

Univerzita Karlova v Praze

# **Bakalářská práce**

2007

Hana Šimůnková

Univerzita Karlova v Praze  
Fakulta humanitních studií  
Obor: Studium humanitní vzdělanosti



Název bakalářské práce:

## **Vliv nových médií na fungování komunit**

Vypracovala: Hana Šimůnková

Vedoucí práce: doc. Ing. Karel Müller, CSc.

Prohlašuji, že jsem práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a souhlasím s jejím eventuálním zveřejněním v tištěné nebo elektronické podobě.

V Praze dne 26.6.2007

.....  
podpis

## Obsah

<b>PODĚKOVÁNÍ.....</b>	<b>6</b>
<b>ÚVOD.....</b>	<b>7</b>
<b>TRADIČNÍ, KLASICKÉ KOMUNITY.....</b>	<b>9</b>
KOMUNITA JAKO POJEM .....	9
UTVÁŘENÍ KOMUNITY A KOMUNITNÍ IDENTITY .....	13
FÁZE UTVÁŘENÍ KOMUNITY – PSYCHOLOGICKÝ PŘÍSTUP .....	16
TYPY KOMUNIT .....	17
TRANSFORMACE TRADIČNÍCH KOMUNIT .....	18
ROZPOJENÍ ČASU A PROSTORU .....	19
TRADIČNÍ VS. MODERNÍ SPOLEČNOST – POSPOLITOST VS. SPOLEČNOST.....	20
<b>HISTORICKÝ VÝVOJ SOCIÁLNÍ KOMUNIKACE A JEJÍCH NÁSTROJŮ .....</b>	<b>22</b>
ETAPY VÝVOJE SOCIÁLNÍ KOMUNIKACE .....	22
MÉDIA A NOVÁ MÉDIA .....	24
<b>VIRTUÁLNÍ KOMUNITY A KOMUNIKACE .....</b>	<b>26</b>
DŮLEŽITÉ POJMY .....	26
VIRTUÁLNÍ VS. REÁLNÉ.....	26
Síť .....	26
KYBERPROSTOR .....	27
KYBERKULTURA .....	28
VIRTUÁLNÍ REALITA.....	28
VIRTUÁLNÍ KOMUNITA.....	28
<b>TYPY VIRTUÁLNÍ KOMUNIKACE .....</b>	<b>29</b>
E-MAIL .....	29
TALK, CHAT.....	30
INTERNET RELAY CHAT (IRC).....	30
NEWSGROUPS .....	30
BULLETIN BOARD SYSTEM (BBS) .....	30
USENET.....	31
CHAT ROOM.....	31
MULTI-USER DUNGEON (MUD) .....	31
AVATAR .....	31
WEBLOG, BLOG .....	32

<b>VZNIK VIRTUÁLNÍCH KOMUNIT .....</b>	<b>32</b>
<b>VIRTUÁLNÍ KOMUNIKACE: PŘÍNOS, ČI ÚPADEK ? .....</b>	<b>35</b>
<b>TRADIČNÍ VS. VIRTUÁLNÍ KOMUNIKACE/KOMUNITY – VÝHODY A NEVÝHODY .....</b>	<b>36</b>
♦ INTENZITA VAZEB .....	36
♦ OBEZNÁMENOST SE VZTAHY .....	37
♦ SOCIÁLNÍ PODPORA – MATERIÁLNÍ/NEMATERIÁLNÍ .....	37
♦ PODOBNOST VE SMÝŠLENÍ .....	38
♦ NEVERBÁLNÍ KOMUNIKACE .....	39
♦ NAVAZOVÁNÍ MEZILIDSKÝCH VZTAHŮ .....	39
♦ MOŽNOST ÚNIKU .....	39
♦ ČASOVÝ ROZVRH – PLÁNOVÁNÍ .....	39
♦ INTERPRETAČNÍ PROBLÉMY .....	40
<b>VLIV VIRTUÁLNÍHO PROSTŘEDÍ NA SKUTEČNÝ ŽIVOT JEDINCE.....</b>	<b>41</b>
VIRTUÁLNÍ PŘÍRODA .....	41
<b>KOMUNIKAČNÍ DŮSLEDKY MEDIÁLNÍ TECHNIKY.....</b>	<b>42</b>
<b><u>ZÁVĚR.....</u></b>	<b>44</b>
<b><u>SEZNAM PŘEČTENÉ A POUŽITÉ LITERATURY .....</u></b>	<b>47</b>

## **Poděkování**

Tato práce je z velké části výsledkem mé vytrvalosti a úsilí, a to především proto, že její téma je mi velice blízké. Vzniknout však mohla jen díky skvělé spolupráci s mým vedoucím práce doc. Ing. Karlem Müllerem, CSc., mé rodině a všech mých blízkých přátel, kteří mi po celou dobu psaní práce byli velkou psychickou oporou. Tímto bych chtěla za jejich podporu všem poděkovat.

## Úvod

Tato práce je zaměřena na fungování komunit a především pak na vztahy a sociální komunikaci<sup>1</sup> mezi jednotlivci, jež jsou členy těchto komunit. Vzhledem k tomu, že mezilidské vztahy a komunikace -, které jsou vzájemně propletené, protože právě komunikace slouží především k udržování lidských vztahů a až druhotně k předávání informací, - patří k těm nejdůležitějším potřebám člověka, je důležité si uvědomit, že jakákoli změna (v našem kontextu jde o změnu technologickou) vede i k proměně forem těchto potřeb. (Sokol, 2004)

Profesor Harold Innis tvrdí, že různé typy sdělovacích prostředků výrazně ovlivňují organizaci různých forem společnosti. Vztahem mezi sdělovacími prostředky a rozvojem průmyslových společností se zabýval John Thompson, který byl přesvědčen, že média od vynálezu knihtisku sehrávají ve vývoji moderní společnosti klíčovou roli. Kritizoval přitom své předchůdce, zakladatele sociologie, za to, že věnovali podílu médií na formování společnosti malou pozornost. (Giddens, 2000)

V dnešní době, kdy navíc převládá silná individualizace a zároveň se oslabuje i potřeba bezprostředních vztahů, je potřeba zkoumat i to, jakou roli vlastně tradiční komunity ještě hrají, co od nich společnost očekává a jak jim lze rozumět z hlediska dnešních forem socializace. *„Je pravda, že jsme byli stvořeni, abychom byli jedinečnými bytostmi. Jenže realita je taková, že jsme společenskými tvory, kteří se navzájem palčivě potřebují nejen kvůli potravě, nejen kvůli společnosti, ale v každém smyslu našich životů. A to jsou paradoxně semena, z nichž může vzejít komunita“.* (Peck, 1995:40)

Práce je jakousi analýzou vztahů uvnitř komunit tradičních, klasických, tj. takových, jejichž členové přicházejí do přímého neboli osobního styku, známé též jako tzv. face-to-face komunity, a to bez ohledu na jakékoli časové období. Tyto komunity, jež se uskutečňují v rámci určitého geografického či fyzického prostoru budou posléze konfrontovat s komunitami virtuálními, jejichž vznik byl a je umožněn s nástupem nových médií. Takové komunity vznikají v rámci interaktivní sítě a jsou výsledkem moderní technologie 20. a 21. století, která spustila komunikaci prostřednictvím počítačů. Mým záměrem je určit, zda „nové“ komunity mohou jejich členům přinést obecně řečeno totéž, co přinášely a přinášejí komunity „staré“. Zkoumání bude především sociologické, tzn.

zaměřeno spíše na vazby uvnitř komunit z hlediska sociálního jednání, jeho místa a času, forem koheze, interakce a solidarity jednotlivců, i když zčásti i psychologické, zaměřující se na jednotlivce a to, co mu život v komunitě (tradiční, virtuální) přináší z hlediska emocionálního uspokojení a požadavku na intimitu. Pozornost bude věnována i mezilidské komunikaci, protože právě ta je s tématem mé práce úzce propojena. Z toho důvodu bude druhá část mé práce věnována vývoji komunikačních prostředků (resp. jejich nástrojů) a to do té míry, do jaké se bude týkat mého tématu.

Cílem práce je pokusit se na základě prostudované literatury metodou sekundární analýzy dat zodpovědět na otázky, které si v dnešní době v souvislosti s rychlým rozšiřováním nedávno vzniklého fenoménu tzv. *virtuálních komunit* klade bezpochyby velké množství lidí. Jak se tradiční způsob komunikace a tradiční komunity liší od komunikace (komunit) virtuální? Co mají tyto dva způsoby společné a v čem se odlišují? Jaké výhody/nevýhody přináší virtuální způsob komunikace oproti komunikaci tradiční z pohledu jednotlivce i z hlediska fungování komunit? Mohou být komunitní vazby mezi členy virtuálních komunit tak silné a pevné jako u komunit tradičních? Jakého druhu podpory či pomoci se nám od virtuálních přátel může dostat? Mohou virtuální vazby vést k úpadku vazeb tradičních (osobních), jejich postupnému rozkladu, či na ně mít nějaký jiný pozitivní/negativní vliv? A nakonec je klasické rozlišení na tradiční a moderní komunity smysluplné a jak se k tomuto koncepčnímu pojetí vztahuje koncepce virtuálních komunit?

Na závěr úvodu lze tedy na základě uvedených dílčích otázek, kterými se chci zabývat a na než se též chci pokusit nalézt odpovědi, formulovat obecné hypotézy problému. Ty zní: Do jaké míry vytěsnily virtuální komunity původní, tradiční komunity? Může člověk žít pouze ve virtuálních, odosobněných vztazích, nebo má potřebu bezprostřední komunikace?

---

<sup>1</sup> Sociální komunikace je termín, který vyjadřuje sdělování informací v sociálním chování a sociálních vztazích lidí (Janoušek, 1968:16)



## Tradiční, klasické komunity

### Komunita jako pojem

Abychom vůbec transformaci tradičních komunit v dnešní, moderně fungující virtuální komunitu mohli porozumět, je třeba podívat se na to, co vše si pod pojmem „komunita“ lze představit, jak je tento pojem odborně vymezen. V praxi to také znamená hledat kořeny a původ tohoto slova v minulosti.

Z historického hlediska představuje komunita sociální útvar, který existoval před vznikem moderní a centralizované společnosti. Jednalo se o samostatné, nezávislé sociální jednotky, v níž se sdílely a uznávaly stejné hodnoty.

Existuje mnoho různých definic komunity, pro naši potřebu však postačí jen některé z nich.

Nejobecněji lze komunitu chápat jako „množinu lidských jedinců, kteří mají společný nějaký soubor definovatelných rysů“. (Jeníček, 1999:149) Právě tyto rysy je pak odlišují od jiných jedinců, přičemž může jít o rysy lokalizační povahy (časové, prostorové), biologické (rozměry lidského těla, rasa), společenské, kulturní, historické či ekonomické. (Jeníček, 1999).

Jinde je komunita definována jako „uskupení lidí, kteří žijí ve vzájemné blízkosti a spojují je společné zájmy a vzájemná pomoc“.<sup>2</sup>

Je to „jakékoliv vnímání společného dobra, které může být mezi občany vytvořeno...něco, čeho se dá dosáhnout úsilím občanů, ne něco daného např. geografickými podmínkami. Komunita není statická, mění se výsledkem zkušeností nebo cíleným úsilím. Může se dokonce měnit na základě problémů, kterými jsou občané osloveni“.<sup>3</sup> Dále i „pocit sounáležitosti jejich členů, zájem členů jeden o druhého a o celou skupinu a společná víra, že potřeby členů komunity budou naplněny skrze jejich pospolitost“.<sup>4</sup>

Keller píše, že v předmoderních společnostech byla místní komunita základní jednotkou celé struktury. V sociologické tradici se pak stala synonymem pro „sociální vazby

---

<sup>2</sup> Kolektiv autorů, *Partnerství, komunita, filantropie, participace: Vstupní texty k třídním seminářům programu CPSI*, Praha: Nadace Open Society Fund, 2001, str. 23

<sup>3</sup> Tamtéž, str. 24

<sup>4</sup> Tamtéž, str. 24

*vyznačující se dokonalou kohezí a velice silným kladným afektivním nábojem, hlubokými a trvalými osobními vztahy provázenými odměňující intimitou“.*(Keller, 2004:395)

Známý filozof Martin Buber definuje komunitu takto: *„Komunita je překonáním jinakosti v živoucí jednotě...komunita není společenstvem podobně smýšlejících, ale pravou živoucí jednotou lidí stejných nebo podobných přirozených vlastností, ale odlišného smýšlení“.* (Wade, 2000)

Na tomto místě stojí za zmínku uvést charakteristiku virtuálních komunit v pojetí Michaela Steemsona, protože jeho tvrzení je v rozporu s tvrzením Buberovým, ačkoli narozdíl od něj hovoří o komunitách virtuálních. Steemson ve své knize píše, že virtuální komunity nejsou jen *„on-line skupinami lidí podobného smýšlení“* (Uhlíř, 2005), – právě toto tvrzení je v rozporu s výše uvedenou definicí komunity Martina Bubera, – ale pravými internetovými kmeny (angl. Internet tribes).

Po předložení těchto dvou protikladných tvrzení, můžeme formulovat dílčí dosavadní zjištění. Zatímco tradičně fungující komunity kladou veliký důraz na určitou míru individuality svých členů (Peck, Buber), virtuální komunity jsou dosud prezentovány jako skupinky podobně smýšlejících lidí, ačkoli přísně vzato není vůbec jisté, že členové těchto skupin takoví skutečně jsou. Dle mého názoru nemůže být v tomto směru mezi oběma typy komunit takový rozdíl, odlišnost v tvrzeních bych tak spíše přičítala tomu, že virtuální komunity jsou zcela novým fenoménem, který nemůže být ani zdaleka tak probádán jako tradiční komunity, jimž vědci věnují pozornost již pár set let. V důsledku toho pak formulují tvrzení, která se na první pohled nezdají být nepravdivá, ba naopak spíše se jeví jako zcela zřejmá. Také jsem přesvědčena, že obdobná tvrzení byla spojována, a mnohdy dodnes jsou, s tradičními komunitami a také někomu nemusí připadat jako nepravdivá. Z toho pak vyplývá to, že obě tvrzení, i přestože jsou protikladná, jsou vlastně s největší pravděpodobností pravdivá. V tomto případě záleží tedy spíše na tom, z jakého úhlu pohledu k věci přistupujeme. Shrnutí v jedné větě: V každé komunitě mají všichni něco společného, tj. něco, co její členy spojuje (proto můžeme říci, že jsou podobného smýšlení), avšak každý je zároveň i autentickou jedinečnou lidskou bytostí odlišující se (smýšlením) od všech ostatních (z tohoto pohledu je pak naše tvrzení nepravdivé).

Na konci 19. století se touto problematikou zabýval i známý německý sociolog Ferdinand Tönnies, který zavedl dichotomii tradiční pospolitosti (společenství) a moderní společnosti (něm. Gessellschaft). Právě v pospolitosti (něm. Gemeinschaft) viděl sociální útvar, pro který jsou charakteristické spontánní citové vazby a rodinný typ života. Díky malému rozsahu skupin a podobným zájmům jejich členů je taktéž zaručena intimita osobních vazeb. S přechodem k městskému způsobu života však již nejde o lokální

společenství lidí, ale spíše o soužití „spřátelených duší“, které je založeno na společných hodnotách (např. náboženství). Pro pospolitost je dále typické pouto vzájemnosti, společná řeč, zvyky, ale také přirozená autorita toho, kdo stojí v čele skupiny. Vztahy uvnitř takového společenství jsou založeny na tradici a zvyku, vyvstávají spontánně z dlouhého soužití celé generace. Pojetí komunity (angl. community) odpovídá Tönniesově pojmu společenství, tedy neorganizovanému útvaru, narozdíl od organizované moderní společnosti (angl. society). Společnost, kde je každý jedinec autonomní bytostí a jedná jen sám za sebe, má oproti společenství sklon lidí spíše rozdělovat než-li spolčovat. Vztahy uvnitř společnosti jsou řízeny účelovými konvencemi, jež lze kdykoli změnit, není zde žádné místo pro vzájemné pochopení a zvyky. Tönnies píše, že vzdělání a podnikaví lidé jsou ochotni obětovat všechny tradiční hodnoty kariéry a zisku. „*Rodina se stává náhodnou formou k uspokojení přirozených potřeb, sousedství a přátelství je nahrazeno pouhým propojením zájmů a čistě konvenční družností*“. (Keller, 2004:400) Tento autor však jako výsledek vývoje moderní společnosti vidí utlumení individualismu, neosobnosti a soutěživosti ve prospěch návratu ke komunitním prvkům vzájemnosti a zabezpečení. (Keller, 2004)

Pokud hovoříme o moderní společnosti je velice důležité uvědomit si i s ní spjatou rostoucí individualizaci společnosti. To, že se v současné době společnost stále více stává společností individuů, jistě není novou teorií. V určité podobě se s ní setkáváme již u sociologických autorů 19. století – například výše zmiňovaného F. Tönniese, ale i K. Marxe či G. Simmela. Velký vliv pak měla i formulace tohoto problému u E. Durkheima. Právě jeho pojetí mechanické a organické solidarity je totiž jistou alternativou tradiční a moderní společnosti. Zatímco mechanická solidarita, jakožto kolektivní vědomí vyskytující se v jednoduchých sociálních útvarech, kde homogenita částí vede ke sdílení téhož pohledu na svět, odpovídá vesměs pojetí tradiční společnosti, solidarita organická, jakožto alternativa společnosti moderní, pak vzniká vzájemnou odkázaností jednotlivých částí sociálního celku, která vzniká dělbou práce. (Jandourek, 2001)

Na Durkheimovo pojetí lze navázat Giddensem a jeho charakteristikou tradiční (předmoderní) a moderní společnosti. Rozdíl mezi těmito dvěma společnostmi popisuje Giddens na odlišnostech mezi prostředím důvěry a rizika. Pro předmoderní společnosti byly charakteristické čtyři významy důvěry, které měly lokalizační povahu. Jednalo se o příbuzenské vztahy, místní komunity, náboženské kosmologie a tradice. Hrozby pak lidé žijící v těchto společnostech spatřovali zejména v přírodě, lidském násilí v podobě vojsk, zlodějů a ve ztrátě boží milosti. Moderní společnosti jsou narozdíl od tradičních založeny na vztazích důvěry ve vyvázané abstraktní systémy. Lidé nalézají jistoty především ve vztazích

osobního přátelství či sexuální intimity, abstraktních systémech a v myšlení zaměřeném na budoucnost. V moderní společnosti pak převládají obavy z reflexivity modernity, lidského násilí v důsledku industrializace války a také ze ztráty osobního smyslu. (Giddens, 1998:92-104) „*Důvěra v abstraktní systémy je podmínkou časoprostorového rozpojení a velkých oblastí pocitu bezpečí v každodenním životě, které moderní instituce ve srovnání s tradičním světem nabízejí. Rutinizované činnosti, které jsou spojeny s abstraktními systémy, jsou jádrem ontologického bezpečí v podmínkách modernity*“. (Giddens, 1998:104).

A tak zatímco v předmoderních společnostech byli lidé do určité míry k formování komunit donuceni spíše okolnostmi (potřeba obstarávání potravy atd.), v moderní společnosti působí na komunitní formy spíše kulturní okolnosti.

Dnešní autoři, stejně jako ti dřívější, kteří se touto problematikou zabývají, si proto neustále kladou otázky typu: Čím je v dnešní individualizované společnosti zajištěna sociální integrace a koheze? Jak mohou v tomto typu společnosti lidé žít společně jedni s druhými? Může se stát, že lidská společnost přestane fungovat jako vnitřně provázaný celek a rozpadne se na jednotlivá individua, která se budou starat jen sama o sebe?

Současný francouzský sociolog François de Singly tvrdí, že člověk žije a je vnímán stále více jako individuum, vyvázané ze skupin a komunit, které je v minulosti pevně určovaly. Takový člověk je stále více autonomní a nezávislý na těchto skupinách. De Singly navíc podotýká, že návrat k tradičním strukturám společenského a soukromého života dnes již není možný, protože jedinci, kteří dnešní společnost tvoří, jsou naprosto odlišní od těch, ze kterých se skládala v minulosti. I když si přejeme, aby vazby, držící společnost pohromadě, byly pevné, svoboda je dnes vnímána jako vyšší hodnota než stabilita. Singly však jak liberalistickou představu individua vyvázaného ze všech vztahů, tak model jedince plně zakořeněného v komunitě, která zcela určuje jeho život, odmítá. Dnešní individualismus je podle něj „individualismem vztahovým“, protože lidé žijí ve vazbách s ostatními i nadále. Tyto vazby jsou však volitelné a zrušitelné. Individualizace tak neznamena, že by lidé toužili po samotě, lidé jen chtějí mít větší počet různých vazeb místo jedné jediné, která by plně určovala jejich život. Nelze se tedy domnívat, že sociální vazby se zeslabují, ve skutečnosti dochází jen k jejich větší rozmanitosti. Každá sama o sobě je sice slabší než pokud by byla vazbou jedinou, ale integritu společnosti i individua pohromadě udržují. Podmínkou je svoboda a rovnost všech individuí pohybovat se v různých sociálních světech. (Dudová, Vohlídalová, 2005)

## Utváření komunity a komunitní identity

Nyní je potřeba podívat se na způsoby, jakými dochází k utváření komunit a na vše, co s těmito procesy souvisí.

Italští psychologové Monika Colombo a Azzura Senatore tvrdí, že „*komunita není něco, co existuje a co lze považovat za víceméně trvalý objekt zkoumání, ale to, co lidé aktivně utvářejí tím, jak pojem komunita používají v běžném životě a při dosahování konkrétních cílů*“ (Císařová, 2005) K jejich vzniku dochází na základě aktivní a každodenní spolupráce ve snaze řešit společné problémy napříč různými oblastmi lidského života. Při těchto aktivitách a interakcích dochází k utváření komunitní identity, která vyjadřuje širší rovinu sociální identity ve smyslu způsobu sounáležitosti, začlenění nebo vyřazení z určité sociální skupiny, v tomto případě komunity.

Do této chvíle jsme se zabývali bezprostředními, tedy osobními sociálními interakcemi, ve kterých dochází k výše zmíněnému utváření identity a které jsou součástí našeho každodenního života. Jejich výhodou je to, že je možné při nich použít i různých forem neverbální komunikace jako jsou například výrazy tváře či gesta. (Giddens, 2000:88-89) Profesor mediálních studií na univerzitě ve Virginii Phillip H. Gochenour taktéž zdůrazňuje, že „... *komunikace probíhá mnoha různými způsoby, přitom jen některé z nich jsou verbální*“ (Gochenour, 2006:48) V důsledku rozvoje nových technologií však dochází k tomu, že lidé využívají různé formy virtuální komunikace, při kterých jsou o tyto neverbální projevy ochuzeny. I u těchto lidí, kteří využívají nepřímou formu komunikace, však dochází ke spolčování a k utváření nových forem identit. Tak například Jesse Sanford píše, že komunita je spíše než fyzickou blízkostí utvářena konáním jejích členů.

Touto problematikou se dnes zabývá nový sociologický směr, který můžeme shrnout pod názvem sociologie kyberprostoru. Jeden z jeho představitelů, profesor Peter Kollock, zdůrazňuje roli virtuálních komunit jako velice účinného regulátora problémů anonymity. Uživatel si v těchto poměrně stálých skupinách (společenstvích), má-li jeho členství dávat smysl, buduje vlastní identitu a nevyplatí se mu podvádět. Lze sledovat i nový trend reálných srazů virtuálních komunit, které budování „virtuální identity“ jen podporují. (Sládek, 2003)

Je však potřeba podotknout, jak píše Giddens, že lidé raději dávají přednost bezprostřednímu fyzickému setkání, protože tím získávají bohatší informace o tom, co si druzí opravdu myslí a cítí. „*Abychom pochopili, o co jde, a mohli ostatní přesvědčit o*

*našich názorech a upřímnosti, potřebujeme jejich fyzickou přítomnost“.* (Giddens, 2000:107) Ačkoli mnozí z nás vidí jako lepší možnost komunikace formu elektronickou, a to především z důvodu časové úspory.

## **Charakteristické rysy komunity**

V této kapitole se zaměřím nejprve na komunitní rysy z hlediska psychologického, teprve poté sociologického. Základním pravidlem komunity je relativní všeobsažnost, což znamená, že komunita nemůže vyloučit někoho, kdo by se chtěl stát jejím členem, jen proto, že se od ostatních něčím odlišuje (např. kvůli majetkovým poměrům, náboženskému vyznání, barvě pleti, národnosti atd.). V případě, že komunita výše zmíněný rys nesplňuje, znamená to, že prostě není komunitou. Je pro ní tedy typické, že se skládá z rozdílných lidí, kteří spolu vychází právě díky své ochotě k soužití s ostatními. Komunitu tedy také můžeme definovat jako skupinu, jež se naučila překonat či přesáhnout určité individuální rozdíly. A aby mohlo být tohoto přesahu dosaženo, musí členové komunity přijmout odlišnosti, které jim zprvu (i dále) nemusí být vůbec příjemné.

Dalšími podstatnými charakteristickými prvky komunit jsou reflexe, bezpečnost, otevřenost, boj, rovnost, radost, individualita atd. Jednotlivé prvky se nyní pokusím krátce objasnit. Při procesu utváření komunity je důležitá reflexe, a to jak sama sebe, tak i skupiny. Znamená to, že členové skupiny by při utváření komunity a pak i nadále o sobě i o skupině jako celku měli neustále přemýšlet. To, že komunita musí být i bezpečná, znamená, že by se nikdo nikoho neměl snažit změnit, ale naopak ho přijmout takového, jaký je. Člověk by se v komunitě měl cítit a skutečně i být zcela svobodný, jako by se nacházel někde, kde se před nikým nemusí přetvařovat, kde může „odhodit svou masku“ a stát se plně sám sebou. S tím souvisí i další rys, kterým je otevřenost. Komunita vyžaduje, aby její členové byli schopni odhalit své bolesti a zároveň i to, aby ostatní měli zájem tato trápení s nimi sdílet. Je také více než zřejmé, že toto prostředí nikdy nemůže být zcela idylickým místem. To by ani pro ty, kterých se to týká, nebylo nijak zvlášť přínosné. Členové komunit spolu totiž občas potřebují i bojovat. Tento boj však obvykle něco přináší a směřuje ke konsenzu, protože lidé, kteří spolu bojují, jsou si vzájemně blízcí. Důležité je pak v neposlední řadě také to, aby se v komunitě nikdo nepřevyšoval nad ostatní, protože v tomto prostředí pro někoho, kdo by byl autoritou pro ostatní, není místo. Všechna rozhodnutí uvnitř skupiny musí být tudíž dosahováno společným souhlasem neboli konsenzem. A chybět nesmí ani radost

členů komunity z toho, že jsou v ní. Měli by mít pocit, že tím, že se stali její součástí, něco získali a že bytí spolu jim něco přináší. Pravá komunita také narozdíl od nekomunitních skupin klade důraz na individualitu a různé úhly pohledu na věc, a proto je odolná vůči davové psychologii. A protože se skládá z lidí, kteří mají různé názory, jež mohou svobodně vyjadřovat, přibližuje se stále více skutečnosti, slovy Pecka – je realističtější. (Peck, 1995:45-56)

Pokud bychom chtěli to, jak by měla taková komunita vypadat, popsat co nejstručněji, měli bychom uvést slova M. Scotta Pecka, který říká: je to „*skupina jednotlivců, kteří se naučili spolu upřímně komunikovat, jejichž vztahy jsou hlubší než jejich předstíraná vyrovnanost; u nichž se vyvinula.....oddanost „společné radosti a smutku“ a „těšení se jeden z druhého a přijímání stavu druhého za vlastní“*. (Peck, 1995:45)

Podle Johna W. Gardnera se tradiční komunity vyznačují tím, že tvoří různorodou jednotu. Členové těchto komunit sdílejí určitý základ společenských hodnot, vzájemně o sebe pečují, důvěřují si a spolupracují, efektivně mezi sebou komunikují, účastní se veřejných věcí (shromáždění, volby), vytváří si vlastní identitu a záměry, vnitřní a vnější vazby, vychovávají mládež a předávají jí hodnoty, pohlíží do budoucnosti, opírají se o určitý institucionální řád. (Gardner, 1999)

To, že v utváření sociálních vztahů dnes již nehraje tak významnou roli geografická blízkost píše i Manuel Castells. Vychází při tom především z empirických výzkumů lidí žijících ve velkoměstech. Zároveň však podotýká, že nelze zcela vyloučit vliv vazby k místu na tvorbu sociálnosti a jako příklad uvádí komunity imigrantů, které právě na této vazbě trvají. Pro současný sociální vývoj je však podle něj určující především rozmanitost struktur, ve kterých se sociálnost utváří. Pro pochopení tohoto jevu je nutno nově definovat komunitu. Zatímco tradičně šlo o pojetí zdůrazňující sdílené hodnoty, organizaci, prostorovou blízkost, v novém pojetí jde především o to snížit význam kulturních prvků a zdůraznit její podpůrnou roli a dále pak odpoutat její existence od jednoho druhu materiální podpory (např. místa). B. Wellman charakterizuje komunity jako „...*sítě mezilidských vazeb (vztahů), které poskytují sociálnost, podporu, informace, a pocit sounáležitosti a sociální identity*“. (Castells, 2001:127)

Obecně můžeme říci, že komunita (tradiční i virtuální) sestává z účastníků či jednotlivců, kteří jsou propojeni sítí vztahů a kteří sdílejí vlastní kulturu. Aby taková komunita mohla vzniknout, je potřeba, aby si její členové byli navzájem dostupní a vzájemně spolu komunikovali (tradiční komunity jsou závislé na interakci tváří v tvář), dobře se znali a byli obeznámeni se vztahy a požadím (u virtuálních komunit může být obeznámenost horší, tam

platí anonymita). Důležitá je i zpětná vazba (různé reakce na sdělení, tradiční komunity pak i možnost neverbální komunikace atp.), paměť komunity, odpovědnost a tvorba konsensu. (Peck, 1995)

Neměli bychom však žít v domnění, že komunita je jakákoli skupina jednotlivců, přestože spousta lidí ji takto chybně chápe. Proto bychom se v určování, zda jde o komunitu, či nikoliv, měli zaměřit spíše na to, jak mezi sebou členové takové skupiny navzájem komunikují, ať už jde o jakýkoli způsob komunikace (bezprostředně, telefonicky, písemně - dopis, e-mail).

### **Fáze utváření komunity – psychologický přístup**

Nyní se pokusíme popsat proces utváření komunit, který uvádí M. Scott Peck. Změříme se přitom na plánovaný způsob jejich vzniku, který má jisté zákonitosti, protože ten je pro naše zkoumání zajímavější. V praxi to znamená, že pokud se nějaká skupina řídí určitými pravidly a zákony, stává se komunitou.

Neodmyslitelným faktem při budování komunity jsou principy dobré komunikace. Chtějí-li lidé utvořit stálou komunitu, musí se naučit pravidla komunikace a budování komunity. Pokud na tato pravidla přistoupí nevědomě, vzniká náhodná komunita, která zpravidla nemá dlouhodobější trvání.

Za čtyři základní fáze, kterými komunita při svém budování prochází, považuje Peck tyto: pseudokomunita, chaos, prázdnota, komunita.

Pseudokomunitou se skupina stává ve chvíli, kdy předstírá komunitu, což se projevuje tím, že lidé jsou na sebe přehnaně milí a snaží se vyhýbat konfliktům. Přesto se nejedná o nějaké zlomyslné vědomé předstírání, ale spíše nevědomý akt, kdy se lidé chovají ke druhým laskavě proto, že chtějí, aby je milovali. Toto a snaha nevyvolávat spory je pak i příčinou, proč zamlčují některé pravdy o sobě.

Další etapou vývoje je chaos, ve kterém se lidé své odlišnosti nesnaží utajit, ale naopak předložit je ostatním. Druzí tyto odlišnosti už neignorují, ale přijímají je. Pro tuto fázi jsou charakteristické boje, které jsou však téměř neefektivní a nikam nevedou. Členové se navzájem napadají a z toho, že se jim nedaří utvořit opravdovou komunitu, viní svého vůdce, tj. člověka, který skupinu vede a ve složitých situacích usměrňuje.

Předkomunitní fázi je prázdnota – tj. zbavení se komunikačních bariér. Členové skupiny se musí oprostít (vyprázdnit se) od svých očekávání, předpojatostí a předsudků. Dále je



potřeba, aby se zbavili svých teologických či ideologických přesvědčení jako jediných správných a v neposlední řadě i potřeby přeměňovat či ozdravovat ostatní. V této etapě pak někteří členové skupiny začnou sdílet svá zlomení - porážky, selhání, pochyby, strach, přičemž ostatní je ignorují, nebo se je snaží znovu přeměňovat či ozdravovat. Pokud skupina pojde úspěšně touto fází, stane se z ní opravdová komunita.

## Typy komunit

Existuje mnoho různých typů komunit, které se od sebe liší tím, za jakým účelem vznikají. Existují tak například komunity teritoriální, které vznikají spontánně a přirozeně za účelem vůle ke společným aktivitám, předpokládají existenci jasně vymezeného prostoru (sousedství). Jiné zase mohou vzniknout v důsledku členění na základě etnické, rasové či náboženské příslušnosti, ale i sexuální orientace. Setkáme se však i s řadou dalších, specializovaných komunit, například terapeutických, jejichž členy jsou lidé mající nějaké fyzické či psychické zdravotní problémy (př. pobytová zařízení pro klienty trpící schizofrenií, anonymní alkoholiky, drogově závislé apod.). Pobyt v takové terapeutické komunitě má lidem pomoci obnovit jejich sociální dovednosti, které ztratili, a připravit je k pozvolnému začlenění se do tzv. normální společnosti, případně k využití náročnějších stupňů komunitní péče (např. chráněné bydlení, podporované zaměstnání...). Komunity často vznikají i z důvodu nějaké krize, což vede k tomu, že nemají příliš dlouhé trvání. S koncem krize přichází obvykle totiž i konec komunity, protože to, co lidi pojilo, se již rozplynulo. Často se pak stává, že lidem se po těchto krizích stýská, protože to, co jim přinášelo potěšení, komunita, už neexistuje.

Komunity můžeme dále dělit i podle jiných kritérií, například podle toho, zda vznikly úmyslně, či neúmyslně (zda byly plánované, či nikoli). Pro nás je však velice důležité především členění na komunity tradiční a moderní společnosti. Zatímco komunity tradiční společnosti se vyznačují především tím, že umožňují ekonomické přežití, v moderní společnosti jde zase spíše o kulturní přežití, přesněji řečeno soužití.

Nyní je však na čase opět připomenout, že komunita je úzce propojena s komunikací. Peter Simonson dělí reálné komunity na tři skupiny, jež se od sebe navzájem odlišují právě svým přístupem ke komunikaci a také mírou zájmu o politický život. (Wade, 2000)

První širokou kategorií, kterou si Simonson vypůjčil z vynikající knihy Bellah a kol. *Habits of the Heart* (Zvyky srdce, 1985), jsou tzv. lifestylové enklávy (z orig. lifestyle

conclaves), jejichž členy spojují především činnosti volného času, konzumní způsob života a fyzické vlastnosti. Prostřednictvím těchto společných vzorců vyjadřují svou identitu, přičemž tyto vzorce jim často slouží i k tomu, aby se ostře odlišili od enkláv s jiným životním stylem. Tyto skupiny jsou obvykle tvořeny lidmi, kteří mají společné některé rysy soukromého života, nejsou na sobě vzájemně závislí a nejsou jako celek politicky aktivní. Komunikace uvnitř těchto komunit je velmi otevřená a jejím tématem jsou z největší části společné zájmy (nepoliticky orientované).

Druhým typem komunit jsou dobrovolné spolky (orig. voluntary associations), které již mají jasně vymezené hranice, obvykle nižší počet členů a jsou politicky aktivní. Pro komunikaci uvnitř těchto skupin je typické tzv. účelové uvažování a velmi důležité je i společné rozhodování (tváří v tvář), vzájemná komunikace a respekt.

Poslední typ označuje Simonson jako lokální komunity veřejného prostoru (orig. local communities of public space), které jsou založeny na fyzické blízkosti jednotlivců. Tyto komunity se nacházejí na veřejných místech jako jsou kavárny, obchody, hospody apod., což znamená, že jejich vzájemná komunikace má méně soukromý charakter a tudíž že i stupeň jejich politických a občanských závazků je oproti první skupině rozhodně o něco vyšší.

Komunikační role místa v těchto komunitách, obzvláště pak města, je sporná. Někteří vědci zabývající se touto problematikou tvrdí, že přelidněné městské prostředí znamená pro komunity jistou „smrt“. Americký sociolog Philip Selznik kritizuje komunikační roli přelidněných měst s tím, že v nich dochází k oslabování sociálních vazeb a individualizaci, která nás odvádí od komunitního způsobu života k „...racionálnějšímu, interpersonálnějšímu a v neposlední řadě i k rozdělenějším formám myšlení a jednání“. (Wade, 2000) Jiní vědci naopak tvrdí, že města komunitám umožňují jejich znovuzrození. Profesor Washingtonské univerzity Malcolm R. Parks například tvrdí, že města „...nabízejí významné možnosti pro sociální srovnávání a podporují sociální kohezi a jednání...“ (Wade, 2000) Z hlediska mezilidské komunikace tak tyto komunitní vztahy uvnitř měst plní důležité osobní a sociální funkce.

## **Transformace tradičních komunit**

Transformace tradičních komunit zaznamenali sociologové, kteří zkoumali život ve velkých městech, již v polovině minulého století. John W. Gardner vidí jako hlavní příčiny

jejich transformace přílišný důraz na individualismus, vznik národního státu, rozvoj dopravy a komunikací a velkou mobilitu obyvatelstva.

Do poloviny minulého století převládaly mezi sociology obavy, že rychlá modernizace způsobí úpadek komunit v tom smyslu, že přetrvá jen malý počet pomíjivých, zpřetrhaných a slabě podpůrných vztahů. Od té doby však systematictější etnografické přehledy ukázaly, že způsob komunitního života v sousedských a příbuzenských skupinách nadále přetrvává. Poslední výzkumy však ukázaly, že tyto vazby tvoří jen malou část ze všech lidských komunitních sítí, protože podobné vazby mohou být udržovány i na větší vzdálenosti. Bylo zjištěno, že komunity nemusí být jen solidární skupiny lidí žijících v těsné fyzické blízkosti, ale že mohou přetrvávat i jako sociální sítě příbuzných, přátel či spolupracovníků, kteří nemusí nutně žít poblíž sebe. Definice komunity tak již není bezpodmínečně spjata s fyzickým prostorem či blízkostí osob, ale je třeba ji spojovat s termínem sociální sítě. (Wellman, Gulia, 1996)

Členové virtuálních komunit jsou součástí počítačových sítí, které považujeme také za rozsáhlé sociální sítě (např. Rheingold), které známe pod anglickým názvem CSSNs<sup>5</sup>. Jednotlivým typům těchto sítí bude věnována samostatná kapitola. Všechny typy těchto virtuálních sítí poskytují jejich uživatelům přátelství, sociální podporu a jistý pocit sounáležitosti.

### **Rozpojení času a prostoru**

V předmoderních společnostech bylo počítání času základem každodenního života lidí. Čas byl téměř vždy spojen s místem a prostorem, protože „*prostorové dimenze sociálního života byly pro většinu lidí a ve většině ohledů určovány „přítomností“ – místními aktivitami*“. (Giddens, 1998:24) Vzestupem modernity však stále více dochází k rozpojení místa a prostoru, tzv. „vyprazdňování prostoru“ a to proto, že modernita „*podporuje vztahy mezi „nepřítomnými“ druhými, kteří jsou místně vzdáleni od situací bezprostřední interakce*“. (Giddens, 1998:25) Pro dynamiku modernity je zrovna tak důležité oddělení času a prostoru a to z toho důvodu, že dochází k vyvázání *neboli „...„vytržení“ sociálních vztahů z místních kontextů interakce a jejich restrukturalizaci v neomezených časoprostorových rozpětích*“. (Giddens, 1998:36)

## **Tradiční vs. moderní společnost – pospolitost vs. společnost**

Pojetí pospolitosti a společnosti, tradiční a moderní společnosti, jsem se zabývala na začátku práce u F. Tönniese. Ten se přikláněl k názoru, že moderní doba, která přinesla vykořenění, je dobou úpadku. Kritizuje také neosobní, abstraktní mechanismy (viz Giddens níže), které měly toto vykořenění v organizované moderní době překonat. Jak jsem však poznamenala výše, Tönniesova představa budoucnosti není nijak drastická. Jeho teorie spočívá v tom, že výsledkem vývoje moderní společnosti bude utlumení individualismu a neosobnosti ve prospěch návratu k pseudokomunitním prvkům vzájemnosti.

Existují však protikladné názory přiklánějící se k tomu, že nová doba představuje vyšší vývojový stupeň oproti minulosti. Toto stanovisko zastával například francouzský sociolog Émile Durkheim. Ten rozlišuje dřívější společnost založenou na mechanické solidaritě a moderní společnost založenou na solidaritě organické. Hovoří také o „segmentární“ společnosti, které odpovídá komunitě a o společnosti s moderní dělbu práce. Segmentární společnost je sociální skupina individuí, která jsou úzce integrována. Jedná se o lokálně situovanou skupinu, relativně izolovanou od druhých. Společnosti s mechanickou solidaritou jsou do velké míry homogenní a koherentní. Jednotlivci respektují a sledují zájmy celé společnosti, nikoli jen své vlastní. Tato solidarita však postupně slábne a je nahrazována solidaritou organickou, která je založena na diferenciaci individuí a ve které je pro dosažení nějakého konsensu potřeba spolupráce těchto odlišných jednotlivců. Klíčovým faktorem organické solidarity byla pro E. Durkeima dělba práce.

S modernizací je tedy člověk vytržen z místa a vržen do světa, který se stále více opírá o neosobní rysy, avšak i v tomto neosobním světě má člověk potřebu komunikace a spolčování. Tím, že dochází k technologickým a jiným změnám jako je např. vytrácení veřejných míst - jako jsou například cukrárny, kavárny atd. (viz kapitola níže), a k jejich přeměně v neosobní obchodní centra a obrovské supermarket, - tj. míst, která dříve sloužila pro potřeby komunitního života lidí, které byly založeny na osobních interakcích, člověk musí hledat jiné formy, jak tyto své lidské potřeby uspokojovat. K tomu mohou napomáhat současné prostředky komunikace a s nimi spojené virtuální komunity.

Je však důležité uvědomit si i to, že moderní společnost ještě neznamena radikální rozchod s tradičními komunitami. Potřeba udržet si nějak řád si vynutila hledání adekvátní náhrady, na čemž pracuje řada klasických sociologů. Přemýšlejí nad tím, *„jak dosáhnout toho, aby základní rysy komunity, tedy sociálního celku, který přesahuje jednotlivce, dodává*

---

<sup>5</sup> Computer Supported Social Networks

*mu hodnoty a orientuje jeho jednání, mohly být rozšířeny na celou společnost. Zároveň se snaží v nových podmínkách vymezit v rámci tohoto celku úlohu osamostatněného individua s jeho (relativní) nezávislostí“.* (Keller, 2004:394)

V konceptu modernity E. Durkheima jde o to, jak snížit napětí mezi jednotlivcem a společností. F. Ačkoli potřebnost naleznout rovnováhu mezi emancipovanými individui a integrovaností sociálního celku uznával i F. Tönnies, byl v tomto ohledu o něco skeptičtější. Keller píše, že dočasným řešením tohoto problému byla organizovaná modernita. Lidé se musí naučit orientovat se v nové společnosti, ve které je velice obtížné použít obvyklé způsoby získávání a udržování důvěry, které fungovaly v malých pospolitostech s blízkými vztahy mezi lidmi. A právě formální struktury organizované modernity byly pokusem, jak vybudovat nový systém důvěry, který bude funkční, ačkoli jeho členové si nebudou vzájemně příliš blízcí a bude docházet i k jejich volné obměně v rámci organizace. Otázkou však zůstává, do jaké míry lze rovnováhu mezi individuální autonomií a sociálním začleněním, udržet v dnešním světě sítí<sup>6</sup>. (Keller, 2004)

---

<sup>6</sup> Sítě jsou sestavy tvořené nezávislými uzly, mezi nimiž může být navazováno a zase rušeno spojení. U sítí ve společnosti jsou tvořeny jednotlivci či skupinami a spojení mezi nimi má podobu různých vztahů – mocenských, ekonomických, informačních nebo jen čistě sociálních (Keller, 2004)

## Historický vývoj sociální komunikace a jejích nástrojů

### Etapy vývoje sociální komunikace

Nejstarším způsobem komunikace či předávání informací, vynecháme-li epochu, kdy se lidé dorozumívali jen prostřednictvím různých signálů a znamení, neboli neverbálně, je řeč. Ta sloužila k vyjadřování myšlenek a názorů, ale také ke sdělování a předávání informací a zkušeností druhým. Tento druh komunikace byl zcela jedinečný a ničím nenahraditelný již v době Platóna. Dokazuje to i pasáž v jednom z jeho nejvýznamnějších děl – *Faidře*, ve které se vyjadřuje k nově se objevujícímu způsobu komunikace prostřednictvím písma: *„Duše těch, kdo se učí, povede písmo spíše k zapomínání, protože budou zanedbávat paměť. Budou se spoléhat na písmo a vzpomínat jen díky pomoci zvnějšku, prostřednictvím cizích značek, ne sami od sebe, zvnějšku“*. (Horrock, 2002:31)

Se vznikem abecedy, v Řecku kolem roku 700 před naším letopočtem, došlo k významné proměně na poli komunikace. *„Oddělením mluveného od mluvčího mohla být překlenuta propast mezi mluvenou řečí a jazykem a umožněna pojmová komunikace“*. (Castells, 1996:327) Písmo přivodilo revoluci ve vnímání tím, že došlo k přesunu zpracování jazyka od ucha k oku, ale především došlo k tomu, že komunikace už neprobíhala jen přímo, ale i nepřímo, v tomto případě prostřednictvím psaného textu. Northrop Frye, jeden z nejvýznamnějších literárních vědců minulého století, říká, že *„...psané slovo má sílu ke znovustvoření minulosti v čase přítomnosti“*. (Postman, 1999:21) Díky písmu a vynálezu knihtisku v 15. století došlo ke změně lidského postoje, který nabyl většího odstupu a větší míry objektivity. Lidé už tak nemohli být ovlivněni řečnickým talentem mluvčího nebo okouzlení slovy, řečeno slovy anglického filosofa Bertranda Russella, byli „imunní vůči výmluvnosti“. (Postman, 1999) Písmo má i tu výhodu, že zachycuje informace tak, že nemůže dojít k nějakým informačním „šumům“ a deformacím.

V epoše knihtisku, v 15. století, dochází k prosazení individuality člověka, avšak zároveň i k jeho uvržení do čtenářské samoty a rozrušení jeho smyslu pro středověkou pospolitost. Tisk přispěl k velkému rozvoji gramotnosti a významný podíl měl i na rozvoji moderní vědy a technologie. První noviny se objevily někdy počátkem 17. století, česky psané noviny pak začínaly vycházet na počátku 18. století. V Americe se pak kultura tištěného slova plně rozvinula na přelomu 19. století a po celé toto století pak byla měřítkem veškeré komunikace. *„Američan nedovede konverzovat, ale diskutuje; nehovoří, ale pronáší projev“*, tvrdí Tocqueville. (Postman, 1999:48) Američané vytvářeli styl

hovorového jazyka podle struktury tištěného slova – jednalo se o tzv. „tištěný mluvený projev“, který byl však neosobní a určený neviditelnému publiku. Příkladem mohou být různé debaty politiků, které ilustrují nadvládu tisku. Jejich projevy lze označit jako „literární“, protože jsou tvořeny po vzoru psaného slova. V éře tištěného slova má komunikace sklon ke koherenci a uspořádanosti faktů a myšlenek. (Postman, 1999)

Na počátku 19. století se objevuje epocha masové komunikace<sup>7</sup>. Epocha masové komunikace a masových médií začíná na konci 18. století, v době, kdy se začínají tisknout první letáky, pamflety a prodávat první levné noviny. Její vrchol však přichází až s nástupem elektronických masmédií, nejprve telegrafu a telefonu. Masová média jsou často považována za pouhou zábavu a jejich vliv na život většiny lidí bývá vnímán jako okrajový. Tato média však ovlivňují i mnohé jiné formy našeho sociálního chování, naše zkušenosti a veřejné mínění. Jsou i přístupovou cestou k informacím, na nichž závisí sociální činnosti (př. volby). (Giddens, 2000)

Telegraf, který sloužil k bleskovému přenosu zpráv, s sebou přinesl i nový fenomén irelevance, inkoherece a bezmoci. Při přenosu informací prostřednictvím telegrafu dochází ke ztrátě jejich kontextu. Hodnota těchto informací už také nemusí plnit takovou funkci, jakou by mohla plnit při společenském či politickém rozhodování, ale může vyplývat pouze z jejich novosti či zajímavosti. Informace se tak stává pouhou věcí, kterou si lze koupit.

Později se objevují rozhlas, film a televize. Pravidelné rozhlasové vysílání bylo zahájeno po válce v roce 1922. Prvenství patří britské stanici BBC, roku 1923 pak bylo spuštěno i v Československé republice, které mělo tehdy spíše vzdělávací a výchovný charakter a programově bylo zaměřeno především na vážnou hudbu a umělecké slovo. K největšímu rozvoji vysílání došlo v Americe ve 30. letech, v Evropě pak právě v poválečném období. V roce 1941 byl rozhlas postupně začleněn do Říšského rozhlasu a stal se nástrojem okupační propagandy. V Praze sehrál významnou roli v roce 1945 při květnových bojích, dále pak i při osvobození Slovenska.

Začátek televizního vysílání se datuje do roku 1936. První byla opět britská stanice BBC, poté následoval Sovětský svaz a USA. Československá (dnes Česká) televize zahájila své stálé vysílání v roce 1953. S rostoucí mocí televize a odsunem tištěného slova klesá serióznost, jasnost a hodnota veřejné komunikace. Lidé televizní kultury potřebují „jasný“ jazyk po stránce sluchové i vizuální.

Televize přináší lidem něco zcela nového. Je schopna zprostředkovat zážitek, který spojuje národní komunitu, poskytuje zážitek, o kterém mohou druhý den všichni hovořit.

---

<sup>7</sup> Masová média – hromadné sdělovací prostředky (televize, videohry, noviny, časopisy, filmy, reklama, videa, CD, Internet)

Působí tedy jako jakýsi prostředek sociální koheze. Příkladem takové společně sdílené události, která spojila obrovské množství lidí, byl televizní přenos pohřbu amerického prezidenta J. F. Kennedyho v listopadu roku 1963. Jiným takovým globálně sjednocujícím zážitkem byl přímý přenos přistání amerických astronautů na Měsíci v červenci roku 1969. (Caldá, 1999) Nástup nové éry a s ní spojená digitalizace však tuto sociální kohezi do velké míry ohrožují a v neposlední řadě přinášejí i ztrátu zisku pro komerční televize, neboť úzce specializované programy odlákávají část jejich diváků. V důsledku rozmanitosti televizní nabídky tak může dojít i k tomu, že televize, která již nebude sloužit jako prostředek jednotícího zážitku (koheze), ztratí svou obrovskou dosavadní moc. Zatím se tedy nedá říci, že by se naplnily pětatřicet let staré prognózy Marshalla McLuhana o tom, že se televize stane globálním médiem spojující celé lidstvo, spíše naopak. Televizní publikum, alespoň ve vyspělých průmyslových zemích, je čím dál tím více rozmanitější co se týče volby programové nabídky. (Postman, 1999)

Poslední epochou je epocha počítačů a Internetu. Pro tuto dobu je charakteristické především to, že se zvyšuje rychlost předávání a zpracovávání informací. Avšak to, že jsou nyní počítače schopné zpracovávat informace mnohem rychleji než lidé a to, že se v důsledku toho na lidi „valí“ mnohem rychleji zároveň i větší objem informací, vede k výrazným společenským změnám.

## **Média a nová média**

Tuto podkapitolu, v níž vycházím z článku Vina Crosbieho *What's New Media*, považuji za vhodnou vložit jako doplnění k této kapitole o vývoji komunikace a jejích nástrojů, protože mnoho lidí považuje epochu počítačů a Internetu za epochu tzv. nových médií. Proto mi připadá vhodné na tomto místě uvést na pravou míru to, co se doopravdy skrývá pod označením „nová média“. Ale ještě předtím než bude řečeno, která média jsou takto označována, je potřeba objasnit, co jsou a co nejsou média samotná. Lidé totiž velmi často zaměňují význam slova médium a média a domnívají se, že noviny, televize, rozhlas, počítač, Internet a další jsou média samotná, ačkoli ve skutečnosti se jedná o pouhé nástroje, které zprostředkovávají informace za pomoci média.

Za prostředky komunikace (média) můžeme v celých našich dějinách označit pouze tři, z nichž první dva k tomu, aby mohly ze své podstaty být funkční, nepotřebují žádnou technologii (nástroje). S jejím využitím však komunikace může být rychlejší, praktikována na velké vzdálenosti a v druhém případě mít i větší dosah co se týče počtu příjemců.



Prvním prostředkem je mezilidské (interpersonální) médium, které se omezuje na komunikaci dvou jedinců (1 vysílající, 1 příjemce), má-li být využito efektivně. Nástroje, které tomuto médiu později přičkla lidská technologie, jsou poštovní dopisy, telefonní hovory či elektronické emaily.

Druhým prostředkem komunikace je masové médium, které je určeno většímu počtu příjemců (1 vysílající, mnoho příjemců). Toto médium užívali náčelníci kmenů, králové či knězi při různých veřejných projevech a řečech. Nástroji masového média se pak staly různé vyhlášky, kázání, knihy, noviny, film, rozhlas, televize, elektronické nástěnky, vysílání na Internetu atd.

Poslední, třetí komunikační médium je poměrně novým výtvořem, vzniklým v průběhu minulého století. Narozdíl od předchozích dvou, směřuje od mnoha vysílajících k mnoha příjemcům. Nazýváme ho jednoduše nové médium. K tomu, aby mohlo vzniknout a být široce užíváno, bylo a je zapotřebí využití lidské technologie. K nejdůležitějším objevům, které přispěly ke vzniku tohoto komunikačního prostředku (média), patří vynález digitální komunikace ve 40. letech, vynález protokolu TCP/IP<sup>8</sup> v pozdních 60. letech, vytvoření ARPANETu<sup>9</sup> na počátku 70. let a vynález osobního počítače na konci 70. let. Dalšími významnými událostmi byl objev HTTP<sup>10</sup> protokolu, softwarového prohlížeče Mosaic<sup>11</sup> a spuštění Internetu v roce 1992. Ačkoli nové nástroje tohoto média se neustále objevují, v závislosti na tom, jaké jsou jeho možnosti, některé z nich, individualizované webové stránky, některé počítačové hry nebo systém Napster<sup>12</sup>, jsou již delší dobu běžně užívány.

---

<sup>8</sup> Transmission Control Protocol (protokol pro řízení přenosu)/Internet Protocol (mezisítěvý protokol) – tyto protokoly umožňují propojení sítě a komunikaci přes Internet.

<sup>9</sup> Advanced Research Projects Agency Network - síť sponzorovaná stejnojmennou agenturou spadající pod americké ministerstvo obrany, která byla předchůdcem Internetu.

<sup>10</sup> HyperText Transfer Protocol (hypertextový přenosový protokol) - protokol pro výměnu dat mezi serverem a klientem (resp. prohlížečem), určen pro přenos hypertextových dokumentů, webových stránek.

<sup>11</sup> První webový prohlížeč.

<sup>12</sup> Systém, který umožňuje uživatelům Internetu registrovat si MP3 soubory tak, že uživatel prohlížeče si může zkopírovat jakýkoli soubor, který byl zaregistrován jiným počítačem

## Virtuální komunity a komunikace

Virtuální komunity stejně jako virtuální komunikace jsou poměrně novými, ale zároveň již i velice rozšířenými fenomény po celém světě. Tento moderní způsob komunikace vzniklý koncem minulého století a s ním spojené utváření virtuálních komunit jsou žhavým předmětem studia a výzkumů předních sociologů a psychologů, zejména pak zahraničních. Velký zájem o tuto problematiku je především v USA, kde již dnes existuje velké množství literatury zabývající se nejrůznějšími tématy v této oblasti. Teorie je většinou doplněna o obsáhlé výzkumy, kterými se američtí badatelé pokoušejí poukázat na nejrůznější sporné otázky a posléze se je snaží i zodpovědět.

Kapitola je rozdělena na několik částí, počínaje vysvětlením několika důležitých pojmů úzce spjatých s naším tématem a konče kapitolou, která je věnována virtualitě a tomu, jaký může mít dopad na skutečný život člověka.

### Důležité pojmy

#### *Virtuální vs. reálné*

Výraz „*virtuální*“ znamená být tak ve skutečnosti, ačkoli ne tak přesně nebo určitě, „*reálné*“ pak označuje to, co existuje skutečně<sup>13</sup>. Pro Marshalla McLuhana „*virtuální*“ znamená „jako kdyby“. (Horrock, 2002)

Slovo „*virtuální*“ označuje nějakou zkušenost či entitu, která nahrazuje opravdovou zkušenost, resp. věc. Příkladem takové entity je např. virtuální komunita.

#### *Sít'*

Sít' (*The Net*) je označení pro volné propojení počítačových sítí, které užívají technologii komunikace prostřednictvím počítačů (computer-mediated communication) za účelem zapojení lidí z celého světa do veřejných diskusí. Nejznámější takovou sítí je Internet, existuje však i mnoho dalších sítí, malých, lokálních, ale i soukromých sítí velkých společností či vládních organizací.

---

<sup>13</sup> Castells M., *The Rise of the Network Society*, Blackwell Pub, 1996

## ***Kyberprostor***

Kyberprostor je označení „*pojmového prostoru, ve kterém slova, lidské vztahy, fakta, majetek a moc jsou dávány najevo lidmi, jež užívají technologii komunikace prostřednictvím počítačů*“ . (Rheingold, 1995)

Slovo kyberprostor se poprvé objevilo v roce 1984 v románu amerického spisovatele Williama Gibsona *Neuromancer*, kde označovalo imaginární informační prostor celosvětové sítě informací, na kterou se lidé dokáží napojit konektorem přímo do hlavy. Vize Gibsonova kyberprostoru zhruba odpovídá i postmodernímu myšlení Manuela Castellse týkajícího se „časoprostorového stlačování“, „globalizace“ či „prostoru toků“.

V dnešní době je kyberprostor realizován celosvětovou veřejně přístupnou sítí počítačů a databází, jejíž konkrétní podobou je Internet. Názory na to, do jaké míry může kyberprostor lidem nahradit skutečnost, ať už se jedná o kontakt s lidmi, či něco jiného, co lidé dříve realizovali v „opravdovém“ světě, nyní to však přesouvají do tohoto „nového“, virtuálního prostoru, se velice různí.

Za omezený považují kyberprostor například Peter a Trudy Johnson-Lenzovi, a to z toho důvodu, že se jedná o prostor, který je vytvořen počítači. „*Lidé sami přímo do tohoto kyberprostoru nevstupují. Ale při troše disciplíny a praxe mohou vstoupit do hyperprostoru, imaginárního království, kde je vše Jedno. Domnívám se, že právě tohle rozlišení je pro naši budoucnost tím nejdůležitějším předpokladem, jinak spadneme do pasti virtuálního materialismu tím, že uvěříme, že jen počítačový kyberprostor je prostorem reálným.*“ (Marek, 1998)

Známa spisovatelka a psycholožka Jean Houstonová tím, že tvrdí, že kyberprostor nikdy nemůže nenahradit přímý kontakt, zastává vlastně podobný názor jako byl ten předešlý. K tomu však zároveň ještě dodává, že elektronická komunikace prodlužuje tělo, mysl a ducha do nových oblastí....., *Internet je možná náznakem cesty k novému druhu mozku s novým druhem těla, novým jazykem a myšlenkovými strukturami.*“ (Marek, 1998)

Tím nejčastějším důvodem, proč život na síti či v kyberprostoru nemůže být nikdy považován za smysluplný a kompletní, je pak asi to, že v příliš velké míře odvádí lidi od osobních styků. Lidé jsou příliš vnořeni do obrazu virtuální reality, a v důsledku toho pak ztrácejí kontakt s opravdovým světem.

Pro naprosto izolovanou existenci, která jediné, co dokáže vnímat a čeho si je vědoma, je obrazovka a klávesnice, se užívá termín „*cyberia*“. Tímto slovem jsou obvykle označováni programátoři, kteří vyvíjejí nějaký nový software nebo „*vychytávají mouchy*“ na již existujícím.

## ***Kyberkultura***

Francouzský sociolog a filozof Pierre Lévy vymezuje kyberkulturu jako „...*souhrn veškerých technik (materiálních a intelektuálních), praktik, postojů, mínění a hodnot, které provázejí nové komunikační a informační prostředí - takzvaný kyberprostor*“. (Autor neznámý, 1999)

## ***Virtuální realita***

Termín „virtuální realita“ zavedl v roce 1984 hudebník, počítačový vědec a průkopník „virtuální reality“ Jaron Lanier. Principem tohoto pojmu je podle něj „*sdílení imaginace, pobývání v grafických a sluchových světech, které se vyjadřují navzájem*“. (Horrock, 2002:4) Virtuální realitu lze také charakterizovat jako elektronické trojrozměrné prostředí, na které se člověk může dívat, vstupovat do něj, pohybovat se v něm či ho nějak ovlivňovat.

Obecně lze za virtuální realitu považovat vše, co neexistuje reálně, ale je nějak simulováno (např. elektronickými médii, obrazy, fototapetami atd.). (Císařová, 2005)

Je to obraz a zvuk, které ve spojení napodobují nějaké fyzické prostředí (např. letadlo nebo supermarket).

## ***Virtuální komunita***

Již termín „*virtuální*“ ve spojení „virtuální komunita“ naznačuje, že se jedná o „něco“, co existuje ve virtuálním prostoru (angl. virtual space). Tento virtuální nebo také „pojmový“ (angl. conceptual space) prostor je tvořen lidmi, kteří užívají počítačovou technologii. Zvláštností této technologie moderní doby je její schopnost přesáhnout (transcendovat) čas a prostor, což vede k mnoha závažným dopadům pro společnost. V důsledku této transcendence dochází totiž jednak k postupnému vytrácení reálných, tj. na geografickém prostředí závislých komunit, ale také ke ztrátě styků s našim bezprostředním, nejbližším okolím. (Wade, 2000)

Virtuální komunity narozdíl od reálných, které pojil společný fyzický prostor či společný původ, vznikají především na základě sdílených zájmů. Obecně vzato se jedná o sociální uskupení, které vzchází ze Sítě, pokud se výše zmiňovaných diskusí po delší dobu účastní větší množství lidí tak, že dochází k utváření sítě osobních vztahů v kyberprostoru. Je to společenství lidí, kteří spolu nepřímou komunikují, přičemž existuje jen velmi malá pravděpodobnost, že se někdy osobně setkají. Nejjednodušším typem virtuální komunity je setkání prostřednictvím chatu nebo diskusních serverů.

Britský vědec Michael Steemson charakterizuje virtuální komunitu jako prostor sdílení, emocí, důvěry, vzájemnosti, zprostředkování, autenticity, identity a udržitelnosti, přičemž si je vědom toho, že jeho vymezení platí stejně tak i pro tradiční, nevirtuální komunity. Rozdíl odlišující první zmiňované od druhých pak spatřuje hlavně ve ztrátě či zrušení času a prostoru. (Uhlíř, 2004)

Phillip H. Gochenour tvrdí, že „...všechny komunity jsou rozptýlené systémy uzlů, jež jsou ve vzájemné interakci“ (Gochenour, 2006:37). Důležitým konstitutivním prvkem těchto komunit je komunikace, protože jinak jsou uzly izolované a nefunkční.

Virtuální komunity mohou mít krátkodobé i dlouhodobější trvání, reálnému životu se pak dosti mohou přiblížit díky svému grafickému prostředí.

Uživatele, tedy člena komunity, zastupuje ve virtuálním prostředí postava, jež je obecně označována jako „avatar“ (viz níže). Prostřednictvím této postavy pak člen virtuální komunity žije jakýsi „virtuální život“.

Je třeba mít neustále na paměti definici komunity, protože jedině tak můžeme dojít ke zjištění, že ani zdaleka ne všechny on-line skupiny lze označit za virtuální komunity.

Britský profesor a historik Benedict Anderson tvrdí, že rozdíl mezi komunitami nespočívá v jejich falešnosti, či opravdovosti, ale ve způsobu, jakým tyto komunity vznikly. V určování těchto způsobů hrají důležitou roli zejména prostředky komunikace. Velké tajemné komunity minulosti, např. křesťanství nebo islámství, byly stvořeny díky „médiu“ posvátného jazyka a písma. Internet moderní doby pak stvořil komunity založené na pohotové vzájemné výměně elektronického textu. (Feenberg, Bakardjieva, 2004)

## **Typy virtuální komunikace**

### ***E-mail***

E-mail, electronic mail je moderní obdobou posílání klasické pošty, která je určena pro zasílání zpráv (dat) mezi počítači. Tento typ elektronické komunikace narozdíl od elektronické konference (*on-line conference*) umožňuje hromadné odeslání zprávy více příjemcům. Právě elektronická konference, ale také faxování, posílání zpráv na mobil, noviny do domu (*tzv. newsletter*) apod., patří mezi služby, které jsou prostřednictvím e-mailu dostupné.

### ***Talk, chat***

*Talk* či *chat* označuje proces konverzace po síti na Internetu, který probíhá v reálném čase. Jde tedy o přímou textovou komunikaci, při které je požadována současná aktivita minimálně dvou účastníků. Webový rozhovor je nejjednodušší formou virtuální komunikace, ke kterému je potřeba pouze webový prohlížeč a žádné softwarové programy typu *ICQ*. Nejčastějším způsobem takové komunikace jsou *chat rooms* nebo *MUDs*.

### ***Internet Relay Chat (IRC)***

*IRC* byla první opravdovou bezplatnou službou pro on-line diskusi na Internetu, která je i dnes velice oblíbená a patří k těm nejrozšířenějším. Vše, co je potřeba udělat pro to, aby se potenciální uživatel mohl do diskuse zapojit, je opatřit si lehce dostupný klientský diskusní software (program). Prostřednictvím tohoto programu je pak možné se do diskuse zapojit - aktivně, či pasivně. Tyto „diskuse“ mají své jméno, téma a operátora a většinou slouží k předávání informací o tom, kde se nalézají různé soubory. Uživatelé jsou identifikováni podle přezdivek (*nickname*).

### ***Newsgroups***

*Newsgroups* jsou jakékoli skupiny uživatelů Internetu, kteří se účastní nějaké diskuse na libovolné téma. Takové diskusní skupiny mohou být někým řízeny, či nikoli – v prvním případě má zakladatel skupiny administrátorská práva, díky kterým si příspěvky může ještě předtím, než jsou zveřejněny, přečíst a pokud jsou nerelevantní, je případně i smazat.

Dnes je termín „*Newsgroups*“ kromě pojmenování diskusních skupin či fór také označením pro celou tuto technologii.

### ***Bulletin Board System (BBS)***

Tento systém funguje na podobném principu jako *Newsgroups* (viz výše). Uživatelé odesílají na nástěnku (vývěsku) svá sdělení, která se pak zobrazí všem, kdo k ní mají přístup. Tento systém často využívají i společnosti, aby upozornily na své služby či výrobky.

V dnešní době je však tento druh elektronické komunikace, prostřednictvím kterého si lidé mohou vyměňovat vzkazy, soubory atd., poněkud zastaralý.

## ***Usenet***

*Usenet* je obecný termín pro *Newsgroups* (viz výše), které jsou dostupné přes Internet. Takových skupin existovalo v roce 2003 něco kolem 35 tisíc, takže se dá předpokládat, že dnes toto číslo bude ještě o mnoho vyšší. (Ince, 2003:235-6)

## ***Chat room***

Vizuální rozhraní, které zobrazuje sdělení a reakce účastníků, kteří jsou zapojeni do on-line diskuse. Taková komunikace se často uskutečňuje prostřednictvím webových stránek. Někdy jsou tato rozhraní velmi propracovaná, např. třidimenzová, takže uživatelé si mohou dokonce vybrat i obrázek (ikonu), který je bude zastupovat (avatar – viz níže). Komunikace obvykle probíhá prostřednictvím Internetu a ti, kdo se jí chtějí účastnit, se k němu musí připojit. Sdělení jsou většinou předávána v podobě psaného textu prostřednictvím jednoduchého textového pole.

## ***Multi-User Dungeon (MUD)***

Multi-User Dungeon nebo Multi –User Dimension (MUD) označuje speciální typ virtuální komunikace v rámci nějaké počítačové hry, kde účastníci vystupují v roli hráče. Komunikace může probíhat třeba jen formou jednoduchého textu. Dnes však již díky propracovanější grafice počítačových her mohou jednotliví hráči vystupovat v podobě „avatarů“ (viz obrázek níže) a každý z nich si může vytvářet svůj vlastní virtuální charakter a také ovlivňovat či spoluutvářet prostředí hry.

## ***Avatar***

Avatar<sup>14</sup> (avatár) se používá pro vizuální reprezentaci uživatele či hráče (MUDs) ve virtuálním světě. Může mít podobu obrazu (dvoj- či trojrozměrného) nebo znaku (např. zavináč).



avatar (Wikipedia)

---

<sup>14</sup> V sanskrtu znamená „sestup“, přeneseně pak „vtělení“ (<http://cs.wikipedia.org>)

V počítačových hrách znázorňuje avatar hráče, který se s touto virtuální postavou ve virtuálním světě hry do jisté míry ztotožňuje a jeho prostřednictvím jedná. Avataři se však užívají i mimo herní svět a to zejména pro rozšíření komunikace. Jedno z prvních použití pojmu avatar se objevilo v roce 1985 v počítačové hře Ultima: „...stát se avatarem bylo cílem *Ultimy IV*. V pozdějších hrách se již předpokládalo, že avatarem jste.“ (Wikipedia, 2007)

### ***Weblog, blog***

Jedná se o osobní stránky či jakousi formu soukromého deníku. Blog lze využít jako nástroj pro publikování nebo může sloužit jako komunikační nástroj pro zaměstnance. Většinou je však „pouze“ oblíbenou zábavou internetových nadšenců. Dnes již existuje i tzv. *moblog*, tj. weblog, který je uživateli spravován pomocí mobilního telefonu.

### **Vznik virtuálních komunit**

Nyní je na čase, abychom si položili otázku, proč virtuální komunity vlastně vznikly, co je tou hlavní příčinou a také jak tyto komunity fungují. Dále se musíme ptát, jaké jsou vztahy mezi členy uvnitř těchto komunit a do jaké míry jsou tyto vztahy podobné vztahům v komunitách, které existují v reálném světě.

Abychom mohli nalézt odpověď na otázku, proč dochází k utváření virtuálních komunit, musíme se nejprve zamyslet nad tím, co vlastně vede lidi k tomu, aby se seskupovali, tzn. vytvářeli komunity (a to jakékoli - skutečné i virtuální).

Je více než zřejmé, že oba typy komunit mají mnoho společného a že virtuální mohou být i jakousi náhradou reálných. Teorii a obecnostem, co se týče utváření komunit, jsem se věnovala na počátku práce, proto nyní přikročím k praktičtějšímu hledisku a názorným příkladům.

K prvořadým činnostem člověka patří konverzace, která je pro něj zároveň i důležitým nástrojem pro vyjádření osobitosti či charakteru. Stručně řečeno, díky možnosti komunikace si jeden o druhém můžeme utvořit nějaký „obrázek“.

Dříve využívali lidé za tímto účelem různá veřejná místa – kavárny, cukrárny, hospody atd., která pro „družení“ vytvářela vhodné podmínky. Tato veřejná místa, kde dochází k neformálním sociálním interakcím a která významný americký sociolog Ray Oldenburg



označuje termínem „third place“ nebo „great good places“, však tuto funkci plnila jen do té doby, než jakoby téměř vymizela ze světa. Tato místa nahradily hypermarkety a nákupní střediska obrovských rozměrů, což pro tyto komunity znamenalo téměř jistý konec.

Nyní se však zdá, že jako jejich náhražka mohou díky dnešní moderní počítačové technologii posloužit oblíbené živé debaty účastníků propojených sítí (angl. obecně tzv. computer conferencing system). Tyto debaty mohou mít různé podoby, rozlišovat pak lze mezi tzv. konferencemi, kde jsou zprávy (e-mail) posílány přímo do schránek účastníků, a diskusními skupinami (angl. newsgroups), ve kterých si uživatel musí zprávu přečíst přímo na serveru.

Příkladem on-line debat je WELL (Whole Earth 'Lectronic Link), který umožňuje lidem z celého světa zapojit se do veřejných debat a zároveň si i vyměňovat soukromé e-maily. Howard Rheingold ve své knize o virtuálních komunitách píše: „*Nemusí jít o stejný typ místa jako měl na mysli Oldenburg, ale s velkým množstvím toho, co nacházíme v jeho popisu tzv. „třetích míst“ (third places), se můžeme setkat i na WELL (diskusní server). Možná, že kyberprostor je jedním z neformálních veřejných míst, kde lidé mohou přetvářet aspekty komunity, které se vytratily s přeměnou malých obchodů na supermarketů.*“ (Rheingold, 1995)

Dalším typům virtuální komunikace je věnována samostatná kapitola.

Vznik komunit dorozumívajících se prostřednictvím propojených počítačů předvídali již před zhruba třiceti lety američtí počítačový vědci J. C. R. Licklider a Robert W. Taylor, kteří řídili výzkumné projekty amerického ministerstva obrany (*Defense Department*) známé pod zkratkou ARPA (*Advanced Research Projects Agency*). Právě oni zahájili výzkum, který vedl k vytvoření první komunity nazvané ARPANET. Na otázku, jak budou takové on-line fungující komunity vypadat, v roce 1968 odpověděli:

„*Většinou je budou tvořit lidé žijící na zeměpisně odlišných místech, někdy budou tvořit malé skupinky, jindy budou pracovat samostatně. Budou to komunity založené nikoli lokálně, ale zájmově.*“ (Rheingold, 1995)

Vazby členů virtuálních komunit nebo prostě jen lidí, kteří využívají některý ze způsobů virtuální komunikace, jsou tedy založeny především na jejich společných či podobných zájmech. Důležitou roli při utváření virtuálních vazeb příliš nehraje ani podobnost charakterových vlastností těchto uživatelů.

Příchod osobních počítačů a schopnost sítí komunikovat mezi sebou vedly nejprve ke vzniku tzv. elektronických vývěsek (angl. Bulletin Board System), ve Spojených státech a

posléze i po celém světě. Tato prvotní elektronická kultura navždy předznamenala vývoj a užívání sítě.

Jednou z nejznámějších událostí řízených prostřednictvím počítačových sítí byly protesty Tian An Men v Číně v roce 1989. „...*Tyto elektronické vývěsky se postupně staly nástěnkami se všemožnými zájmy a zálibami a začaly utvářet to, co Howard Rheingold nazval „virtuální komunity“.* (Castells, 1996:354)

Dnes existují po celém světě tisíce takových sítí, věnující se různým oblastem lidské komunikace – politice, náboženství, sexu, vědě apod. Elektronické prostředí virtuálních komunit se dá využít i za účelem prodeje či nákupu, ať už se jedná o cokoliv.

Manuel Castells v knize *The Internet Galaxy* dělí uživatele Internetu do čtyř skupin, a to podle jejich poslání či důvodu užívání této sítě. První skupina, kterou lze označit jako „techno-meriokratickou“, byla přínosem především v oblasti vědy a techniky. Další skupinou jsou tzv. „hackeři“, kteří prosazují svobodný přístup k technice a kladou důraz na svobodu jednání. S postupným utvářením virtuálních komunit v rámci sítě se formovala další skupina, kterou Castells označuje jako „virtuálně komunitární“. Posláním této skupiny je zkoumání a znovuobjevování společnosti, přičemž důraz je kladen na svobodu, horizontální komunikaci a interaktivní vazby při zlepšování sociálního života. Pro poslední, „podnikatelskou“ skupinu je charakteristické širší využití techniky než u předchozí skupiny, dále dobývání světa a především pak zisk. Tato skupina je zaměřena především na sebevědomé jednotlivce, podnikatele a technickou inovaci. Všechny tyto skupiny „internetářů“ se vzájemně prolínají, ovlivňují a jsou na sobě závislé.

Nyní přikročíme k hledání těch nejčastějších příčin či důvodů, proč dochází k utváření virtuálních komunit.

Rheingold píše, že pro některé lidi jsou virtuální komunity jakousi formou psychoterapie, zatímco jiní si v elektronickém prostředí vytvářejí zcela novou identitu předstíráním, že jsou někdo, kdo ve skutečnosti vůbec neexistuje. Jisté je však to, že kdykoli a kdekoli to technologie umožní, lidé tíhnou k vytváření těchto virtuálních komunit. Jedním z dalších možných vysvětlení toho, co vede lidi k potřebě vytvářet komunity, může být i skutečnost, že došlo k postupnému vymizení neformálních veřejných míst z opravdového života, o čemž jsme se zmiňovali již výše: „.....*kyberprostor je jedním z neformálních veřejných míst, ve kterém mohou lidé znovu nalézt aspekty komunity, jež ztratili.*“ (Rheingold, 1995)

Příčinou jejich vzniku může být dokonce i pouhý fakt, že tento nový způsob komunikace lidem umožňuje dělat úplně nové věci nebo věci běžné, ale zcela novými způsoby.

Marc Smith, absolvent sociologie na losangeleské univerzitě, se soustředí na „...*koncept sdílených statků*“ (angl. concept of collective goods). (Rheingold, 1995) Je přesvědčen, že každá skupina jakkoli kooperujících lidí se od okolního světa odlišuje tím, že její členové připouštějí, že být v ní jim přináší něco kladného, co mohou mít jedině když zůstanou jejími členy. Smith tvrdí, že: „...*hledat něco společného ve skupině znamená hledat jednotlivé prvky, které spojují oddělené jedince do komunity*“. (Rheingold, 1995)

### **Virtuální komunikace: Přínos, či úpadek ?**

Pohledy a názory na to, co nám tento nový, moderní způsob komunikace přinesl, přináší a bude přinášet, se mezi laiky i významnými učenými velice různí. Přesto však dosud převládá spíše negativní pohled na tuto věc.

Téměř většina zastánců tohoto názoru považuje Internet za „... *izolovaný sociální fenomén, aniž by vzali v úvahu to, jak interakce přes síť a jiné stránky lidského života do sebe zapadají*“. (Wellman, Gulia, 1996) Internet je přitom jen jeden z mnoha způsobů interakce, kteří lidé v běžném životě praktikují nebo mohou praktikovat. „*To není oddělený svět. Lidé s sebou do on-line interakcí přinášejí „zavazadlo“, které obsahuje jejich pohlaví, fázi životního cyklu, kulturní prostředí, socioekonomický status a off-line vztahy druhými*“. (Wellman, Gulia, 1996)

V 90. letech byli velkými odpůrci těchto názorů významní američtí sociologové Barry Wellman a Barry Leighton, kteří tvrdili, že Internet totálně přeměnil komunitní způsob života.

Horrock píše, že ti, kdo využívají různé druhy virtuální komunikace prostřednictvím počítače, prožívají jakýsi pocit „vnoření“, zakoušejí „interakci“ a určitou míru „informační“ intenzity. „*Pocit „vnoření“ přichází ze zařízení, která izolují smysly, že se člověk cítí přenesen na jiné místo*“. (Horrock, 2002:6-7) „Interakce“ je schopnost počítače změnit virtuální prostředí, do kterého se uživatel noří a „informační“ intenzita určuje do jaké míry může virtuální prostředí poskytnout těm, kdo se v něm nacházejí, informace o tomto světě.

Pro Marshalla McLuhana, který neměl o konkrétní, virtuální technologii žádné povědomí, zakoušel virtuální realitu jako stav „jako kdyby“. Přesto lze však jeho tvrzení o počítačích a technologii k výše zmiňovanému pocitu „vnoření“, „interakci“ i „informační“ intenzitě do jisté míry vztáhnout. Tyto náznaky lze spatřit v jeho teorii „chladných“ a

„horkých“ médií. Heimovu vysokou „informační“ intenzitu mají McLuhanova „horká“ média, tj. ta, od kterých naše smysly dostávají velké množství dat, informací, slovy McLuhana ta, která „*prodlužují jeden z našich smyslů ve vysoké rozlišovací schopnosti*“. *Vysoká rozlišovací schopnost je stav dobrého naplnění daty*“ (Horrock, 2002:37) Takovým médiem je např. fotografie, která nám podává více informací než např. karikatura nebo telefon. Chladná média, která poskytují málo informací, mají za následek to, že si člověk musí mnoho doplnit, domyslet. Z toho vyplývá, že tato média mají narozdíl od horkých vysoký podíl účasti nebo-li velkou schopnost Heimovy „interaktivity“. A onomu „vnoření“ pak odpovídá McLuhanův postřeh okamžitosti přenosu mediálních dat, což vyjadřuje tvrzením, že „...*vysílající je posílán. Odtělesněný uživatel se rozprostře ke všem, kdož jsou příjemci elektrických informací*“ (Horrock, 2002:38)

*„Vztahy, které lidé navazují a udržují v kyberprostoru jsou velmi podobné těm, které si vytváří lidé uvnitř komunit v „opravdovém“ životě“: přerušované, specializované a kolísavé z hlediska jejich intenzity*“ (Wellman, Gulia, 1996)

Od skutečných komunit se podle amerického sociologa B. Wellmana však virtuální liší právě tím, že lidé na síti mají větší tendenci navazovat vztahy na základě podobných zájmů a nikoli podobných sociálních vlastností jako je pohlaví nebo socioekonomický status.

## **Tradiční vs. virtuální komunikace/komunity – výhody a nevýhody**

### **♦ Intenzita vazeb**

#### **T (tradiční)**

Členové osobních komunit se mezi sebou většinou příliš neznají, výjimku tvoří komunity příbuzných či malých okruhů přátel<sup>15</sup>. (Wellman, Gulia, 1996) I přesto však přímý kontakt poskytuje jednomu o druhém mnoho důležitých informací. Patří k nim např. pohlaví, věk, rasa, životní styl, socioekonomický status apod.

Vazby jsou obvykle specializované a nevytváří hustou síť propletených vztahů.

#### **V (virtuální)**

---

<sup>15</sup> Tento závěr byl učiněn na základě výzkumu mezi obyvateli Toronta.

Lidé se jen zřídka znají off-line, většinou jsou si ale zcela cizí. Znají obvykle jen emailovou adresu druhých, která poskytuje minimální, někdy však i mylné informace.

Internet však posiluje specializované vztahy. Lidé se v rámci různých chatů (Newsgroups, IRC..) zapojují do různých debat na velmi specifická témata, vztahy uvnitř těchto komunit tak mohou být velmi blízké. Komunikace prostřednictvím sítě tak podporuje mnoho různých typů sociálních vazeb, mnohdy poměrně blízkých a intimních. Internet je však efektivnější pro udržování „slabých“ vztahů, které by jinak zanikly, ale zároveň udržuje i „silné“ vztahy na vzdálenost.

#### ♦ *Obeznamenost se vztahy*

T

V tradičních komunitách jsou členové lépe obeznámeni se vztahy mezi jednotlivci a jejich pozadím oproti komunitám virtuálním. Neformální a bezprostřední komunikace jim umožňuje pěstovat vztahy důvěřivosti, ve smyslu spoléhání se na druhého.

#### ♦ *Sociální podpora – materiální/nemateriální*

T

Mezi členy opravdových komunit existuje obvykle vzájemná nemateriální sociální podpora.<sup>16</sup> (Wellman, Gulia, 1996)

V

Lidé se většinou téměř neznají a jsou mezi nimi jen tenké vazby. Tito lidé tak nemají příliš velkou motivaci poskytovat jakoukoli podporu druhým, kteří jim jsou fyzicky i sociálně velice vzdálení, protože není jisté, že jim tato podpora bude opětována.

Nicméně existují i podstatné důkazy o vzájemné podpoře, a to i přes tenké vazby, jež jsou pro on-line komunikaci charakteristické. Lidé navíc tím, že poskytují nějakou podporu či informace na síti, vyjadřují i svou identitu. (Wellman, Gulia, 1996)

Dalším důvodem poskytnutí nějaké on-line podpory či pomoci může být i silná náklonnost k nějaké elektronické skupině. Rheingold jakožto člen komunity "Well" k tomuto dodává: „*ta osoba, které jsem pomohl, mi mou pomoc třeba nikdy neopětuje, pomoc mi však může poskytnout jiná osoba*“. (Rheingold, 1995)

---

<sup>16</sup> Výzkum v Torontu.

Virtuální komunity mnohdy explicitně přinášejí i emocionální terapii – on-line komunikace sice postrádá dynamiku face-to-face interakce, avšak umožňuje lidem vyjádřit své myšlenky a pocity bez toho, aniž by je někdo soudil. Virtuální komunikace tak otevírá dveře těm, kteří běžně pomoc nevyhledávají.

Experimenty Walthera naopak dokazují, že síť není překážkou pro důvěrné vztahy a že on-line interakce mohou být stejně tak přátelské a intimní jako interakce osobní.

Clifford Stoll však varuje před iluzorní intimitou virtuální komunikace. Tvrdí, že: „*On-line komunikace je okamžitým a iluzorním kontaktem, který vytváří pocit intimacy bez jakékoli emocionální investice, která směřuje k důvěrným vztahům*“. (Wellman, Gulia, 1996)

Virtuální komunikace přináší těm, kteří se jí účastní, všechny možné druhy nemateriální sociální podpory, jako např. emocionální podporu, přátelství, informace, pocit sounáležitosti. Skeptici tohoto typu komunikace (např. Stoll) však přináší pochybnosti o kvalitě této podpory a narážejí na její zkosnatělost: „*Na Internetu . . . , lidé přikládají význam úšklebkům, úsměvům či objetím vyjádřeným pomocí závorek. Jedná se o kódy vyjadřující „kyberúšklebky“, „kyberúsměvy“, „kyberpolibky“. „Kyberpolibek“ však ve skutečnosti není to samé jako opravdový polibek. „Kyberobjetí“ také nezpůsobí to samé (jako opravdové objetí). Je mezi nimi obrovský rozdíl*“. (Wellman, Gulia, 1996)

Tyto námitky však zastánci virtuální komunikace mnoha různými argumenty odmítají. Jako příklad ilustrující odmítnutí takových pochybností poslouží slova Johna Perryho Barlowa: „*Ano, je mezi nimi rozdíl. Ale já jsem byl obklopen vřelostí mých přátel. Během té doby jsem obdržel spoustu takových „objetí“ a dostávám je stále. Moje komunita mi byla nablízku. Myslím, že nešlo o případ, kdy by si člověk mohl vybírat mezi dvěma možnostmi. Já jsem se nemusel pro tuto, poněkud vyšší formu objetí, jakési meta-objetí, vzdát objetí lidského*“. (Wellman, Gulia, 1996)

#### ◆ **Podobnost ve smýšlení**

##### **T**

Větší důraz na jistou míru individualitu jednotlivce uvnitř komunity (např. Buber, Peck), i podobnost ve smýšlení - viz kapitola *Komunita jako pojem*. (Wade, 2000; Peck, 1995)

##### **V**

Virtuální komunity kladou důraz spíše na podobnost ve smýšlení jednotlivců (např. Steemson). (Uhlíř, 2004)

#### ◆ *Neverbální komunikace*

T

Narozdíl od virtuálních komunit lze využít i možnost neverbální komunikace.

#### ◆ *Navazování mezilidských vztahů*

T

Zatímco v tradičních komunitách byli lidé zvyklí na to, že se s jinými lidmi potkávali neustále, avšak vybírali si mezi nimi ty, které chtějí poznat blíže a které nikoli, v kyberprostoru a virtuálních komunitách to funguje přesně naopak. V tradičních komunitách lidé nacházejí přátele v okruhu svých sousedů, kolegů a známých, a to tak, že hledají někoho, kdo s nimi sdílí podobné hodnoty a zájmy. Proces poznávání a vytváření komunit probíhá v tomto případě pomaleji.

V

Ve virtuálním světě se lidé nejprve poznávají a až poté se rozhodují, s kým se chtějí setkat v opravdovém světě. Lidé chodí v rámci sítě rovnou na místa, kde se diskutují témata, jež je zajímají a tam se pak seznamují s těmi, kteří mají podobné zájmy, nebo to alespoň tvrdí.

#### ◆ *Možnost úniku*

T

V interakcích face-to-face je mnohem obtížnější se vzdálit, nastane-li nějaká problematická situace, kdežto v on-line komunitách je mnohem jednodušší z problematických situací vycouvat.

#### ◆ *Časový rozvrh – plánování*

V

Velkou předností některých typů virtuální komunikace, např. při výměně informací prostřednictvím elektronické pošty, je to, že si zprávu čteme v námi zvoleném čase.

Odpověď pak taktéž situujeme do doby, která nám nejlépe vyhovuje. Lidé mohou lépe kontrolovat to, co „říkají“ a jak se prezentují.

#### ♦ *Interpretační problémy*

V

Vzájemné porozumění je při praktikování virtuální komunikace (např. při užívání elektronické pošty) zatíženo interpretačními problémy, protože lidé se zpravidla neznají a nesdílejí dostatečně rozsáhlý jazykový, situační a kulturní kontext. Typ takové diskuse navíc nevytváří kreativní atmosféru, při které by účastníci docházeli k novým poznatkům a tématům.

Lidé také nemohou sdělení informace přizpůsobit psychickému stavu, protože tento typ komunikace postrádá její neverbální složku (držení těla, mimika, tón hlasu, pohled, gesta atd.) a jedinečný osobnostní rozměr. Virtuální komunity většinou neumožňují ani obohacení účastníka o sémanticky bohatší množinu informací, jako „představení“, „uvedení se“ do komunity.

V neposlední řadě je potřeba uvést i problém anonymity. To, čemu budou lidé v rámci provozování nějakého druhu virtuální komunikace věřit, totiž záleží jen na nich samotných, přesněji řečeno na tom, jak moc jsou v tomto ohledu důvěřiví.

Ačkoli jedněm by se mohlo zdát, že lidé komunikující prostřednictvím sítě, ztrácejí kontakt s lidmi z opravdového světa, jiní naopak v tomto způsobu konverzace vidí možnost, jak přátelský kontakt - vzešlý ze sítě, ale přesunutý do skutečného života – navázat. Dokazují to například výzkumy příznivců virtuální komunikace provedené Stormem Kingem (1994), ze kterých vyplývá, že 58% všech dotázaných respondentů udržuje s lidmi, které poznali přes síť, i jiné kontakty - telefonické, korespondenční či osobní. Jeho zjištění tak potvrzují i hypotézu Josepha B. Walthera o tom, že čím déle udržuje příznivec virtuální komunikace kontakty s nějakou elektronickou skupinou, tím je pravděpodobnější, že u něj dojde i k osobnímu kontaktu s jinými lidmi. (Wellman, Gulia, 1996)

Tak jako on-line vazby mohou být posíleny a rozšířeny osobními setkáními, zrovna tak dochází i ke zcela opačným situacím, kdy lidé, jejichž komunitní vazby byly nejprve navázány přímým kontaktem, mohou nadále udržovat styky „jen“ prostřednictvím e-mailu či jiné formy elektronické komunikace.



## **Vliv virtuálního prostředí na skutečný život jedince**

Lidé pohybující se ve virtuálním světě si na toto prostředí mohou po nějakém čase velmi přivyknout a návrat do skutečného světa pak pro ně může být velice obtížný. Utrpět tak mohou zejména vztahy s rodinou a blízkými z reálného života. Příčiny vstupu a posléze i obtížnosti úniku z virtuálního prostředí mohou být různé, ty nejčastější z nich se pokusím přiblížit v této kapitole.

### ***Virtuální příroda***

Virtuální příroda v podobě spojiče obrazovky či elektronického zvuku připomínajícího něco z přírody má podobně jako obraz či fototapeta člověku posloužit k navození nějakého příjemného emocionálního zážitku. Lidé si dnes již mohou zakoupit i zařízení, která jim poskytnou dokonale realistické zážitky. Z těchto zařízení jsou nejčastěji užívány projekční helmy nebo stereoskopické brýle. Existuje i speciální kybernetický oblek, který umožňuje vnímat simulované prostředí všemi pěti smysly.

Důvodem, proč lidé dávají přednost tomuto způsobu relaxace v podobě virtuálního zážitku před skutečnou rekreací, je především úspora času a peněz a větší pohodlí. Prožitek, který jim toto zařízení navodí, je přitom přesně podle jejich představ. Otázkou zůstává, zda příroda vyvolává podobné psychické reakce jako pobyt ve skutečné přírodě. Výzkumy, které byly v této oblasti provedeny, ukázaly, že reakce vyvolané oběma typy prostředí jsou do jisté míry stejné. Aby však lidé takový prožitek z virtuální přírody mohli mít, musí mít nejprve tuto zkušenost ze skutečného světa. (Franěk, 2002:16-17)

Manuel Castells však důsledky Internetu, jeho vliv na jednotlivce, co se týče možného utváření „virtuální“ identity, a společnost, u uživatelů virtuální komunikace nevidí tak tragicky.

Z empirických výsledků lze vyzorovat, že 85% využití Internetu pokrývá e-mail, a to pro potřeby zaměstnání a udržování styku s rodinou či přáteli. Na utváření rolí či sociální identity jedinců má Internet jen nepatrný vliv. Ten se projevuje zejména u teenagerů, kteří právě díky Internetu objevují svou identitu, experimentují s ní a zjišťují, kdo vlastně jsou.

Castells dále tvrdí, že on-line komunikace sociálnost nepřetváří, ale naopak že sociálnost je tvarována on-line komunikací. Internet tedy nemá na strukturaci každodenního života téměř žádný vliv – přidává pouze on-line komunikaci k existujícím sociálním vztahům.

„Jsou pouze určité náznaky, že za určitých podmínek může použití Internetu být náhradou za ostatní sociální aktivity“ (Castells, 2001:124). Sociální důsledky Internetu nejsou tedy tak dramatické, jak se předpokládalo.

### **Komunikační důsledky mediální techniky**

Je nepopíratelné, že v dnešní vyspělé moderní společnosti mediální technika a technologie posiluje neosobní komunikaci. Proto je třeba si neustále připomínat a ptát se na to, zda je člověk schopen žít pouze v neosobních vztazích, či má potřebu i bezprostřední komunikace.

„Symbolem postmoderní doby je extrémně individuální jedinec, který okolo sebe vytváří virtuální pocit absolutní soběstačnosti a nezávislosti“. (Kotrba, 2002) Podle sociologů je však potřeba i intimních kontaktů, a to v každém období života jedince. Vytrácející se intimita zpětně podporuje růst individuality a uzavírání se před anonymním nepoznaným a pro jedince nepoznatelným (tedy potenciálně nepřátelským) okolím. Nové trendy komunikace tedy mohou pomoci, ale jen tam, kde blízkým kontaktům brání vzdálenost. Tyto trendy komunikace však mohou zničit ony kontakty tam, kde jim brání pouze naše pasivita. Člověk ponořen do virtuality tak pak vůbec nemusí vnímat člověka vedle sebe. (Kotrba, 2002)

Komunikační technika má i výrazný vliv na utváření symbolického světa, tak jak jej pojímá E. Durkheim, přičemž dochází i k intenzivnějším přechodům mezi skutečným a symbolickým. Podle Durkheima se totiž společnost realizuje ve dvou vrstvách – každodenní, světské a posvátné, která posvěcuje každodennost, vytváří obraz a osvojení posvátného. V moderních společnostech existují také dvě roviny - svět skutečnosti, který je dnes významně ovlivněn moderním, vědeckým myšlením a společností utvářený symbolický svět. Právě tento symbolický svět, jak již bylo řečeno výše, je dnešní, moderní komunikační technikou velice ovlivňován. (Giddens, 2000:421-2; Keller, 2004:416-18)

Pro prosycení a propojení společenských komunikačních procesů médii, které je pro dnešní dobu tolik charakteristické, se vžilo označení mediatizace společnosti. Já se však zaměřím pouze na to, jaký vliv může mít mediatizace společnosti (především počítačová, internetová) na člověka a to v souvislosti s jeho vztahem k okolí. Budu se ptát, jak může mediatizace na člověka působit, co mu odosobněná forma virtuální komunikace ve skutečnosti může přinést a jaké mohou být její dopady na člověka. Proces mediatizace a jeho důsledky lze obecně shrnout do čtyř významných jevů: extenze, substituce, amalgamace a akomodace. V souvislosti s naším tématem však postačí zmínit jen první dva

z nich. Extenzí (rozšířením) je myšleno to, že mediální technologie umožňují člověku překonávat hranice komunikace, jež jsou mu dány vrozenými dispozicemi. Lidská komunikace je svou povahou a bez podpory technických vymožeností výrazně omezena v čase a prostoru a teprve média umožňují tyto časoprostorové vzdálenosti člověku překonávat. Substitucí (nahrazením) se zpravidla míní skutečnost, že média nahrazují určité společenské činnosti a společenské instituce a tím mění i jejich povahu. Skutečné mezilidské aktivity nahrazuje kontakt s médii (např. dětskou hru, která nabízí podněty pro více smyslů najednou, nahrazuje hra na počítači, dematerializovaná a jen zdánlivě personalizovaná).

I substitute může mít však své pozitivní stránky. *„Ztráta osobního kontaktu s pracovníkem peněžního ústavu za přepážkou představuje nepochybně omezení rejstříku mezilidských kontaktů, ale tuto ztrátu snadno nahradí skutečnost, že vyřídíme-li bankovní záležitosti telefonicky či pomocí e-bankingu, získáme čas na pobývání s těmi, kdo jsou nám bližší než zmíněný pracovník“.* (Jirák, 2005)

## Závěr

Virtuální komunikace a na jejím základě utvářené virtuální komunity musí projít epochou, ve které byly objeveny a stvořeny, a proto musí čelit i četným obviněním, která jsou spjata s jejich náhlým a neohlášeným příchodem. Je zcela přirozený jev, že pokud se objeví něco nového, je potřeba to zkoumat, měřit a porovnávat s tím, co tu již nějakou dobu funguje, je ustálené a zažité. Zcela zřejmé je i to, že nový fenomén nemůže být jen přínosem skýtajícím oproti minulosti samé výhody, ale i „narušitelem“ toho již známého a osvědčeného.

A tak i přesto, že zpočátku se něco nového může odborníkovi i laikovi zdát jako to nejhorší, čeho jsme se jen mohli dočkat, je jen otázkou času, kdy přijde něco dalšího, mnohdy ještě závrtnějšího a vystřídá to předešlé. Oči se pak upřou zase jinam a to, co se zpočátku zdálo být „nepřekousnutelné“ je najednou zcela normální a běžné. Jako příklad může posloužit komunikace prostřednictvím telefonu, která před padesáti lety byla pro osobní, face-to-face komunity (příbuzenské, sousedské...) něčím zcela neobvyklým a odosobňujícím. Dnes je již zcela běžné, že členové komunit udržují své vztahy prostřednictvím telefonní komunikace, a to mnohdy i přesto, že žijí poblíž. A tak stejně jako v tomto případě, až se on-line komunikace rozšíří po celém světě a bude běžně přijímána, opadne i současný rozruch, ale i okouzlení, které s sebou nese. Je však potřeba uvědomit si i to, co vyplývá ze závěrů Manuela Castellse, a sice to, že lidé spíše než aby transformovali své životy pod tlakem techniky, adaptují techniku ke svým životům. Je také dosti pravděpodobné, že lidé budou v budoucnu tento způsob komunikace upřednostňovat před jinými a těch důvodů, které byly popsány v kapitole nazvané „*Tradiční vs. virtuální komunikace/komunity – výhody a nevýhody*“.

Komunikace prostřednictvím sítí může mnohdy vést ke vzniku poměrně blízkých vazeb mezi lidmi, avšak to, zda je v případech, kdy vztah funguje jen nějakou formou virtuální komunikace vůbec možné docílit opravdové intimity, zůstává nezodpovězenou otázkou i nadále. Někteří zase zastávají názory, že Internet je efektivní pro udržování „slabých“ vztahů, které by jinak zanikly, ale zároveň i pro udržování „silných“ vztahů na vzdálenost.

Do jaké míry však virtuální komunity vytěsnily původní, tradiční komunity? A je vůbec člověk schopen žít pouze ve virtuálních, odosobněných vztazích, nebo bude mít neustále potřebu udržovat i styky bezprostřední interakce?

Je očividné, že mnoho veřejných míst, kde docházelo k neformálním bezprostředním sociálním interakcím jako jsou cukrárny, kavárny atd., dnes postupně vymizelo. Tato místa

byla nahrazena odosobněnými obřími obchodními centry a nákupními středisky. Tento fakt je tedy třeba přijmout jako skutečnost a je třeba hledat odpověď na to, zda lidé tuto ztrátu osobních styků jsou ochotni nahradit odosobněnou virtuální komunikací, nebo zda je tento druh komunikace nebude nikdy moci uspokojit alespoň do té míry, do jaké to fungovalo u bezprostředních sociálních interakcí. Nyní se zdá, že různé živé debaty účastníků prostřednictvím propojených sítí jako jejich náhražka mohou posloužit téměř dokonale. To, že došlo k postupnému vymizení neformálních veřejných míst z opravdového života lidé prostě přijali jako fakt a kyberprostor nyní slouží jako jedno z neformálních veřejných míst, ve kterém mohou lidé aspekty komunity, jež ztratili, znovu nalézt.

Přesto však existuje mnoho negativních názorů, jejichž zastánci tvrdí, že Internet je zcela izolovaný sociální fenomén a vůbec neberou v úvahu to, že interakce přes síť a jiné stránky lidského života do sebe mohou dokonale zapadat. Jiní vědci v tomto oboru naopak tvrdí, že vztahy v kyberprostoru jsou velmi podobné těm, které si vytváří lidé uvnitř komunit v „opravdovém“ životě. Jiné experimenty dokonce dokazují, že síť není překážkou pro důvěrné vztahy a že on-line interakce mohou být stejně tak přátelské a intimní jako interakce osobní. Jiní naopak varují před touto „iluzorní“ intimitou virtuální komunikace a tvrdí, že tato komunikace je okamžitým a iluzorním kontaktem, ve kterém lidé mají pocit intimity, aniž by do toho museli vložit jakékoli emoce, které k důvěrným vztahům právě směřují.

Z celkového pohledu na věc je však zřejmé, že lidé budou pravděpodobně tíhnout k tomu, aby ve svém životě udržovali i jiné sociální vazby než jen virtuální, a to z mnoha důvodů, které vyplynuly z naší práce. Jedním může být například to, že mezi členy opravdových komunit existuje obvykle vzájemná nemateriální sociální podpora, což se o virtuálních obvykle říci nedá, protože členové těchto komunit se obvykle téměř neznají a jsou mezi nimi jen tenké vazby. Ačkoli je třeba zdůraznit, že existují přesně protikladné názory na tuto věc, které poukazují na to, že virtuální komunikace těm, kdo se jí účastní, přináší všechny možné druhy nemateriální sociální podpory. Otázkou pak zůstává to, jaké kvality takový druh podpory může dosahovat. On-line komunikace také postrádá dynamiku face-to-face interakce, proto je nenahraditelná, avšak zároveň zas lidem umožňuje vyjádřit své myšlenky a pocity bez toho, aniž by je někdo kritizoval.

Nakonec bych parafrázovala Manuela Castellse, který tvrdí, že on-line komunikace sociálnost nepřetváří, ale že právě naopak sociálnost je tvarována on-line komunikací. Což v praxi znamená, že Internet by na strukturaci každodenního života neměl mít teoreticky téměř žádný vliv – přidává pouze on-line komunikaci k existujícím sociálním vztahům. *„Jsou pouze určité náznaky, že za určitých podmínek může použití Internetu být náhradou*

*za ostatní sociální aktivity“.* (Castells, 2001:124) Sociální důsledky Internetu by tedy ve skutečnosti neměly být tak dramatické, jak se někteří domnívají.

## Seznam přečtené a použité literatury

Burton G., Jiráček J., *Úvod do studia médií*, 1. vydání, Brno: Barrister & Principal, 2001, ISBN 80-85947-67-6.

Calda, M., *Globální vesnice nebo globální město?*, [online ], 1999, dostupný z WWW: <<http://tucnak.fsv.cuni.cz/~calda/McLuhan.html>>.

Castells M., *The Information Age Vol.I: The Rise of the Network Society*, Oxford: Blackwell Pub, 1996, ISBN: 1557866171.

Castells M., *The Internet Galaxy, Reflections in the Internet, Business, and Society*, New York: Oxford University Press, 2001, ISBN:0199241538.

Císařová, P., Jsem doma tam, kde žiji, *Psychologie Dnes*, [online ], 2005, č. 10, dostupný z WWW: <<http://www.portal.cz/scripts/modules/fulltext/fulltxt.php?searchtext=jsem+doma+tam&publid=0&datefrom=&dateto=&Action=Hledat>>.

Crosbie V., *What is New Media?*, [online ], 1998 (revised to include world usage figures and Napster example, 2002), dostupný z WWW: <[http://www.digitaldeliverance.com/blog/2006/04/what\\_is\\_new\\_media\\_redux.html](http://www.digitaldeliverance.com/blog/2006/04/what_is_new_media_redux.html)>.

Dudová, R., Vohlídalová, M., *Rodina a rodičovství v individualizované společnosti*, [online ], 2005, dostupný z WWW: <<http://www.genderonline.cz/rservice.php?akce=tisk&cisloclanku=2005112901>>.

Feenberg, A., Bakardjieva, M., Virtual Community: No 'Killer Implication', *In New Media & Society*, [online ], 2004; 6; 37, dostupný z WWW: <<http://nms.sagepub.com>>.

Franěk, M., Virtuální příroda, *Psychologie Dnes*, 2002, roč. 8, č. 4, str. 16-17.

Gardner, J. W., *Budování komunity*, Praha: Nadace VIA, 1999.

Giddens, A., *Sociologie*, Praha: Argo, 2000, ISBN 80-7203-124-4.

Giddens, A., *Důsledky modernity*, 1. vydání, Praha: Slon, 1998, ISBN 80-85850-62-1.

Gochenour, P. H., Distributed communities and nodal subjects, *New Media & Society*, [online], 2006; 8; 33, dostupný z WWW:  
<<http://nms.sagepub.com/cgi/content/abstract/8/1/33>>.

Horrock, Ch., *Marshall McLuhan a virtualita*, 1. vydání, Praha: Triton, 2002, ISBN 80-7254-269-9.

Ince, D., *A Dictionary of the Internet*, 2. vydání, New York: Oxford University Press, 2003, ISBN 0-19-280460-X.

Jandourek, J., *Sociologický slovník*, 1. vydání, Praha: Portál, 2001, ISBN 80-7178-535-0

Janoušek, J., *Sociální komunikace*, 1. vydání, Praha: Svoboda, 1968

Jeníček, T., *Komunita a komunikace*, Praha: Sofis, 1999, ISBN 80-902439-9-1.

Jiráček, J., *Obrana médií*, [online], 2005, dostupný z WWW:  
<<http://www.rvp.cz/clanek/282/198>>.

Keller, J., *Dějiny klasické sociologie*, 1. vydání, Praha: Slon, 2004, ISBN 80-86429-34-2.

Keller, J., *Úvod do sociologie*, 4. rozšířené vydání, Praha: Slon, 1999, ISBN 80-85850-25-7.

Kotrba, Š., Svět virtuálních potěšení, viny i trestu, svět virtuální trýzně i virtuální slasti, *Britské listy*, [online], 2002, dostupný z WWW:  
<<http://www.blisty.cz/2002/2/26/art9970.html>>.

Leary, T., *Chaos a kyberkultura*, Praha: Mat' a, 1997, ISBN: 80-86013-23-5.

Lévy, P., *Kyberkultura*, Praha: Karolinum, 2000, ISBN 80-246-0109-5.



Marek, V., Vítejte v kyberprostoru, *Baraka*, Časopis pro nový věk, [online], 1998, č. 6, dostupný z WWW:

<[http://www.baraka.cz/baraka/Baraka/b\\_6/b\\_6\\_vitejte\\_v\\_kyberprostoru.html](http://www.baraka.cz/baraka/Baraka/b_6/b_6_vitejte_v_kyberprostoru.html)>.

McLuhan, M., *Člověk, média a elektronická kultura*, Brno: Jota, 2000, ISBN 80-7217-128-3.

Osvaldová, B. a kol., *Zpravodajství v médiích*, Praha: Karolinum, 2001, ISBN 80-246-0248-2.

Peck, M. S., *V jiném rytmu*, Olomouc: Votobia, 1995, ISBN 80-85619-77-634.

Postman, N., *Ubavit se k smrti: Veřejná komunikace ve věku zábavy*, Praha: Mladá fronta, 1999, ISBN 80-204-0747-2.

Pstružina, K., *Možné důsledky informační společnosti*, [online], dostupný z WWW:

<[http://nb.vse.cz/kfil/elogos/miscellany/pst\\_1\\_99.htm](http://nb.vse.cz/kfil/elogos/miscellany/pst_1_99.htm)>.

Rheingold, H., *The Virtual Community*, [online], 1995, dostupný z WWW:

<<http://www.rheingold.com/vc/book/>>.

Sládek, J., *Elektronická agora?*, [online], 2003, dostupný z WWW:

<<http://www.socioweb.cz/index.php?disp=temata&shw=108&lst=108>>.

Sokol, J., *Člověk a náboženství*, Praha: Portál, 2004, ISBN 80-7178-886-4.

Tomečková, J., *Význam sociální přímé komunikace pro člověka* [online], seminární práce, Brno: Masarykova univerzita, 2003, dostupný z WWW:

<<http://virkn.net/modules.php?name=Sections&op=viewarticle&artid=37>>.

Uhlíř, Z., recenze publikace GESER, Guntram (Ed.): *Virtual communities and collaboration in the heritage sector*, DigiCULT Thematic Issue 5. Salzburg: DigiCULT Consortium, 2004, 48 str., [online], 2005, dostupný z WWW:

<<http://knihovna.nkp.cz/knihovna51/5191uhlir.htm>>.

Vitovský, A., *Anglicko-český a česko-anglický výkladový slovník Internetu*, 1. vydání, Praha: AV software, 2004, ISBN 80-901428-7-7.

Wade, J. A., *The Interrelated Realm of Communication & Community*, 2000, [online], dostupný z WWW: <[http://www.colorado.edu/communication/meta-discourses/Papers/Wade\\_community.htm](http://www.colorado.edu/communication/meta-discourses/Papers/Wade_community.htm)>.

Wellman, B., Gulia, M., *NET SURFERS DON'T RIDE ALONE: VIRTUAL COMMUNITIES AS COMMUNITIES*, [online], 1996, dostupný z WWW: <<http://www.acm.org/~ccp/references/wellman/wellman.html>>.

Wikipedia, <http://cs.wikipedia.org>.

#### **Nezařazeno:**

Autor neznámý, Jitro kyberkultury, *HOST*, Měsíčník pro literaturu a čtenáře, [online], 1999, dostupný z WWW: <http://www.hostbrno.cz/casopis.php?body=clanek&clanek=960156000>.

Kolektiv autorů, *Partnerství, komunita, filantropie, participace: Vstupní texty k třídním seminářům programu CPSI*, Praha: Nadace Open Society Fund, 2001.