katarína – GOGOVA, Eva – LIPTÁKOVÁ, Nikoleta (2022): Multimodálny štýl a porozumenie textu. In: *Jazyk a kultúra*, č. 51, s. 237 – 259.

WALLEN, Curtis (2014): How to Invent a Person Online. In: *Atlantic*. Dostupné na: <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2014/07/how-to-invent-a-person-online/374837/> [cit. 30-7-2024].

ZOLLER, Michal (2023): Niektoré aspekty štylizácie instagramového profilu. In: A. Bohunická – M. Kazharnovich (eds.): *(Im)pulzy súčasnej jazykovedy*. Bratislava: Univerzita Komenského v Bratislave, s. 217 – 228.