

**UNIVERSITATEA BABEȘ-BOLYAI  
FACULTATEA DE LITERE  
ȘCOALA DOCTORALĂ DE STUDII LINGVISTICE ȘI LITERARE  
DOCTORAT ȘTIINȚIFIC ÎN DOMENIUL FILOLOGIE**

**TEZĂ DE DOCTORAT**

**DE LA FICȚIUNE LA FUNCȚIONALITATE: UTILIZAREA ȘI  
INFLUENȚA LIMBILOR CONSTRUIE DOTHRAKI ȘI HIGH  
VALYRIAN ÎN FANDOMUL GAME OF THRONES**

**-REZUMAT-**

**COORDONATOR ȘTIINȚIFIC:**

**PROF. UNIV. DR. ȘTEFAN OLTEAN**

**STUDENT DOCTORAND**

**BETTINA ENE**

**CLUJ-NAPOCA**

**2024**

**CUVINTE CHEIE:** limbaje construite; conlangs; utilizarea limbajului construit; conlangs în contexte literare; conlangs în contexte cinematografice; scopul și funcția limbajelor construite; Dothraki; High Valyrian; Game of Thrones; fandom; fandom digital; studii despre fani; tipologii de fani; comunitate cibernetică; identitate cibernetică; A Song of Ice and Fire Languages Discord; sociolingvistică digitală; cadru de cercetare cu metode mixte; limbaj și identitate; construirea identității digitale prin utilizarea limbajului; adaptare culturală; comunicare interculturală; consum de conținut media; suspendare a neîncrederii.

## REZUMAT

În vremurile recente, limbajele construite, cunoscute și sub numele de „conlangs” , și-au depășit originile în ficțiune pentru a capta interesul nu numai al fanilor dedicați, ci și al pasionaților de limbi străine din întreaga lume. În cadrul narațiunii expansive a serialului de televiziune HBO „Game of Thrones”, limbile Dothraki și High Valyrian au apărut ca exemple proeminente ale fascinației și influenței exercitate de limbile construite. Cercetarea de față pătrunde în domeniul intrigant al acestor creații lingvistice, examinând evoluția și utilizarea lor, precum și fenomenul remarcabil al adoptării lor dincolo de domeniul ficțional de către un subgrup al fandomului „Game of Thrones”, cunoscut sub numele de „The Song of Ice and Fire Languages Discord”. Membrii acestei comunități cibernetice participă în mod activ la învățarea și predarea limbilor Dothraki și High Valyrian pe serverele lor. Obiectivul cercetării noastre este de a examina îndeaproape activitățile centrate pe limbajele construite în cadrul acestui grup online. Ne propunem să colectăm date din sfera digitală prin metode precum capturi de ecran. Cu toate acestea, suntem la fel de interesați să explorăm orice implicare legată de Dothraki și High Valyrian de către alți membri ai fandomului. Aceasta ar putea include activități precum crearea de conținut pe forumuri, bloguri sau aplicații dedicate „Game of Thrones”, interacțiuni cu David Peterson, lingvistul și creatorului de limbi care a construit limbile Dothraki și High Valyrian pentru serialul HBO, sau diverse discuții referitoare la aceste limbi pe platformele de socializare precum Facebook. Este demn de remarcat faptul că membrii acestei comunități online se implică activ atât în învățarea, cât și în predarea limbilor Dothraki și High Valyrian în cadrul spațiilor de server respective. Limbajele construite, sau conlanguri, se referă la limbajele concepute în mod intenționat în scopuri specifice, fie că este vorba de expresie artistică, de universuri ficționale sau chiar de proiecte lingvistice experimentale. Aceste limbi sunt meticuloasă lucrate, construite de la zero, adesea cu propria gramatică, vocabular și fonetică. Ele oferă un mijloc de comunicare în contextul unei lumi fictive, conferind autenticitate și profunzime narațiunii și culturilor descrise. În interesul de a adopta această terminologie și de a promova acceptarea ei pe scară largă, având în vedere includerea ei în Dicționarul Cambridge online, vom menține o utilizare consecventă a acesteia pe tot parcursul manuscrisului nostru de cercetare. Conceptul de limbaje construite nu este un fenomen nou. De-a lungul istoriei, diverse persoane și comunități au creat limbaje artificiale, de la limbaje filosofice precum „Caracterul Real” al lui John Wilkins și „Characteristica Universalis” a lui Gottfried Leibniz până la limbaje auxiliare precum Esperanto și Interlingua. Cu toate acestea, în ultima vreme, proeminența și popularitatea limbajelor construite au atins noi culmi. Pe tărâmul culturii populare, limbajele construite și-au găsit o nișă, captivând publicul și stimulând comunități de fani dedicați. De la Limbile Elfilor (Elvish languages), complexe din punct de vedere lingvistic, din „Middle-earth” („Tărâmul de Mijloc”) al lui J.R.R. Tolkien, până la limbile extraterestre din seriile SF, cum ar fi Klingona din universul „Star Trek”, aceste limbi construite au devenit parte integrantă a experiențelor imersive de care se bucură fanii. În plus, apariția internetului și a

platformelor digitale a facilitat diseminarea și utilizarea activă a limbilor construite dincolo de contextele lor ficționale originale. În acest peisaj, Dothraki și High Valyrian au apărut ca exemple demne de luat în seamă. Dezvoltate de lingvistul David J. Peterson pentru serialul de televiziune fantasy „Game of Thrones” de la HBO, aceste limbi au atras o atenție și un angajament substanțial din partea fanilor din întreaga lume. Construcția complexă a lumii din romanele lui George R.R. Martin, combinată cu expertiza lingvistică a lui Peterson, a dus la crearea unor limbi bogate din punct de vedere lingvistic și cu rezonanță culturală, care se extind cu mult dincolo de paginile și ecranele pentru care au fost create inițial. În interviul nostru, Peterson a declarat că „limbile sunt expansiuni ale ideilor create de George R.R. Martin. Deși Martin nu a creat limbi complete, a creat elemente asemănătoare limbilor utilizate în seria de cărți „Cântec de Gheață și Foc”. Limba Dothraki avea 56 de cuvinte, printre care câteva nume proprii și câteva fraze. Aceste elemente au demonstrat o serie de trăsături gramaticale pe care eram hotărât să le încorporez în limbă, precum și o structură fonologică consistentă. [...] Din punct de vedere tehnic, Dothraki și High Valyrian sunt limbi posteriori (limbi create cu ajutorul materialului existent anterior), dar materialul este atât de redus, încât poate că sunt mai bine analizate ca limbi priori” (a se vedea interviul complet în Anexe). Această disertație se concentrează asupra fenomenului unic din jurul limbilor construite Dothraki și High Valyrian, analizând dezvoltarea, utilizarea și adoptării lor în lumea reală. Printr-o investigație a cadrelor lingvistice, a influențelor culturale și a comunităților pe care le-au atras, scopul nostru este de a contribui la fondul tot mai mare de cunoștințe despre limbajul construit. În plus, încercăm să ne îmbunătățim înțelegerea interacțiunii complexe dintre ficțiune, limbă și cultură. În acest fel, ne străduim să oferim o perspectivă asupra adoptării și utilizării în lumea reală a acestor limbafe de către anumiți membri din cadrul fandomului „Game of Thrones”, răspunzând astfel întrebărilor noastre de cercetare.

### **Caracterul practic și relevanța studiului de cercetare - Context și istoric**

Această cercetare asupra limbilor Dothraki și High Valyrian are o importanță semnificativă și oferă perspective valoroase în domeniul limbilor construite și al impactului acestora asupra culturii populare. Explorând aceste limbi în contextul universului „Game of Thrones”, această investigație aduce noi dovezi și face lumină în literatura existentă, contribuind la o înțelegere mai profundă a limbilor construite și a rolului lor în evoluție atât în contexte ficționale, cât și în lumea reală. Un aspect cheie care distinge această cercetare este încorporarea datelor de primă mână obținute printr-un interviu personal cu David J. Peterson, lingvistul responsabil cu dezvoltarea limbilor Dothraki și High Valyrian (a se vedea Anexe, Interviul). Acest interviu a oferit informații valoroase despre procesul de creație, deciziile lingvistice și influențele culturale care au modelat aceste limbi. Încorporarea comentariului de specialitate al lui Peterson sporește autenticitatea și fiabilitatea acestei investigații, oferind puncte de vedere distincte și abordând lacunele de cunoștințe care ar fi putut fi inaccesibile la începutul cercetării. În plus, această investigație depășește

literatura existentă prin faptul că se bazează pe un corpus de date lingvistice colectate și analizate special în acest scop. Corpusul cuprinde dialoguri, texte și termeni în limbile Dothraki și High Valyrian din serialul „Game of Thrones”, permițând o imagine de ansamblu a trăsăturilor lingvistice, a structurilor și a modelelor de utilizare a acestora. Această abordare empirică adaugă o dimensiune nouă cercetării, oferind dovezi concrete și sporind credibilitatea constatărilor. Combinând perspectivele obținute în urma interviului cu Peterson și analiza corpusului colectat, această cercetare aduce dovezi privind nuanțele complexe ale limbilor Dothraki și High Valyrian. Ea aprofundează gramatica, fonetica, vocabularul și implicațiile culturale ale acestor limbi, oferind o mai bună înțelegere a acestora, care depășește simpla speculație sau analiza teoretică. În plus, această investigație abordează implicațiile mai largi ale adoptării și utilizării în lumea reală a limbilor Dothraki și High Valyrian. Prin examinarea apariției unor comunități lingvistice active și a creativității lingvistice de care dau dovadă membrii comunității respective, această cercetare descoperă dinamica socială și potențialul transformator al limbilor construite în societatea contemporană. Ea explorează motivațiile și experiențele indivizilor care se implică activ în aceste limbi, evidențiind impactul acestora asupra identității, formării comunității și exprimării culturale. În general, această investigație servește ca o contribuție valoroasă la literatura de specialitate existentă privind limbile construite și impactul lor asupra culturii populare. Prin colectarea de noi dovezi din surse primare, inclusiv interviul cu David J. Peterson, și prin analiza unui corpus de date lingvistice, această cercetare ne extinde înțelegerea despre limbile Dothraki și High Valyrian, precum și a fenomenului mai larg al limbilor construite. Ea pune în lumină interacțiunea complexă dintre ficțiune și realitate, limbă și cultură, și deschide calea pentru explorări ulterioare în acest domeniu fascinant.

### **Problema și obiectivele cercetării**

Problema de cercetare care stă la baza acestei investigații se axează pe limbile Dothraki și High Valyrian din universul ficțional „Game of Thrones”, care a apărut ca un subiect relativ nou și intrigant la începutul cercetării noastre, în 2017. Preocuparea principală a fost de a înțelege semnificația și impactul potențial al limbilor construite, depășind presupunerea inițială că acestea sunt simple „bolboroseli” sau creații lingvistice superficiale. Obiectivele acestei cercetări au două aspecte. În primul rând, cercetarea a urmărit să pătrundă în profunzimea lingvistică și culturală a limbilor Dothraki și High Valyrian, explorând construcția, gramatica, fonetica, vocabularul și inspirațiile culturale din spatele lor. Descoperind alegerile intenționate de proiectare făcute de lingvistul David J. Peterson, obiectivul a fost acela de a demonstra că aceste limbi construite nu erau colecții arbitrare de sunete, ci mai degrabă sisteme lingvistice complexe și bine dezvoltate, înrădăcinate în contextul cultural. În al doilea rând, această investigație a urmărit să exploreze adoptarea și utilizarea în lumea reală a limbilor Dothraki și High Valyrian dincolo de contextul fictiv al serialului „Game of Thrones”. La început, popularitatea și longevitatea acestor limbi după

încheierea serialului erau incerte. Prin urmare, scopul a fost acela de a monitoriza și de a examina cu meticulozitate evoluția și aplicarea acestor limbaje în perioada post-serie, investigând îndeaproape prevalența lor în cadrul comunităților digitale, al platformelor de achiziție a limbilor, al rețelelor de socializare și al domeniilor relevante. Acest obiectiv a presupus investigarea motivațiilor persoanelor care învață, vorbesc și predau în mod activ aceste limbi, a creativității lingvistice de care dau dovadă cei care le învață și a impactului limbilor construite asupra formării identității, construirii de comunități și exprimării culturale în lumea reală. Pe parcursul cercetării, a fost adunat un corpus amplu de dovezi, inclusiv date lingvistice din serialul „Game of Thrones”, informații din interviul cu David J. Peterson și observații ale comunităților lingvistice și interacțiunilor online dintre fani. Această amplă colectare de date a permis o analiză amănunțită a problemei de cercetare și îndeplinirea obiectivelor declarate. În cele din urmă, această cercetare are rolul de a risipi concepțiile greșite despre limbile construite sau fictive, demonstrând că acestea nu sunt simple elemente lingvistice fără sens, ci mai degrabă sisteme lingvistice elaborate cu grijă și cu semnificație culturală. Examinând dezvoltarea și utilizarea limbilor Dothraki și High Valyrian după „Game of Thrones”, această investigație contribuie la înțelegerea impactului de durată al limbilor construite dincolo de contextul lor ficțional original. Această cercetare aduce lămuriri asupra motivațiilor și experiențelor celor care învață aceste limbi, asupra potențialului transformator al limbilor construite și asupra interacțiunii complexe dintre ficțiune, cultură și limbă în societatea contemporană. Cu toate acestea, este imperativ să recunoaștem că semnificația culturală a limbilor construite nu este corelată în mod inerent cu amploarea comunității de utilizatori sau cu prevalența vorbitorilor competenți, contrar presupunerilor noastre anterioare care s-au dovedit a fi inexacte.

### **Ipoteze preliminare și concludente: de la speculații la concluzii finale**

Ipotezele formulate în cadrul acestei cercetări au fost construite pe baza presupunerii inițiale că limbile construite, cum ar fi Dothraki și High Valyrian, nu sunt simple invenții lingvistice fără sens, ci pot funcționa asemeni limbilor naturale, la fel ca spaniola, franceza, olandeza, germana etc. Această ipoteză preliminară, formulată în timpul etapelor inițiale ale cercetării, s-a bazat pe primele date colectate de pe platforme online precum Facebook și Wattpad. Aceste date au oferit indicii privind interacțiunile și conversațiile limitate care au loc în Dothraki și în High Valyrian în rândul comunităților de fani „Game of Thrones”. Ipoteza a sugerat potențialul ca aceste limbi să evolueze dincolo de utilizarea ocazională, pe măsură ce fanii dobândesc o înțelegere mai profundă a complexității lor lingvistice. Prin urmare, părea rezonabil să presupunem că o bază substanțială de fani corespunde unui număr semnificativ de vorbitori activi de Dothraki și de High Valyrian. Cu toate acestea, așa cum a subliniat Peterson în interviul nostru, premisa noastră s-a dovedit a fi greșită. Am căzut din greșeală în presupunerea că mărimea comunității de fani ai serialului TV „Game of Thrones” echivalează cu numărul de persoane care vorbesc fluent sau care

aspiră să devină fluente în Dothraki și/sau în High Valyrian. Cu toate acestea, prin investigații suplimentare, am obținut dovezi care au infirmat complet această supoziție. În secțiunea următoare, vom elabora ipotezele noastre cu mai multă complexitate:

**Ipoteza 1:** Dothraki și High Valyrian posedă capacitatea inerentă de a evolua în limbi complet funcționale și utilizate pe scară largă în cadrul comunității de entuziaști ai serialului „Game of Thrones”, atingând un nivel de renume asemănător cu cel al limbilor construite Esperanto sau Klingon. Această ipoteză presupune că Dothraki și High Valyrian s-au transformat în limbi cu drepturi depline, utilizate în mod activ și fluent de un număr substanțial de membri ai fandom-ului „Game of Thrones”. În timp ce datele inițiale de pe Facebook și Wattpad au oferit doar frânturi de interacțiuni limitate, această ipoteză sugerează că, pe măsură ce cercetarea a progresat, va fi descoperită o utilizare mai extinsă și mai robustă a acestor limbi. Ea anticipează că comunitățile de fani au adoptat Dothraki și High Valyrian ca limbi vii, capabile să transmită gânduri complexe și să se angajeze în conversații semnificative, asemănătoare cu limbile naturale. Această înclinație este întărită în mod deosebit de resursele valoroase ale lui Peterson, „The Art of Language Invention” (Peterson, 2015) și „Living Language - Dothraki” (Peterson, 2014), două instrumente semnificative de învățare a limbilor construite care oferă un ajutor substanțial în înțelegerea și dobândirea acestor limbi. Din nefericire, această ipoteză singulară a fost formulată în timpul etapelor preliminare ale cercetării noastre, determinată de convingerea că cele două limbi construite vor atinge un grad de popularitate proporțional cu succesul copleșitor al serialului „Game of Thrones”. Cu toate acestea, odată cu trecerea timpului și cu cercetările extinse, trebuie să recunoaștem cu modestie că, retrospectiv, aceasta a fost o ipoteză nefundată.

**Ipoteza 2:** Este posibil ca dinamica popularității și a utilizării limbilor Dothraki și High Valyrian să fi suferit o tranziție pe diferite platforme online de-a lungul timpului (de exemplu, trecerea de la Facebook la Discord, printre altele). În consecință, natura fluctuantă a acestor schimbări a împiedicat capacitatea noastră de a urmări activitatea lingvistică a fanilor pe platformele online menționate mai sus, ceea ce a dus la o întrerupere temporară a colectării de date. În mod semnificativ, este esențial să evităm interpretarea eronată a acestei circumstanțe ca dovadă a scăderii interesului fanilor pentru dobândirea limbii sau a întreruperii de către aceștia a interacțiunilor legate de limbă pe platformele de socializare pe care le monitorizam. Această ipoteză recunoaște natura dinamică a comunităților online și propune ca popularitatea și utilizarea limbilor Dothraki și High Valyrian în cadrul fandomului „Game of Thrones” să fi migrat către platforme alternative, dincolo de cele analizate inițial. Observarea faptului că unele dintre paginile de Facebook urmărite în perioada de cercetare au încetat să mai genereze conținut sugerează o posibilă migrare a fanilor către alte spații online. Ulterior, am descoperit, deși cu întârziere în cursul cercetării noastre, că un astfel de scenariu s-a desfășurat în ceea ce privește ambele limbi, Dothraki și High Valyrian. Fanii au migrat de pe Facebook pe Discord, creând o comunitate dedicată de entuziaști axată pe studiul și aprecierea celor

două limbi. Potrivit lui Peterson, „principalul forum pentru fanii limbilor din „A Song of Ice and Fire”, din câte știu eu, este Discord. Există un Discord principal, numit „Languages of Ice and Fire Discord”, și are 803 membri în acest moment (mulți nu sunt super activi). [...] Ei sunt mult mai interesați de High Valyrian decât de Dothraki” (a se vedea interviul complet în Anexe). În concluzie, această ipoteză sugerează că, prin explorarea unei varietăți de platforme și comunități online, se poate obține o mai bună înțelegere a utilizării și popularității actuale a limbilor Dothraki și High Valyrian.

**Ipoteza 3:** Conform ipotezei 3, pornind de la concluziile interviului cu David J. Peterson și de la analiza datelor colectate, se presupune că entuziasmul pentru învățarea limbilor Dothraki și High Valyrian în rândul fanilor „Game of Thrones” a cunoscut un declin treptat. Acest declin poate indica o schimbare de orientare în cadrul comunității limbajelor construite, entuziaștii și creatorii de limbi putându-și îndrepta atenția către dezvoltarea propriilor limbi, mai degrabă decât către o implicare mai mare în Dothraki și High Valyrian. Totodată, fanii pot opta să se cufunde în explorarea altor limbi construite, să se adâncească în complexitatea diferitelor conlocuțiuni sau să întrerupă complet implicarea activă în limbile construite. Această ipoteză se bazează pe informațiile obținute în urma interviului cu David J. Peterson, precum și pe analiza datelor recuperate de pe Facebook, Wattpad și pe forumurile și blogurile dedicate serialului „Game of Thrones”, indicând faptul că entuziasmul pentru învățarea și dezvoltarea limbilor Dothraki și High Valyrian în rândul fanilor serialelor TV „Game of Thrones” ar fi putut să scadă în timp. În lumina investigației noastre și a interviului realizat cu creatorul de limbi, David Peterson, este imperativ să recunoaștem naivitatea inițială și lipsa argumentelor substanțiale care să susțină primele trei ipoteze la începutul cercetării noastre. Inițial, am avut convingerea că popularitatea imensă a serialului TV „Game of Thrones” la lansare se va reflecta într-un nivel comparabil de entuziasm și de adoptare a limbajelor construite asociate cu acesta. Observarea activității lingvistice pe anumite pagini de Facebook, unde utilizatorii au interacționat folosind Dothraki și High Valyrian (de exemplu, cuvinte izolate sau anumite fraze, cum ar fi în Dothraki „M’athchomaroon” („Bună ziua!” - lit. „Cu respect!”); „Athchomar chomakaan!” („Bună ziua!” - către un non-Dothraki, la singular) (lit. „Respect pentru cel care este respectuos!”); „Anha dothrak chek” - „Sunt bine” (lit. „Călătoresc bine”); exemple de High Valyrian: „Aria kōz dāri ohīlvoso sēntas” (traducere din limba engleză: „Arya l-a ucis pe regele cel rău cu un pumnal”); „Ñurha sētera izugiliks” (traducere din limba engleză: „Vrăjile mele vor fi temute”); „Vēzos hūrā jēdār ilzi” (traducere din limba engleză: „Soarele și luna sunt pe cer”) au întărit și mai mult presupunerea noastră că asistăm la stadii timpurii de învățare a limbii, determinându-ne să colectăm date în consecință. Cu toate acestea, de-alungul timpului, am observat treptat o scădere a activității utilizatorilor și o absență a actualizărilor pe anumite pagini Facebook pentru perioade lungi, de exemplu, de doi până la patru ani. Privind retrospectiv, este evident că ipotezele noastre inițiale se bazau pe naivitate și poate pe un optimism nejustificat. Având în vedere progresul actual al cercetării, suntem de acord cu perspectiva lui Peterson că,



„până la urmă, sunt doar limbi. Ele nu încearcă să facă ceva deliberat complicat sau ne-uman precum Lojban sau Ithkuil sau UNLWS. Aceasta nu este cu adevărat o chestiune lingvistică: Este o problemă de popularitate. Este imposibil să spunem ce va fi sau nu va fi popular. Cea mai simplă dovadă în acest sens este cât de mulți oameni cred că Dothraki și High Valyrian sunt limbi construite utilizate în mod popular și cât de mult se înșală” (a se vedea interviul complet în Anexe). Prin urmare, în acest stadiu al cercetării noastre, recunoaștem inadecvarea ipotezelor noastre inițiale și necesitatea unei înțelegeri mai nuanțate a dinamicii care înconjoară popularitatea și utilizarea limbilor Dothraki și High Valyrian. Prin integrarea cunoștințelor derivate din surse primare, analiza lingvistică și examinarea diverselor comunități online, străduința noastră este de a formula o ipoteză mai complexă și mai bine informată. Această ipoteză își propune să facă lumină asupra dinamicii autentice a implicării fanilor, a învățării și predării limbilor construite. Aceasta implică faptul că, în timp ce Dothraki și High Valyrian au avut un oarecare impact asupra peisajului lingvistic construit, interesul fanilor pentru acestea ar putea să se fi diminuat, ceea ce a dus la o durată de viață mai scurtă a implicării active. Viabilitatea acestei ipoteze finale ar fi putut părea credibilă dacă ne-am fi încheiat cercetarea în acel moment. Cu toate acestea, după șapte ani de cercetare, ajungerea la concluzia menționată anterior - că interesul și entuziasmul membrilor fandomului „Game of Thrones” pentru Dothraki și High Valyrian au scăzut până aproape de uitare - s-a dovedit a fi nesatisfăcătoare pentru obiectivele cercetării noastre. Este important să recunoaștem că eforturile prelungite de cercetare nu produc întotdeauna rezultate pozitive sau concludente. Ocazional, investigațiile conduc la rezultate care nu sunt deloc de dorit și, în astfel de cazuri, este necesar să se accepte, să se discute și, eventual, să se lase loc pentru explorări viitoare. Cu toate acestea, angajamentul nostru față de această investigație a persistat și, în acest caz, trecerea timpului a adus rezultate benefice. În ultima fază a investigației noastre, am descoperit o schimbare notabilă: o parte semnificativă dintre membrii fandomului „Game of Thrones” au migrat de pe Facebook pe Discord, considerând că această din urmă platformă este mai propice și mai potrivită pentru activitățile de învățare a limbilor. Astfel, aceștia au optat să își continue activitățile de învățare și predare a limbilor construite pe această platformă. Înțelegerea noastră cu privire la întrebarea de cercetare s-a extins semnificativ atunci când ne-am angajat cu un alt personaj-cheie în investigația noastră, Reuben Hayslett, cunoscut și sub numele de Khal Tihi în comunitatea Dothraki. În calitate de participant activ în comunitatea cibernetică „The Languages of Ice and Fire Discord” și vorbitor de Dothraki, Hayslett a oferit informații valoroase despre activitățile lingvistice și interesele fanilor. Prin contribuția sa, am avut acces la un hub complet diferit dedicat activității învățării limbilor construite, oferind o perspectivă nouă asupra cercetării noastre. În această etapă, am dezvoltat o a patra ipoteză:

**Ipoteza 4:** entuziasmul membrilor fandomului „Game of Thrones” pentru învățarea și predarea limbii Dothraki și High Valyrian nu a dispărut în totalitate. În schimb, aceștia se orientaseră către o altă platformă online care a facilitat activități îmbunătățite de învățare a celor două limbi, a favorizat construirea

comunității și a încurajat cultivarea identității de grup. Odată cu aceste noi constatări, rezultatele cercetării noastre au suferit o revizuire semnificativă.

### **Observații preliminare privind metodologia**

În această secțiune, oferim o imagine de ansamblu a metodologiei folosite în cercetarea noastră, subliniind considerațiile și abordările cheie care stau la baza cercetării limbajelor construite, Dothraki și High Valyrian. În plus, investigația noastră transcende granițele ecranului, pătrunzând în peisajul vibrant al fandomului digital „Game of Thrones” și în angajamentele lingvistice afișate de fani pe diverse platforme online. Aceste hub-uri virtuale, inclusiv Facebook și Discord, oferă un teren fertil pentru ca analiza noastră să prospere și să descopere rezultate satisfăcătoare.

### **Abordarea cercetării**

Cercetarea noastră adoptă atât dimensiuni calitative, cât și cantitative, caracterizându-se ca o investigație observațională și descriptivă. În plus, metoda observațională se impune ca fiind unul dintre cele mai relevante mijloace de colectare a datelor, iar ulterior de examinare și, în cele din urmă, de validare a ipotezelor noastre, având în vedere că cercetarea noastră se va desfășura exclusiv în mediul digital. În plus, această abordare permite o analiză longitudinală, permițând observarea unor modele comportamentale lingvistice consistente pe perioade extinse, care cuprind luni sau chiar ani, ceea ce se aliniază îndeaproape cu domeniul de aplicare al studiului nostru. La început, având în vedere cadrul multimetodologic al cercetării noastre, intenționăm să utilizăm atât tehnici de observare ascunsă (participare indirectă), cât și directă (observator la vedere). Metoda participării indirecte (observator ascuns) presupune accesarea diverselor grupuri online din cadrul fandomului „Game of Thrones”, observarea angajamentelor lor legate de limbaj, capturarea datelor prin metode de tip „print-screen”, analiza observațiilor noastre și validarea ipotezelor în consecință. Cea de-a doua metodă de observare pe care o vom folosi este abordarea participării deschise sau directe, caracterizată prin natura sa transparentă, în care acțiunile se desfășoară în mod deschis. În această fază, ne vom implica cu două persoane-cheie: David J. Peterson și Reuben Hayslett, un membru activ și implicat în activitățile fandom-ului. În plus, investigația noastră științifică va implica un sondaj destinat membrilor fandomului, care va fi distribuit de Hayslett, administratorului serverelor Discord. De asemenea, vom folosi un sondaj de cercetare academică, care servește ca metodă și instrument de investigație corespunzător, cuprinzând o serie de întrebări scrise, aranjate într-o manieră logică și organizată din punct de vedere psihologic. Această strategie de cercetare pune accentul pe transparență, asigurându-se că membrii fandomului sunt informați temeinic cu privire la identitatea cercetătorului, natura studiului și rațiunea implicării lor în sondaj.

## **Colectarea datelor**

Izvorul principal de date pentru acest studiu de cercetare provine dintr-o gamă diversă de surse, care cuprinde chiar serialul TV „Game of Thrones”. În cadrul serialului, monologuri și dialoguri captivante în Dothraki și High Valyrian pun bazele analizei noastre. În completare, două interviuri personale, realizate cu apreciatul creator al celor două limbi construite, David J. Peterson, și cu unul dintre membrii subgrupului de fandom din „Game of Thrones”, Reuben Haylsett (cunoscut sub numele de Khal Tihi, în comunitatea online „Cântec de Gheață și Foc”), ne oferă informații profunde despre procesul de construcție a celor două limbi, oferă detalii despre dezvoltarea lor și implicarea și experiențele fanilor în învățarea și predarea limbilor Dothraki și/sau High Valyrian. Mai mult decât atât, eforturile noastre de cercetare se extind și în domeniul digital, bazându-ne pe o serie de materiale suplimentare colectate de pe Facebook, Wattpad și de pe forumuri și bloguri dedicate serialului, inclusiv conținut generat de fani, postări, comentarii și discuții. Mediul online vibrant continuă să se manifeste prin intermediul unor print-screen-uri adunate cu meticulozitate din diverse conținuturi online împărtășite de fanii „Game of Thrones”. În plus, Discord introduce o nouă dimensiune în setul nostru de date, oferind date noi care vor susține în mod semnificativ cea de-a patra ipoteză.

## **Analiza datelor**

Având în vedere natura multidimensională a investigației noastre, analiza datelor colectate integrează o varietate de metodologii. Această analiză urmărește să identifice tiparele, tendințele și subtilitățile prezente în cadrul corpusului, luminând diversele moduri în care limbile construite, în special Dothraki și High Valyrian, se manifestă în sfera digitală. Printr-o examinare metodică și riguroasă, căutăm să interpretăm motivațiile, preferințele și comportamentele care stau la baza membrilor din cadrul fandomului „Game of Thrones”, în timp ce interacționează cu aceste limbi pe diverse platforme online. Prin utilizarea unei combinații de metode analitice calitative și cantitative, examinăm datele pentru a extrage informații privind frecvența, contextul și implicațiile socio-culturale ale utilizării acestor două limbi, atât online, cât și offline. De asemenea, analiza noastră încearcă să identifice temele emergente care subliniază interacțiunea dinamică dintre narațiunile ficționale, participarea fanilor și comportamentele lingvistice în influențarea conversațiilor în mediul online. Pe măsură ce ne angajăm în această călătorie analitică, rămânem fermi în dedicarea noastră de a desluși complexitatea dinamicii lingvistice în cadrul fandomului „Game of Thrones”, contribuind în cele din urmă la discursul mai larg privind sociolingvistica și cultura digitală. Utilizând abordarea multimetodologică descrisă mai sus, suntem pregătiți să examinăm un set de date longitudinale care acoperă un interval de timp de aproximativ șase ani și jumătate, începând din septembrie 2017 până în martie 2024.

## **Considerații etice**

În orice demers de cercetare, trebuie să se acorde o atenție deosebită considerentelor etice. Metodologia noastră de cercetare acordă prioritate standardelor etice, întrucât persoanele intervievate vor primi un „Formular de consimțământ pentru interviu”. Acest formular permite persoanelor să ia o decizie în cunoștință de cauză cu privire la participarea lor după ce au analizat informațiile furnizate. În plus, înainte ca participanții să se angajeze cu întrebările din cercetarea academică, vor întâlni o secțiune de preambul care conține informații detaliate despre identitatea cercetătorului, semnificația studiului de cercetare, obiectivele acestuia și modul în care vor fi utilizate răspunsurile participanților. În plus, întrebările sondajului vor fi organizate în mod sistematic, începând cu întrebări de bază privind datele demografice ale participanților, cum ar fi sexul, vârsta, locația și profesia, urmate de întrebări mai detaliate legate de obiectivul cercetării noastre. Fiecare întrebare va oferi opțiuni cu alegere multiplă, participanții având întotdeauna opțiunea de a selecta „Prefer să nu spun”. De asemenea, sondajul asigură anonimatul complet pentru a încuraja participanții să răspundă sincer. Gama de opțiuni de răspuns este extinsă pentru a se asigura că participanții nu se simt excluși în niciun fel. De exemplu, în categoria gen, vom include opțiunea „non-binar” pentru a recunoaște identitățile diverse din cadrul grupului nostru de participanți. În concluzie, având în vedere toate aspectele menționate mai sus referitoare la desfășurarea etică a investigației noastre, afirmăm cu încredere că aceasta respectă standardele etice din toate punctele de vedere.

## **Limitări**

Este important să recunoaștem limitările și potențialele prejudecăți asociate cu metodologia aleasă. Una dintre limitările semnificative constă în potențiala provocare de a avea acces la datele demografice vizate, în special dacă acestea operează în cadrul unor rețele închise. În plus, utilizarea metodei observaționale indirecte înseamnă că cercetătorul renunță la controlul asupra variabilelor externe, cum ar fi gradul de implicare în discuții legate de limbajele construite și frecvența interacțiunilor dintre membrii fandomului. Acest lucru prezintă constrângeri, în special atunci când este vorba de eșantioane de dimensiuni mici. În esență, cercetătorul adoptă rolul unui observator în cadrul grupului analizat, monitorizând și înregistrând discret interacțiunile sociale fără a fi detectat. Din punct de vedere sociologic, observațiile deschise sunt susceptibile la o provocare semnificativă cunoscută sub numele de „Efectul Hawthorne”. Acest fenomen are potențialul de a influența rezultatele eforturilor de cercetare prin impactul asupra comportamentului participanților, odată ce aceștia devin conștienți că sunt studiați. În esență, „Efectul Hawthorne” descrie modul în care indivizii își modifică comportamentul atunci când știu că sunt observați, un fenomen cunoscut sub numele de reactivitate (a se vedea Gillespie, 1991). Deși este puțin probabil ca cercetarea noastră să se confrunte cu această provocare, având în vedere că metoda de observare a participanților are loc în principal online și nu influențează direct alți participanți, rămâne un risc. Metoda

directă prezintă mai puține provocări etice și oferă practicitate și posibilitatea de a evalua opiniile și preferințele oamenilor. Cu toate acestea, ea prezintă, de asemenea, riscul „Efectului Hawthorne” și poate întâmpina dificultăți în contactarea și asigurarea interviurilor cu participanții doriți, care pot refuza participarea chiar dacă sunt abordați. În ceea ce privește sondajul de cercetare academică, care se încadrează în metodologia de cercetare prin observare directă a participanților, există posibilitatea ca doar un număr limitat de persoane să dorească să participe. În plus, există riscul de a se confrunta și în acest caz cu „Efectul Hawthorne”, în care răspunsurile respondenților pot să nu reprezinte în mod autentic comportamentul sau opiniile lor reale. În plus, există posibilitatea ca sondajul de cercetare academică postat pe Discord să nu fie luat în considerare deloc.

## **Structura tezei**

Această teză de doctorat este structurată în șase capitole principale, fiecare dintre acestea cuprinzând diverse subcapitole. Pe măsură ce ne apropiem de finalul tezei, prezentăm un rezumat al „Concluziilor generale”, care înglobează rezultatele principale ale cercetării, delimitează contribuțiile academice, sugerează căi de cercetare viitoare, abordează limitările și oferă observații finale. În plus, este încorporată o secțiune „Anexe”, care conține un interviu personal cu lingvistul și conlangerul David J. Peterson, un alt interviu realizat cu un membru al subgrupului de fandom „Game of Thrones”, cunoscut sub numele de „The Song of Ice and Fire Languages Discord”, Reuben Hayslett (recunoscut sub pseudonimul său Dothraki, Khal Tihi), un „Academic Research Survey” (sondaj de cercetare academică) administrat pe Discord, corpus-ul nostru care conține print-screen-uri de pe Facebook și Discord, precum și un „Glosar” concis care prezintă terminologia Dothraki și High Valyrian. Secțiunile următoare oferă o scurtă prezentare a structurii organizatorice și a conținutului din cadrul fiecărui capitol.

## **Capitolul I – Introducere**

Acest capitol introduce caracterul practic și relevanța studiului, prezentând problema de cercetare, obiectivele, ipotezele preliminare și concludente, observații preliminare privind metodologia, limitele studiului și un rezumat. Scopul său este de a familiariza cititorii cu obiectivul cercetării noastre, de a introduce pentru prima dată termenul „conlang” și de a elucida relevanța acestuia pentru investigația noastră. În plus, el prezintă domeniul de aplicare al disertației noastre, care se concentrează pe trăsăturile distinctive ale limbajelor construite în Dothraki și High Valyrian. Ne propunem să aprofundăm dezvoltarea, utilizarea și aplicarea lor în lumea reală, examinând structurile lor lingvistice, influențele culturale și comunitățile pe care le-au generat. Obiectivul nostru este să contribuim la volumul tot mai mare de cunoștințe despre limbile construite. De asemenea, ne propunem să ne îmbunătățim înțelegerea relației complexe dintre ficțiune, limbă și cultură. Prin această explorare, încercăm să oferim informații despre

adoptarea și utilizarea acestor limbaje de către anumite segmente specifice ale fandomului „Game of Thrones”, răspunzând astfel întrebărilor noastre de cercetare.

## **Capitolul II – O sinteză a literaturii de specialitate**

Acest capitol începe cu o explorare a contextului istoric al limbajelor construite. Apoi trece la o scurtă secțiune în care facem diferența între limbajele artificiale și limbajele construite, împreună cu o discuție concisă despre taxonomia limbajelor artificiale. Capitolul examinează scopul și funcțiile limbajelor construite, alături de atractivitatea acestora și provocările asociate. În plus, oferă o prezentare succintă a limbii Esperanto, recunoscută pe scară largă, înainte de a aprofunda exemple de limbi construite în contexte literare. În continuare, capitolul abordează conceptul de „suspendare a neîncrederii”, un cadru teoretic pertinent în domeniul ficțiunii. De asemenea, sunt prezentate exemple semnificative de limbi construite în contexte cinematografice, inclusiv exemple notabile precum Na’vi din „Avatar”, Klingon din „Star Trek” și Dothraki și High Valyrian din „Game of Thrones”. Această discuție abordează pe scurt caracteristicile lingvistice ale acestora, incluzând lexicul, gramatica și pronunția, în special în cazul limbilor Dothraki și High Valyrian. În plus, această secțiune explorează procesul de construcție și evoluția acestor două limbi construite, bazându-se pe informații din interviurile noastre personale cu David J. Peterson și Reuben Haylsett. În cadrul acestor interviuri, ei își oferă perspectivele asupra diverselor aspecte, inclusiv popularitatea celor două limbi construite, implicarea fanilor în aceste limbi, creativitatea generată de fani care contribuie la dezvoltarea lor continuă și impactul implicării fandomului asupra evoluției și perfecționării acestora. Datorită construcției meticuloase a limbilor Dothraki și High Valyrian pentru serialul de televiziune „Game of Thrones”, care include discursuri extinse în aceste limbi, am considerat că este esențial să alocăm o subsecțiune distinctă în cadrul acestui capitol pentru analiza discursurilor lui Daenerys Targaryen atât în Dothraki, cât și în High Valyrian. Această decizie a fost luată având în vedere fluența ei și utilizarea frecventă a acestor limbi pe parcursul serialului. Prin urmare, această secțiune se concentrează pe un studiu de caz care examinează discursul multilingv și strategiile diplomatice utilizate de Daenerys Targaryen, un personaj central din serialul de televiziune „Game of Thrones”, concentrându-se pe utilizarea de către aceasta a limbilor Dothraki și Valyrian. Folosind analiza critică a discursului (CDA), studiul urmărește să descopere influența lingvistică exercitată de Daenerys în căutarea puterii și a influenței în cadrul tărâmului fictiv Westeros. Analizând abilitățile sale multilingve, acest subcapitol investighează modul în care Daenerys navighează printre barierele lingvistice și culturale pentru a forma alianțe, a stabili conexiuni și a-și afirma autoritatea. Prin explorarea aspectelor lingvistice ale eforturilor ei diplomatice, acest subcapitol evidențiază rolul limbii ca instrument puternic de persuasiune, negociere și mediere culturală în contexte sociolingvistice complexe. Constatările studiului contribuie în mod semnificativ la înțelegerea diplomației multilingve și a reprezentării acesteia în cultura populară, subliniind

rolul esențial al limbajului în modelarea discursului politic și a relațiilor interpersonale. Încheiem acest capitol oferind o prezentare generală a cadrului teoretic care ghidează ipotezele și perspectivele noastre privind utilizarea limbajelor construite în contexte ficționale și în lumea reală. Această secțiune prezintă teoriile, conceptele și metodologiile utilizate pe parcursul investigației noastre și analizează relevanța acestora pentru obiectivele cercetării noastre. Acest subcapitol prezintă o trecere în revistă a literaturii de specialitate care detaliază ipotezele care stau la baza perspectivelor noastre privind utilizarea limbajelor construite atât în contexte fictive, cât și în lumea reală, utilizând diverse cadre teoretice. Cercetarea noastră urmărește să delimiteze diferențele distincte dintre utilizarea limbajelor construite în ficțiune și utilizarea lor în lumea actuală, bazându-se pe teoriile propuse de susținători proeminenți ai lumilor ficționale, posibile și plurale, cum ar fi Frege, Russell, Noolan, Plantinga, Currie sau Lewis. Prima parte a studiului nostru explorează diferite perspective privind aplicarea cadrului lumilor posibile, argumentând împotriva relevanței sale pentru subiectul nostru de cercetare pe baza unor raționamente științifice. În cea de-a doua parte a investigației noastre, vom analiza teoriile dezvoltate de Currie și Lewis cu privire la conceptul de adevăr în ficțiune și în lumile plurale. În continuare, a treia parte acordă prioritate teoriei „counterpart” lui Lewis în detrimentul teoriei identității „transworld” a lui Currie, căutând să alinieze aspectele fundamentale cu întrebările cercetării noastre.

### **Capitolul III - Metodologie**

Acest capitol descrie metodologiile de cercetare utilizate în studiul nostru, oferind explicații amănunțite împreună cu ilustrații pertinente și justificarea adoptării acestora. Având în vedere că recuperarea datelor noastre a avut loc predominant în mediul digital, cuprinzând platforme sociale online, cum ar fi Facebook și Discord, o aplicație mobilă numită Wattpad și forumuri centrate pe „Game of Thrones”, unde membrii fandomului se angajează în discuții variate, interacțiuni și împărtășesc conținut generat de utilizatori, inclusiv texte, narațiuni și artă, acest capitol descrie proiectul de cercetare, incluzând atât aspecte calitative, cât și cantitative, catalogându-l drept o investigație observațională și descriptivă.

### **Capitolul IV - Analiza datelor și concluzii**

În acest capitol se realizează o examinare amănunțită a setului extins de date obținut prin intermediul strategiilor metodologice descrise în secțiunea anterioară. Acesta servește drept platformă în care datele brute se transformă în informații valoroase, permițându-ne să explorăm dinamica complexă a utilizării limbajului în cadrul fandomului „Game of Thrones”. Analiza se străduiește să identifice modele, tendințe și subtilități înrădăcinate în corpus, elucidând diversele moduri în care limbile construite, în special Dothraki și High Valyrian, se manifestă în sfera digitală. Printr-o analiză meticuloasă și sistematică, acest segment al lucrării își propune să descifreze motivațiile, preferințele și comportamentele care stau la baza

membrilor fandomului „Game of Thrones”, în timp ce interacționează cu aceste limbi pe diferite platforme online. Utilizând o combinație de metode analitice calitative și cantitative, analizăm cu atenție datele colectate pentru a extrage informații privind frecvența, contextul și implicațiile socio-culturale ale utilizării limbilor, atât online, cât și offline. Mai mult decât atât, acest capitol servește ca un canal pentru identificarea temelor emergente, ilustrând interacțiunea dintre narațiunile ficționale, implicarea fanilor și practicile lingvistice în modelarea discursului digital. Pe măsură ce întreprindem acest efort analitic, rămânem dedicați să deslușim complexitatea dinamicii lingvistice în cadrul fandomului „Game of Thrones”, contribuind astfel la discursul mai larg privind cultura digitală, așa cum se discută în acest capitol. Utilizând abordarea multimetodologică descrisă în secțiunea anterioară, acest capitol găzduiește un corpus longitudinal obținut pe parcursul a aproximativ șase ani și jumătate: din septembrie 2017 până în martie 2024.

### **Capitolul V - Discutarea rezultatelor**

După ce a prezentat datele de cercetare colectate și a subliniat rezultatele obținute, acest capitol își propune să se angajeze într-o discuție a constatărilor. Începând cu o examinare a rezultatelor de pe Facebook, urmată de cele de pe Wattpad și de forumuri și site-uri web specifice „Game of Thrones”, explorarea ulterioară se concentrează pe rezultatele de pe Discord. În plus, sunt integrate perspectivele lui David Peterson și Reuben Hayslett privind activitatea lingvistică în cadrul fandomului online „Game of Thrones”. Utilizând atât metodologii calitative, cât și cantitative, analiza identifică modele, tendințe și subtilități în cadrul corpusului, subliniind în special prezența unor limbi construite, precum Dothraki și High Valyrian, în mediul digital. Sunt abordate diverse întrebări, inclusiv date demografice, motivații pentru învățarea limbilor construite, medii lingvistice, modele de angajament online, interacțiuni offline și intenții viitoare de achiziție de limbi construite. Ulterior, sunt discutate constatările de pe fiecare platformă online investigată și sunt analizate rezultatele sondajului de cercetare, completate de informații din interviurile cu Peterson și Hayslett (Khal Tihî) cu privire la entuziasmul fandomului pentru învățarea limbii Dothraki și/sau High Valyrian.

### **Capitolul VI - Fandomul digital „Game of Thrones”**

Acest capitol examinează fandomul digital din jurul subgrupului „The Languages of A Song of Ice and Fire” pe Discord, concentrându-se pe interacțiunea complexă dintre identitate, comunitate și implicarea mediatică în cadrul comunităților de fani online. Bazându-se pe definițiile și conceptele-cheie ale fandomului, precum și pe perspectivele cercetătorilor, acest capitol investighează tipologiile fanilor și percepțiile societății, evidențiind diverse metode de clasificare. Mai mult, acesta aprofundează dihotomia „bun gust” versus „prost gust” în consumul de conținut mediatic, analizând modul în care sunt percepute persoanele în funcție de afilierea lor mediatică. Cu un accent specific pe fandomul digital „The Languages



of A Song of Ice and Fire”, cercetarea explorează construcția identității și identitatea cibernetică în cadrul acestei comunități online. Prin discuții despre motivațiile utilizatorilor pentru învățarea și predarea Dothraki și High Valyrian pe Discord, acest segment al capitolului descoperă motivele multifacetate care determină implicarea fanilor în eforturile de învățare a limbilor străine. Perspectivele din interviurile personale cu lingvistul David Peterson și Reuben Hayslett (Khal Tihî), un membru proeminent al fandomului, oferă profunzime înțelegerii noastre despre motivațiile și experiențele fanilor. Mai mult, acest capitol evidențiază complexitatea spațiilor digitale ale fandomului, dezvăluind gama diversă de motivații care modelează angajamentul fanilor în cadrul platformelor sociale online.

**Concluzii generale:** Această secțiune oferă o imagine de ansamblu a principalelor constatări ale cercetării, a perspectivelor semnificative, a contribuțiilor academice și a potențialelor căi de cercetare viitoare. În plus, se abordează limitările și se oferă observații finale, prezentând perspective de reflecție asupra studiului.

**Bibliografie:** Secțiunea bibliografie oferă o compilație completă a referințelor și a surselor citate pe parcursul tezei.

**Anexe:** Acest segment cuprinde interviurile cu David J. Peterson, realizat în 6 mai 2023, și Reuben Hayslett (Khal Tihî), realizat în 3 martie 2024. De asemenea, cuprinde sondajul de cercetare academică accesibil pe serverele Discord în perioada 6 martie 2024 - 27 martie 2024, setul de date colectat de pe Facebook și Discord, constând în print-screen-uri, și un glosar concis care conține terminologia Dothraki și High Valyrian, adunată din diverse surse.