Bakalářská práce

# Nová média a technologie v moderní společnosti

Autor: Mrázek Jaroslav

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

Fakulta humanitních studií

Univerzita Karlova v Praze

Praha, 2009

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

V Praze dne 20.5.2009 .....

podpis

Mé poděkování patří vedoucímu práce Karlu Müllerovi za konzultace a doporučení, která mi poskytnul během vzniku této práce.

*„Avšak až technické zvláštnosti kyberprostoru dovolují členům skupiny lidí (kterých může být, kolik budeme chtít) se organizovat, spolupracovat, plnit a využívat společnou paměť, a to téměř v reálném čase přes geografické rozmístění a rozptyl časových pásem.“*

Pierre Lévy: Kyberkultura (2000: 46)

*„Život v digitálním věku bude méně a méně omezen naší závislostí na fyzické přítomnosti v daném místě a čase; samo toto místo bude možné přenést prostorem. Pohlédnu-li ze svého elektronického okna v Bostonu a uvidím Alpy, uslyším kravské zvonce a ucítím (digitální) letní louku, pak svým způsobem jsem ve Švýcarsku.“*

Nicholas Negroponte: Digitální svět (2001: 135)

*„Musím opět zdůraznit životně důležitý bod, totiž že společnost byla vždy spíše modelována povahou médií, jimiž lidé komunikují, než obsahem komunikace. Všechny technologie mají vlastnosti krále Midase; kdykoli společnost pracuje na rozšíření sebe samé, všechny její ostatní funkce mají sklon ke změnám, jež umožní novou formu vstřebat; jakmile se objeví nová technologie, prosákne každou společenskou institucí“*

Marshall McLuhan: Člověk, média a elektronická kultura (2000: 219)

*„Technika na jedné straně a sociálno na straně druhé neexistují jako dva heterogenní světy nebo procesy. Společnost je modelována technickou změnou a technická změna je tvořena společností.“*

Jean-Jacques Salomon: Technologický úděl (1997: 235)

# Obsah

**Úvod** ..... 7

***ČástI.***
***1. Nová média - koncepty a souvislosti***

*1.1* **Nová média jako relativní pojmy** ..... 10

*1.2* **K pojmu nová média a kontextu jeho existence** ..... 10

*1.3* **Co je „nové médium“?** ..... 12

*1.3.1* **Počátky zkoumání nových médií v díle M.McLuhana** ..... 13

*1.3.2* **Koncepty nových/digitálních médií z historické perspektivy** ..... 15

*1.3.3* **Obecná koncepce nových médií současnosti** ..... 16

*1.3.4* **Lev Manovich a jeho koncepce nových médií** ..... 17

*1.3.5* **Výčet nových médií dle užité technologie** ..... 18

*1.3.6* **Koncepce nových médií založená na rozdílnosti oproti médiím tradičním** ..... 19

*1.4* **Rozdílnosti vedoucí k úplné substituci či k větší komplexnosti?** ..... 21

***Část II.***
***2. Člověk, média a technologické inovace***

*2.1* **Média, komunikace a globalizace** ..... 23

*2.2* **Technika a člověk** ..... 24

*2.3* **Alvin Toffler a třetí vlna** ..... 26

*2.4* **Technologie jako nástroj společnosti** ..... 27

***Část III.***
***3. Kvality a důsledky nových médií a technologií ve společnosti***

*3.1* **Relativnost pohledů** ..... 29

*3.2* **Kyberprostor jako prostor nových médií** ..... 29

*3.2.1* **Kvality kyberprostoru** ..... 29

*3.2.2* **Praktické kvality a důsledky nových médií v kyberprostoru** ..... 31

*3.3* **Zásadní problém exkluze a digitální propasti** ..... 34

*3.4* **Snahy o zmenšení digitální propasti ve státech Evropské unie** ..... 36

*3.5* **Web 2.0** ..... 38

*3.6* **Autorská práva a pirátství** ..... 40

*3.7* **Nová média jako mocenský nástroj** ..... 41

*3.8* **Demokratizace společnosti** ..... 42

**Závěr** ..... **45**

**Použitá literatura** ..... **48**

**On-line zdroje** ..... **49**

# ***Úvod***

Jak napovídá název mé bakalářské práce „Nová média a technologie v moderní společnosti“, tak jsem si zvolil velmi aktuální, dynamické, proměnlivé a často diskutované téma, které je vlastní moderní, informační společnosti, ve které žijeme. Tato teoretická bakalářská je prací, která vychází převážně z diskurzu sociologického a informačního. Práce vysvětluje fenomén nových médií, jako nástroj technologické změny a hlavně se zaměřuje na jeho vztah ke společnosti a jeho dopady na společnost. Nová média zde tedy reprezentují technologickou změnu[1], která má důsledky v různých sférách společnosti. Na základě koncepcí, charakteristik, hodnocení kvalit a rozličných přístupů k tomuto fenoménu bych rád identifikoval nejzávažnější socio-kulturní důsledky této technologické inovace a interpretoval souvislosti a jejich závažnost. Zde uvedené koncepty vycházejí jak z tradice technologického determinismu, k jehož myšlenkám se řadí hlavně Nicholas Negroponte či Alvin Toffler, tak se zde snažím uvést i myšlenky vycházející ze směru protichůdného, kterým je sociální determinismus, který zde reprezentuje například Jean-Jacques Salomon. Ovšem ač je i Pierre Lévy krajní a mnohdy až utopistický technooptimista, tak i on odmítá fakt, že společnost je determinována technikou nebo novou technologií. Lévy mluví o tom, že společnost, mající vlastní kulturu, ve které nové technologie vznikají, je podmíněna těmito „technikami“, avšak nikoli determinována. Techniky předkládají určité možnosti vývoje, ale není zde odhalitelná a jasná příčina socio-kulturního stavu, ve kterém se společnosti nacházejí. Existuje pouze „nedeterminovaný soubor“ vzájemně provázaných procesů. Nová technologie tak podle něho vývoj podmiňuje, nikoli předurčuje. Práce by se měla zaměřit na pozitivní a negativní důsledky digitalizace médií, což bylo podmínkou pro vznik nových medií. Pro správné vystižení a pochopení podstaty, hodnocení kvalit digitalizace médií a fungování nových médií, je dle mého názoru třeba brát v úvahu jak teorie a argumenty technokratů, tak i jejich kritiků. Tak by měl vzniknout základ ke komplexním závěrům ohledně dopadů nových médií na společnost.

Při vypracovávání této práce jsem nesčetněkrát prakticky u každého autora publikujícího klasicky či on-line narazil na poznámku, že orientace v tomto prostředí nových médií je velmi obtížná z důvodu značné nestálosti oboru, kdy v této sféře dochází k nestálým změnám. Tato práce tedy již když je psána, tak je zcela jistě překonanou. Teorie a koncepty, které jsou v této

[1] Nová média zde ve významu medií založených na digitální platformě. Pouze v případě Marshalla McLuhana se pojmem nové médium myslí každá nová technologie, která extenduje mentální či fyziologické schopnosti jedince mimo jeho mysl a tělo. Více v kapitole 1.3.1.

práci prezentovány vycházejí z literatury z časového hlediska starší McLuhan, Negroponte, Lévy, Salomon, Toffler a též literatury aktuálnější Manovich, Macek, Crosbie, Zbiejczuk, Kotrba. Snažil jsem zde o jejich propojení, které by mělo přinést komplexnější pohled na tuto problematiku. Zároveň zde uvedu kritiku některých teorií především Lévyho a Negroponta, na které je sice nutno nahlížet v kontextu doby, ve které vznikly, kdy se digitální technologie a osobní počítače teprve začínaly masově prosazovat, avšak i přes to jejich až krajně extrémní optimismus ohledně dopadů digitálních médií na společnost musí být dnes zredukován a je nutno poukázat na současný stav věcí.

Na počátku zde nastíním problematiku samotného pojmu nová média a jeho zavedení, osvětlím alespoň v minimální míře pojmy informační společnost, digitalizace a také uvedu krátkou historii vývoje na poli technologií, která byla nutná k existenci dnešních nových médií. Dále se budu věnovat základním a dnes uznávaným konceptům nových médií a také historické perspektivě nových médií. Nastíním zde několik základních teorií, které se týkají zkoumání nových médií a dopadů nových technologií na společnost, to především v díle Marshalla McLuhana[2]. Na konci první části se budu věnovat rozdílnostem nových médií oproti těm tradičním a fenomény s tímto spojenými, jako je například efekt substituce, ke kterému se Lévy staví velmi negativně, kdy nevidí důvod k obavám o tradiční formu médií.

Ve druhé části práce se zaměřím na vztah společnosti a technologické inovace, přičemž uvedu pojetí Pierra Lévyho, Nicholase Negroponteho, Alvina Tofflera a J.J. Salomona, avšak ještě předtím se zaměřím na média a jejich vztah ke globalizaci a komunikaci z pohledu J.B.Thompsona a Vina Crosbieho, který popisuje nový typ komunikace, jenž sebou nová média přinášejí a je to model many-to-many, jenž se svou podstatou odlišuje od dřívějších modelů one-to-one (běžná interakce z očí do očí) a one-to-many (masmediální komunikace tradičních médií nebo například proslov, bohoslužba).

Po tomto vymezení základních charakteristik a souvislostí se ve třetí části věnuji dopadům nových médií na společnost, přičemž tyto dopady digitalizace na kulturu a společnost prochází skrze celou práci, avšak v této části bych některé podrobněji rozvedl. Úkol jistě nelehký, nicméně pro práci velmi podstatný, protože vystihnout právě tyto momenty je hlavní aspirací této teoretické práce. Opět se zaměřím na argumentace zvolených autorů a kvality, které novým médií připisovali či připisují. Zaměřím se jak na socio-kulturní dopady, tak i na technické možnosti, které dobře popsal Pavlíček (2007). Hlavní zájem ovšem bude upřen na

[2] Marshall McLuhan (21. 7. 1911 - 31. 12. 1980) kanadský teoretik médií je znám především díky knize „Jak rozumět médiím“. V této publikaci a dalších se zaobíral myšlenkou propojení moderních technologií a lidské kultury. Snažil se odhadnout jaký budou mít moderní technologie dopad na strukturu a podobu společnosti. I přesto, že některé jeho koncepty jsou dnes již překonány, tak je stále velmi diskutovaným teoretikem.

problémy digitální propasti, nových médií jako mocenského nástroje, problémy soukromého vlastnictví, demokratizace společnosti a tvorbu nové dominantní virtuální třídy. Tyto dopady budou samozřejmě vycházet jak z charakteristik samotných nových médií, také zde budu reflektovat výše uvedené koncepce vztahu technologie a člověka či společnosti. Uvedu základní odlišnosti různých teorií a pokusím se je sumarizovat a vysvětlit.

Abych uvedl konkrétnější formu nových médií a přiblížil tak myšlenky, které budou uvedeny především v první části, tak také na začátku třetí části představím hlavní platformu nových médií, a to internet, přesněji se zaměřím na revoluční změnu, kterou sebou přinesl fenomén, který se nazývá web 2.0, jenž měl přispět k možnosti aktivní spolupráce a interakce mezi obrovským množstvím aktivních uživatelů. V dnešní době tyto služby souhrnně nazývané jako web 2.0 někteří žurnalisté dnes nazývají a popisují právě spojením nová média. Tento fenomén s sebou přinesl velké množství nových služeb a rozšířil tak velmi výrazně pole pro působení uživatelů na internetu. Jak uvádí Pavlíček, této platformě pro otevřenou spolupráci jsou v anglickém jazykem vlastní dvě spojení, a to *„user generated content“* a *„read / write web“*, přičemž obě narážejí na charakteristiky typické pro web 2.0, což jsou především možnosti uživatelů vytvářet webové stránky a také je modifikovat, přepisovat a neustále aktualizovat. (Pavlíček 2007: 74)

S termínem web 2.0 přišel Tim O'Reilly, jenž se věnuje počítačovým technologiím a digitalizaci zřejmě v roce 2004, přičemž v České republice je tento termín skloňován hlavně mezi specialisty na tento obor od roku 2006.

Na úvod bych rád ještě přiblížil smysl některých pojmů, které zde hojně užívám. Pojmy nová média a digitální média a též počítačová či digitální technologie jsou zde užívány jako více či méně překrývající se pojmy, které popisují technologické inovace založené na digitálním zpracování. Pojem kyberprostor[3] je zde užíván ve smyslu nefyzikálního prostoru, kde je možné realizovat různé typy komunikace, v čemž se podobá reálnému světu, ve kterém žijeme. Je to uměle vytvořený virtuální prostor, do kterého uživatel dobrovolně vstupuje a v tomto textu se zpravidla jedná o síťové prostředí a internet.

[3] Termín „cyberspace“ (v překladu kyberprostor) poprvé použil William Gibson roku 1984 v knize Neuromancer a definoval ho přibližně takto: *„Konsensuální halucinace každý den zakoušená miliardami oprávněných operátorů všech národů, dětmi, které se učí základy matematiky… Grafická reprezentace dat abstrahovaných z bank všech počítačů lidského systému. Nedomyslitelná komplexnost. Linie světla seřazené v neprostoru mysli, shluky a souhvězdí dat. Jako světla měst…“* (Zdroj: wikipedie.org)

# *Část I.*

## *1. Nová média - koncepty a souvislosti*

### 1.1 Nová média jako relativní pojmy

Pro představu co jsou to nová média a jejich bližší charakteristiku, nejdříve rozebereme samotné spojení nová média a relativnost obou pojmů, které jej tvoří, protože jeho význam velmi závisí na kontextu, ve kterém toto spojení užíváme. Prvně je dobré si uvědomit, že nová média je pojmem velmi relativním z hlediska času, jelikož novým médiem bylo v jistém době každé médium, avšak s pojmem nová média přichází na počátku druhé poloviny 20. století kanadský mediální teoretik Marshall McLuhan, který tak společně označuje elektronická média a jejich obsahy. Tento termín však není nikde přesně popsán, avšak společnou charakteristikou pokusů o jeho zachycení je digitální technologie. Za druhé je dobré si uvědomit, co si představujeme pod pojmem médium, jelikož význam se vždy liší v daném kontextu a může se tak jednat o datový nosič, prostředek komunikace, jedince s mimosmyslovým vnímáním či hromadný sdělovací prostředek. V latině médium znamenalo střed či prostředníka, což se velmi přibližuje smyslu, který by slovo médium mělo mít v této práci a tím je zprostředkovat nebo prostředek pro komunikaci, sdílení informací a obsahů. Již při samotné definici termínu nová média je patrné, že zde chybí jasnost a ustálenost termínů, která může být živnou půdou pro častá nedorozumění. S odlišným chápáním termínu média se můžeme setkat u mediálního teoretika Vina Crosbieho, jehož modely komunikace se ještě budu později zaobírat, který chápe pojem média jako obecný vztah, který se ustálil mezi těmi, kdo produkují obsahy a těmi, kteří jej odebírají čili konzumenty.

### 1.2 K pojmu nová média a kontextu jeho existence

Nová média a jejich rozvoj je situován do moderní doby a moderní společnosti, kdy je pro všechny oblasti lidského života typické, že se zkracují vzdálenosti a reakční doba, technologie se stále zdokonalují, stejně tak jako se stále zvětšuje objem znalostí a vědění, které má lidstvo k dispozici. Je to doba, kdy dochází k velkému míšení lidí různorodých kultur, k míšení jejich zvyků či doba, kdy naopak některé zvyky a společnosti zanikají. Je to časové období, kdy na světě existují velké sociální, ekonomické a společenské rozdíly a představitelé všech států světa řeší nejen problémy v těchto sférách, ale též řeší problémy politické a ekologické.

Společnost je v dnešní době často nazývaná jako globalizovaná, dynamická, digitální, elektronická a především informační. Jedna z definic informační společnosti je tato: „společnost založená na integraci informačních a komunikačních technologiích do všech oblastí společenského života v takové míře, že zásadně mění společenské vztahy a procesy“ (Jonák). V informační společnosti, často nazývané jako postindustriální, je nejcennější komoditou informace a stává se z ní substitut k ostatním zdrojům. Mezi zásadní charakteristiky se řadí práce právě s informacemi, interaktivita, integrační a globalizační tendence. Pro informační společnost je typická digitalizace, čili transformace informací do diskrétního numerického formátu a jejich odhmotnění od fyzického nosiče, na kterém byly v předchozích epochách závislé, přičemž se ustálil nástroj k jejich zpracování, kterým je mikroprocesor. Tento numerický formát umožňuje rozsáhlé zpracování, zálohování a především rychlý přenos informací elektronickou cestou z jedno místa na druhé. Digitalizace výrazně přispěla k urychlení procesu globalizace a dá se říci, že tento proces ve velké míře umožnila. Dnes je tak díky ní možné spravovat záležitosti po celém světě z jediného místa. Informace tak jsou pro jedince dosažitelné ve výrazně nižším čase, než tomu bylo před příchodem digitalizace a prakticky nezávisle na geografické poloze.[4] Informační společnost je také často spojována s termínem nové ekonomiky, kdy se z práce s informacemi stává důležitá ekonomická aktivita, která se mísí s dřívějšími společenskými a ekonomickými aktivitami a též utváří zcela nové prostředí. Je tak základem tvorby dosud nepoznaných činností a možností, které mají vliv na charakter dnešní společnosti. Informační společnost tak v podstatě označuje společnost v období nové ekonomiky. Nová ekonomika tak velmi zjednodušeně představuje svět, kde je větší důraz kladen na práci hlavou než na manuální práci, kde díky informačním a komunikačním technologiím vládne globální soutěž, a to jak ve smyslu komodit, ale též ve smyslu nemateriálních služeb. Klade se důraz na inovace a myšlenky více než na masovou výrobu a stroje. (Kaplický 2000)

Ještě by na tomto místě bylo vhodné zmínit se o informačních a komunikačních technologiích (ICT[5]), které se podstatně vážou k pojmu digitalizace. ICT jsou takové technologie, jenž slouží ke komunikaci a práci s informacemi, přičemž původně vychází tato zkratka z konceptu IT, což byla zkratka pro informační technologie, avšak potom, co jednotlivé počítače a sítě spolu začali navzájem komunikovat, byl koncept IT rozšířen právě o komunikační prvek. ICT zahrnuje jak prvky hardwarové tak softwarové, přičemž v moderní

[4] Samozřejmě, že existují místa na světě, kde není možné se připojit na internet či není signál pro žádné mobilní zařízení.

[5] ICT z anglického Information and Communication Technologies, česky Informační a Komunikační Technologie

společnosti a moderním světě tyto technologie zasahují do všech sfér lidského života, kdy prostupují lidskou každodennost. Jsou součástí společenského jednání a společenské organizace, jsou nástrojem byrokracie, prostupují sféru sociální a kulturní a podílejí se na utváření a formování reality, kdy se samozřejmě pohybujeme v prostoru vyspělých zemích, kde tyto technologie již mají pevnou základnu. Mohou sloužit jak pro zábavu, vzdělávání či práci, tak se mohou stát nástrojem manipulace, útlaku či boje o moc. Jejich dnešní význam je obrovský též v ekonomické sféře, kde jsou základním systémem, bez kterého by dnešní forma ekonomiky nemohla existovat. Jejich význam a možnosti využití jsou nedozírné a zřejmě se budou postupem času ještě vyvíjet a narůstat, přičemž je jasné, že zrovna tak budou narůstat důsledky jejich fungování ve společnosti.

Z pohledu rychlosti změn se na moderní společnost dívá Anthony Giddens (2003), který vidí jako jednu z hlavních charakteristik moderní společnosti dynamiku, nebo-li rychlost změn v podmínkách modernity, přičemž nejvíce je to patrné zřejmě ve sféře technologií. Giddens také hovoří o reflexivitě modernity, což je vlastně reflexivní přivlastňování vědění, což má za následek, že nekonečný tok nových informací a vědění nemá nikdy konce, není žádná konečná platnost, vše je stále a znovu ověřováno, kontrolováno a měněno, což vede ke stálé rekonstrukci světa. Přesně tímto způsobem je možné charakterizovat dnes velmi aktuální téma nových médií, které se ženou kupředu ve velmi vysokém tempu a které jsou bytostně vlastní moderní době a společnosti a mají vliv na existenci a fungování jednotlivce, společnosti a její kultury. Avšak podstatné je, že tak jak působí nová média na člověka, tak člověk sám mění podstatu či obsah nových médií, protože bez člověka a dynamických změn v rozličných sférách a strukturách společnosti, by zde žádná nová média nikdy neexistovala. Jedná se tedy o vztah obousměrný, nikoliv pouze jednosměrný vztah dvou nezávislých entit, kdy se činnost jedné projeví pouze na té druhé.

## 1.3 Co je „nové“ médium?

Koncepce nových médií se samozřejmě odlišují a zrovna tak se odlišují charakteristiky, které jednotlivé směry přisuzují novým médiím. Koncepce se liší hlavně z hlediska pohledu na nová média samotná. Některé koncepce vycházejí pouze z technologického hlediska, některé zohledňují i vztah technologie s kulturou, některé se zaměřují spíše na očekávané vlastnosti těchto médií. Uvedu zde koncepty nových médií z historické perspektivy, obecnou koncepci médií, dále klasickou koncepci nových médií významného mediálního teoretika Lva

Manoviche a také koncepci založenou na odlišnosti nových médií oproti médiím tradičním či jinak řečeno starým.

I když některé uvedené koncepty a myšlenkové úvahy vycházejí z děl starších, je nutno říci, že ucelená a komplexní teorie, která by přinášela celistvý popis v této oblasti neexistuje a vzhledem k proměnlivosti a častým změnám ve vývoji těchto médií je také samozřejmé, že zrovna tak každá jednotlivá práce, data či výzkumy týkající se těchto fenoménu velmi brzy zastarávají a stávají se více či méně neaktuálními. Problém tematizace nových či jinak řečeno digitálních médií vystihl Macek (2002), kdy upozorňuje, že problém tkví jak v rozmlženosti konceptů, které se nových médií nějakým způsobem týkají, tak zde neexistuje jasně ustálená terminologie a též chybí, jak jsem upozorňoval výše, komplexní teoretické shrnutí. Podstatné je si uvědomit, že na téma nových médií nelze nazírat pouze z jednoho pohledu, jednou vědní disciplínou, je to silně multidisciplinární téma, jehož reflexe obsahuje nejen diskurzy technické, technologické, matematické či fyzikální, ale samozřejmě také sociologické, ekonomické, lingvistické, psychologické a mnohé jiné. Nicméně poznání tohoto oboru se zřejmě bude i v budoucnu fragmentizovat do jednotlivých oborů. Než uvedu ony základní koncepty nových médií podstatné pro dnešní společnost, tak bych rád nastínil počátek zkoumání nových médií v díle Marshalla McLuhana a vlastně i počátek teorií digitalizace a vzniku kyberprostoru, který McLuhan vlastně svou „globální vesnicí“ dle mého názoru předpověděl.

### 1.3.1 Počátek zkoumání nových médií a první základní koncepty v díle M.McLuhana Koncepty: horká x chladná média, extenze x amputace, globální vesnice

Technologický pokrok a jeho vliv na změny ve společnosti a na chování lidí je v zájmu badatelů již dlouho. Tento vztah mezi technizací a společností můžeme objevit v dílech sociologů již v 60 letech 20. století. Jedním z prvních byl kanadský teoretik Marshall McLuhan, který se zaobíral médii a jejich vlivem na člověka. Věnoval se psychologickému a sociálnímu vlivu médií na jedince. Pracoval s myšlenkou, že dopad na člověka má každé užívaní komunikačních médií, přičemž nejsou tak podstatné mediální obsahy, jinak řečeno konkrétní sdělení či informace, které jedinec skrze médium dostává, ale podstatná je technologická forma, jinak řečeno podstatný je právě dopad samotného užití. Jako příklad můžeme uvést sledování televize, které má tedy podle McLuhana větší dopad na jedince než to, jaké sdělení televize přenáší. McLuhan tedy přišel s názorem, že technologie, která nám

zprostředkovává zkušenost s okolním světem, má velký vliv na společenské a sociální změny a pak také uváděl jako její důsledek i dopad na organizaci myšlení a též smyslového vnímání.

V jeho díle můžeme najít mnoho dalších zajímavých konceptů, které jsou dodnes v povědomí sociálních vědců. Je to například teorie, že existují 2 typy médií, a to horká a chladná, přičemž dělení vychází z toho, v jakém rozsahu dostává jeden z lidských smyslů velké množství dat, což v praxi znamená, kolik informací nám to jaké médium v porovnání s jiným dává, tedy zda je vysokodefiniční či nízkodefiniční. Příkladem může být fotografie jako vysokodefiniční a tedy horké médium a karikatura jako nízkodefiniční a tedy chladné médium. Takovéto rozdělení je tedy dichotomií opírající se o různost smyslových účinků, které vyvolávají různé druhy médií. Mezi tzv. horká média tedy patří rozhlas, film nebo fotografie a není u těchto médií nutné tak vysoké zapojení smyslů jako je to u médií chladných, která reprezentují komiksy nebo telefon, kde je větší nutnost participace uživatele. McLuhan řadil mezi média veškeré technologie, jež extendují mentální nebo fyziologické schopnosti jedince mimo jeho mysl a tělo. Extenze smyslů jsou podle tohoto schématu dnes běžnou záležitostí, jenž nám umožňují komunikaci na dálku či překonávání takových vzdáleností, jež by nám naše fyzická konstrukce nedovolovala. To znamená, že například kniha je extenzí paměti a mysli nebo rádio je extenzí uší. Forma média je vázána na různé uspořádání smyslů či na jejich vzájemný vztah. Toto vytváří nové formy uvědomění. Z této teorie vyšel jeho známý výrok „médium je poselstvím“. „Poselstvím každého média nebo technologie je změna měřítka, tempa nebo modelu, které zavádí do lidských záležitostí“. (McLuhan 1991: 20) Nutno podotknout, že McLuhan zahrnuje mezi média vlastně všechny technické vynálezy, jenž dokáží nést jistý kulturní význam a jako takové mohou být i čteny, řadí sem tedy například i kolo nebo družici. Avšak McLuhan pracuje i s pojmem amputace, což je negativní protipól. Amputace spočívá v tom, že každá nová technologie nějakým způsobem modifikuje naše naučené či dosažené schopnosti nebo již zavedené extenze, což v praxi znamená, že sice nová technologie přináší pozitivní extenzi (telefon - extenze hlasu), ale přitom přichází i s negativní amputací (písemné vyjadřování - již není nutnost psát dopisy). Bystřický (2008) uvádí, že pro společnost je typické, že se rychle a s ochotou snaží adaptovat na nové extenze, které přinášejí nové technologie, nicméně velmi často se snaží nevnímat či přehlížet amputace, kterou jdou s těmito technologiemi ruku v ruce.

Z hlediska nových médií, je podstatná myšlenka globální vesnice, která vychází z předpokladu, že ve společnosti mají vždy výhradní postavení určité technologické komunikační formy. McLuhan viděl 3 základní etapy komunikace ve vývoji společnosti. První fáze je kmenová, kdy komunikace probíhala skrze přirozený jazyk a nese označení

akustická pospolitost a základním dekódovacím smyslem byl sluch. V druhé fázi nastupuje knihtisk a roli sluchu přebírá zrak, jelikož je nutný pro dekódování textu. Tato transformace spojená s novou technologií tisku, ovšem nepřinesla pouze změnu percepčních návyků, ale též postihla i formu sociálních interakcí, což se projevilo ve zcela nových možnostech komunikace a také širším spektru možností pro šíření zkušeností a informací. Tak se rozvinuly fenomény jako individualismus, kapitalismus či demokracie, které by v první fázi nebyly ani představitelné. Třetí fázi označuje McLuhan právě termínem globální vesnice, který má označovat návrat ke kmenové fázi, avšak dominantní prostředek komunikace tvoří elektronická média a dnes tedy média digitální, přičemž McLuhan se jejich rozšíření nedožil, nicméně jej předpověděl. Rozdíl oproti první fázi tkví v tom, že zde se jedná již o globální úroveň. Elektronickým a později digitální média tak přinesla opětovný návrat ke kmenovosti a sdílenému komunikačnímu prostoru. „Žijeme v jediném omezeném prostoru znějícím kmenovými bubny.“ (McLuhan 2000: 136) Vesnice tedy může představovat nevelký prostor, pro který je typická rychlá komunikace mezi jedinci a rychlá šířitelnost informací o aktuálním dění v jejich světě a také může představovat strukturu, pro kterou je charakteristické, že každý její člen má právo aktivně vystupovat a jednat, pokud se jedná o její vytváření a budoucí vývoj. K takovému ideálu vesnice by svým charakterem měla přispívat digitální média, jež právě dávají jedinci ve společnosti možnosti, kterými je taková globální vesnice charakterizovaná.

### 1.3.2 Koncepty nových/digitálních médií z historické perspektivy

Na nová média je v dnešní době někdy nahlíženo ze zjednodušující perspektivy jako na fenomény založené na platformě mediálních technologií, které jsou založené na číselném zpracovávání dat, jinak řečeno jsou digitalizovaná. Naproti tomu stará média jsou charakterizována primárně analogovým záznamem. Dle Pavlíčka (2007) je tento pohled zjednodušující v tom, že zde existují dva koncepty nazírání na nová média. V širším slova smyslu si pod digitálními médii je možné představit velké množství výpočetních a computerizovaných technologií a spolu s nimi související datové a informační obsahy. V užší slova smyslu se pak koncept digitálních médií týká jenom počítačově mediované komunikaci.

Z historické perspektivy digitální média vznikala v první polovině 20. století. Možnost jejich existence byla podmíněna technickými vynálezy a konvergencí technologických a teoretických konceptů. Nicméně inspiraci pro tvorbu digitálních technologií lze hledat již mnohem dříve, například na počátku 19. století, kdy v roce 1801 francouzský vynálezce

Joseph Marie Jacquard přišel s myšlenkou tkalcovského stavu, u kterého byla možná výměna děrného štítku, což mělo za následek změny výsledného vzorku látky. Předtím to bylo možné pouze tak, že se přestavěl celý stroj. Tato inovace byla jedním z milníků vzhledem k prvním programovatelným strojům.[6] Děrné štítky k programování mechanického kalkulátoru pak poprvé užil v roce 1835 Charles Babbage. Děrný štítek, který obsahoval znaky ve formě kombinace dírek, pak dával uživateli možnost znovuužití obsahu. Babaggeovy pokusy v 19. století, které se týkaly mechanických výpočetních soustav, byly živnou půdou pro vývoj technologií umožňujících digitalizaci. Dalším podstatným milníkem bylo dle Jakuba Macka (2002) definování principu chodu mechanických a elektronických počítačů, což se povedlo nezávisle na sobě A.M.Turingovi, který též formalizoval pojem algoritmus a J.von Neumannovi v polovině 20. století. Též v teoriích hypertextu můžeme nalézt teoretické základy digitálních médií, jež propojují vizi Vannevara Bushe, který byl autorem nerealizovaného hypertextového stroje nazývaného Memex, který měl být navrhnut tak, aby bylo možno ukládat a vzájemně propojovat informace. Důležité jsou i teorie R. Barthese, J. Derridy, P. Virilia a mnoha dalších.

Z hlediska užšího pojetí digitálních médií jsou podstatnými milníky podle Macka (2002) úspěšná realizace hypertextového média v počítačovém prostředí, což se podařilo koncem 60. let 20. století, a též vznik první decentralizované počítačové sítě, která existovala v rámci tzv. projektu ARPA americké armády v roce 1963. Na základě této počítačové sítě ARPA net, byla pak zkonstruována a uvedena v chod celosvětová počítačová síť, která je dnes známá pod názvem internet. Internet samotný se ukázal jako nenahraditelné médium z hlediska komunikace, sdílení a šíření dat. Diskurzů, kterých se téma digitálních technologií týká, je nesčetně, protože tyto fenomény zasahují do každodenního života společnosti. Digitální technologie se i dnes vyvíjejí závratnou rychlostí a podle Negroponteho (2001) nelze digitalizaci popírat či zastavit, v čemž se podobá silám přírodním.

### 1.3.3 Obecná koncepce nových médií současnosti

Pavlíček uvádí, že budeme-li vycházet z názoru široké odborné veřejnosti, pak nová média jsou charakterizována jako média, jenž jsou založena na elektronické nebo digitální platformě, která využívají výpočetní výkon, taková jimž je vlastní interaktivita[7] a která podporují komunikaci či alespoň přímou zpětnou vazbu. Je tedy samozřejmé, že

[6] http://cs.wikipedia.org/wiki/D%C4%9Bjiny_po%C4%8D%C3%ADta%C4%8D%C5%AF
[7] Interaktivní ve smyslu umožňující vzájemnou komunikaci.

technologickým vývojem může těchto rysů dosáhnout i médium klasické, jako je například televize, která může transformovat z analogové televize v digitální televizi. (Pavlíček 2007: 9-10)

### 1.3.4 Lev Manovich a jeho koncepce nových médií

S odlišnou, ale odborně uznávanou, koncepcí nových médií přichází Lev Manovich (2001), který vidí jako charakteristické pro nová média tyto principy.

Za prvé je to numerická reprezentace, což vidí jako základní princip nových médií. Informace, kterou nová média přenášejí je tak transformována do podoby číselného kódu, který je dnes založen na binárním systému, který přenáší informace v podobě dvou čísel, kterými jsou jedničky a nuly. Každý objekt nového média je tak matematicky popsatelný. Existují dva klíčové rysy, které přináší tento princip, kterými jsou dle Manoviche: 1) Každý objekt nového média je tak formálně (matematicky) popsatelný. 2) Nová média jsou díky tomu programovatelná, je možné na jejich objekty a obsahy aplikovat nějaký algoritmus. Díky tomu tak můžeme s obsahem pracovat dle libosti, což znamená filtrovat či měnit vlastnosti.

Za druhé je to modularita, která dává možnost tvořit nová média z jednotlivých objektů, přičemž pro jednotlivé objekty je typická diskrétnost, oddělitelnost, modifikovatelnost a vzájemná kombinovatelnost. Proto modularita, nebo-li stavebnicovost, je tou vlastností, která z nových médií dělá vlastně stavebnice. Avšak i v této stavebnici musíme dbát na pravidla, protože když například smažeme jeden element, bude to mít zásadní vliv na celek. Tyto dva principy uvádí Manovich jako zcela základní a od nich se posléze odvíjí zbylé 3 principy.

Třetím principem je automatizace, která by se dala charakterizovat jako zautomatizování řady úkonů bez lidského zásahu, tedy například automatické generování určitých nových objektů. Jinak řečeno obsah nového média může být díky automatizaci generován počítačem, přičemž se případ od případu může míra automatizace lišit.

Čtvrtý princip se nazývá proměnlivost, přičemž ten je podmíněn modularitou. Nová média díky tomuto principu proměnlivosti mají charakter něčeho nestálého a proměnlivého. Digitální objekty či obsahy nejsou nikde fixovány, což umožňuje, že mohou existovat ve velkém množství různých verzí a mohou nabývat rozličných podob. Jedním z typických příkladů variability je tzv. skalárnost, což je existence stejného objektu v různých podobách, přičemž podoby se mohou lišit například co do velikosti nebo úrovně detailů. Velmi aktuální a populární příklad uvádí Kůst (2003), kdy skalárnost ukazuje na rozdílnost kompresí videa

ve formátu MPEG-2 a ve formátu DivX. Film, nebo-li mediální obsah může být identický, avšak formát je odlišný, což má za následek rozdílnou velikost či kvalitu zobrazeni nebo zvuku. Tato neustálá proměnlivost nových médií je jedním z hlavních rozdílů oproti médiím starým, kdy stará média, pokud jsou jednou vytvořena, jsou zanesena na jistý fyzický nosič a jsou již neměnná. Veškeré jejich další šíření bude vždy pouhým kopírováním pevně uzavřeného celku, oproti tomu u nových médií je vždy možnost změny a aktualizace, proto se nikdy nedá na 100 procent říci, že se jedná o verzi finální.

Pátým a posledním principem nových médií je dle Manoviche kulturní transkódování, což reprezentuje představu o změně vztahu mezi člověkem a digitálními médii, kdy struktura těchto nových médií má dopad na obsah a také na způsoby, jak s nimi zacházíme, což znamená, že tato struktura mění i jednotlivce, kteří s novými médii pracují. (Manovich 2001: 49-65)

Lev Manovich tak nereflektuje jako základní některé z dřívějších charakteristik nových médií a sám udává charakteristiky odlišné. Neuvádí například jako základ nových médií interaktivitu, která je ve většině jiných definic nových médií uváděna jako zásadní.

### 1.3.5 Výčet nových médií dle užité technologie

Jednou z možností jak nová média definovat, lépe řečeno, jak si pod tímto pojmem něco představit, je jejich výčet, který samozřejmě není absolutní a kompletní, ale jedná se o velmi názornou kategorizaci nových médií, která je zpravidla ta nejžádanější. Tento výčet by měl zahrnovat ty nejpodstatnější prvky této široké skupiny a nastínit tak již možné důsledky, které jednotlivé formy mohou společnosti přinést.

K prvnímu rozdělení použiji kategorizaci dle Pavlíčka (2007), která nová média rozděluje do kategorií podle užité technologie. Těchto kategorií je 5 a jsou následující:

● Internetové aplikace nových médií, které zahrnují služby klasického webu, služby webu 2.0, on-line hry a virtuální světy a internetové formy komunikace (elektronickou poštu[8], služby pro komunikaci v reálném čase nebo-li instant messaging[9], chat[10] a technologie

[8] E-mail, zřejmě nejužívanější komunikační nástroj internetu, jenž má off-line charakter.

[9] Tyto programy profitují na překročení off-line charakteru komunikace, který má e-mail, přičemž v zásadě se jedná o to, že uživatel má na panelu tohoto programu (ICQ, QIP, MSN Messenger) vypsané své vybrané přátele, kteří tento nástroj také užívají, vidí jejich online/offline stav a pokud jsou připojeni, může s nimi pomocí tohoto programu diskutovat v reálném čase. Jedná se vícemeně o druh chatu mezi 2, ale možno i více osobami.

[10] Masová komunikace uživatelů na síti, která často vede k tvorbě internetových komunit.

k přenosu digitalizovaného hlasu i videa skrze počítačovou síť nebo média prostupného internetovým protokolem IP nebo-li VoIP[11]).

● Počítačové aplikace jinak řečeno software, přičemž mezi ty nejpodstatnější řadíme groupware[12], multimédia[13] a hry.

● Masmediální aplikace zahrnující digitální masmédia jako televizi a rádio,

● Mobilní zařízení[14] a jejich aplikace.

● Ostatní hardwarové aplikace, pod čímž si představme taková hardwarová řešení, které jsou podstatná pro nová média a mají k tomuto fenoménu blízký vztah. To jsou například mechaniky CD/DVD-ROM a optické nosiče, jež často slouží k exportu multimediálních obsahů. Také je sem možno zařadit elektronické kiosky[15].

### 1.3.6 Koncepce nových médií založená na rozdílnosti oproti médiím tradičním

Poslední rozlišení vychází z textu pražského redaktora Britských listů Štěpána Kotrby (2004), který zde shrnul rozdílnosti médií digitální / internetových a tradičních / papírových. Rozdílnost a nové kvality, které s sebou nové technologie, potažmo nová média přinášejí, již samy nabízejí otázku, zda nová média jednou zcela nepohltí a nenahradí média stará, čemuž se věnuji v následující části. „Protože se média vzájemně ovlivňují, není hranice mezi starými a novými jasná. Odlišit stará a nová média jenom na základě přítomnosti či nepřítomnosti digitální technologie nelze. Můžeme však ukázat na atributy nových médií, které ve starých nebyly.“ (Fabuš 2006) Kotrba shrnul charakteristiky nových médií vzhledem k jejich starším předchůdcům následovně.

Interaktivita - charakteristika, která nová média zásadně odlišuje od těch starých. Je to možnost komunikace v obou směrech a poskytuje uživateli možnost zapojit se do různých procesů a reagovat na získané informace či aktuální stav dění.

Multimedialita - kombinace různých typů médií, představující funkční integraci textu, obrazu, podkladové a ovládací grafiky, zvuku, animací i videa. Díky možnosti kombinace rozličných médií tak můžeme informaci podávat různými způsoby a můžeme tak dosáhnout různých dopadů na uživatele. Jak Kotrba uvádí: „jedná se o užití různých médií ke

[11] Z pohledu nových médií koncovým zařízení může být jak počítač, či IP telefony či VoIP adaptér pro koncová zařízení jako je například tradiční analogový telefon. Mezi programy, které jsou nejčastěji využívány v rámci technologie VoIP patří Skype či MS NetMeeting.

[12] Programové vybavení na podporu kooperace uživatelů v rámci lokální sítě, intranetu nebo internetu.

[13] Oblast ICT, pro kterou je typické sloučení a kombinace rozličných obsahových forem (text, audio, obrázky, animace, video, interaktivita).

[14] Mobilní telefon či PDA.

[15] Veřejný počítačový terminál, jenž je připojen k internetové síti a uživateli nabízí celou škálu služeb.

zprostředkování informací prostřednictvím počítače a jejich kombinovanou komunikaci po více kanálech, podporující motivaci, prezentaci informací a na tom postavenou konstrukci vědomostí."

Virtualita - umožňuje tvorbu různých abstraktních světů, které mohou být zcela osobní nebo sdílené. S těmito světy lze pak zacházet dle zájmů a popudů každého uživatele. Lze je modifikovat, manipulovat s nimi, vstupovat a aktivně se jich účastnit nebo z nich svobodně odcházet. Tento virtuální prostor lze pojímat jako dimenzi globálního života či vědomí lidstva, avšak může sloužit též k prosté komunikaci v reálném čase či jiným zdánlivě jednoduchým úkonům. Při pohledu na jasná pozitiva otevřené virtuální a globální komunikace, kterou nijak neomezují geografické ukazatele či hranice států, která je omezována spíše jazykovými bariérami, je třeba brát v potaz i negativa, která přináší. Takováto anonymní a nepostižitelná komunikace může mnohdy sloužit zvráceným myšlenkám a traumatizovaným jedincům, pro které takto není problémem vstoupit do nějaké virtuální komunity a sledovat své cíle.

Globalita - možnost oné komunikace s celým světem, jak by řekl Marshall McLuhan, komunikace v rámci celé „globální vesnice". Zborcení geografických bariér pomocí virtuální komunikace. Dává možnost jak porozumět našim globálním sousedům, avšak i možnost jak nalézt další odlišnosti.

Kolaborativnost - možnost spolupracovat v rámci virtuálního týmu. Jsou tak překonány lokální omezení či jiné bariéry, které by jinak tuto spolupráci neumožňovaly. Vzniká tak nejen možnost výběru a porovnání, ale též konkurence zdrojů, vstupů a komplexů informací nebo etalonů, které dávají systematický výběr nebo plní funkci ověřovatele informací.

Internacionalizace, distribuovanost, diverzifikace a mobilita - odsouvají z procesu získávání dat, informací a obsahů činitele jako místo a čas na vedlejší kolej a umožňují tak informovanost a vzdělávání. Jedinec tak v tomto prostředí má možnost nalézt komunitu sobě vyhovující či blízkou a může si tak vytvořit pouta a vazby, které by jinak utvářel velmi těžce. To může být příklad handicapovaných jedinců, seniorů či lidí osamělých, nesmělých nebo nemocných. Digitální technologie umožňují přenos intimity do tepla vlastního domova a naopak je nám umožněno skrze ně distribuovat vlastní intimitu domova a neohlížet se při tom na čas či místo, protože dostupnost i šíření informací je obrovská. Kotrba v tomto vidí klad i zápor, jelikož ztráta soukromí nahrazená účastí na ztrátách cizích nás nutí získávat intimitu stále intenzivněji.

Asociativnost, víceúrovňovost a vícesměrnost komunikace a distribuce informací, která je realizována v prostředí orientovaném hypertextově či hypermediálně. Informace jsou v tomto

prostředí získávány a zpracovávány na základě podobnosti s dynamickým a asociativním charakterem procesů myšlení a paměti.

Informační a komunikační vstřícnost a otevřenost, jež by měla být adekvátní společnosti, ve které existuje, tvoří zřejmě ten největší rozpor mezi možnostmi technologií a mezemi lidské psychiky. Člověk ve virtuálním prostředí čelí anonymitě a maximální osobitosti, ale postrádá dostatek mechanismů, které by jej dokázali kontrolovat. Toto prostředí se tak stává divokým, nepředvídatelným a neprobádaným, kde často standardy týkající se mezilidské komunikace a morálky obvykle platí pouze z části či dokonce vůbec. *„Celý svět máme na dosah téměř bez jakéhokoliv úsilí a právě to nás traumatizuje."*

Kotrba tak v digitalizaci médií, přičemž on zde pracuje hlavně s internetovými médii, vidí především potírání geografickým či časových omezení, otevírání takových nových možností, které nebylo možno uskutečňovat skrze média tradiční. S důrazem na informace a komunikaci vykresluje informační společnost, která se pod tlakem technologických inovací přeorientovává od masovosti produkce, standardizace, synchronizace a centralizace, ke společnosti, kde se člověk mění a celá společnost klade důraz na individualismus, individuální přístup, důraz na rozdílnosti a dovednosti a neustálé inovace. (Kotrba 2004)

## 1.4 Rozdílnosti vedoucí k úplné substituci či k větší komplexnosti?

Na tyto rozdílnosti mezi digitálními médii a jejich starším předchůdci je velmi často poukazováno a dokonce někteří prognostikové[16] přicházejí s myšlenkou, že nová média jednou zcela pohltí a nahradí své starší předchůdce, tedy že dojde k zániku novin a podobného typu médií. S tímto myšlenkovým proudem radikálně nesouhlasí Lévy (2000), který se snaží vyvrátit argumentaci kritiků, kteří v tomto procesu vidí jisté nebezpečí. „Jednou z nejfalešnějších a nejutkvělejších představ je představa čisté substituce starého novým, přirozeného technickým či reálného virtuálním." (Lévy 2000: 194) Ohrazuje se zde i proti myšlence, že komunikace na síti, nebo jak on říká v kyberprostoru, jednou nahradí přímý lidský kontakt. Poukazuje na to, že vynález písma též neznamenal konec mluveného slova či „živé" komunikace, pouze se jeho role poněkud změnila, kdy jistou jeho tradiční část převzalo písmo (uchovávání znalostí, historických událostí, příběhů či vykonávání různých společenských aktů) a naopak uvádí tezi, že písmo znásobilo komplexnost slova, mělo i dopad jak na strukturu komunikačního systému ve společnosti, tak i na společenskou paměť jak

[16] Profesor žurnalistiky Philip Meyer, více on-line na: http://www.e15.cz/nazory/svet-tisku-se-mohutne-zatrasl-65908/ či spisovatel Michael Crichton on-line: http://www.wired.com/wired/archive/1.04/mediasaurus_pr.html

jednotlivců tak celých systémů. Jako příklad neuvádí pouze písmo a slovo, ale též případ fotografie a malby nebo filmu a divadla. Samozřejmě o jeho argumentaci se dá polemizovat, zvláště pokud zde nejsou uvedena žádná přesná čísla nebo odkazy na výzkumy. Jisté je, že například divadlo existovat po nástupu filmu nepřestalo, nicméně jeho návštěvnost jistě utrpěla, což sebou nese nejen ztrátu obliby, ale také finanční ztrátu, která ovšem nemusí pro divadlo být tak drtivá, jako může být pro korporace vlastnící noviny a deníky. Příkladem může být situace z konce roku 2008, kdy vyhlásila bankrot společnost Tribune Co., pod jejíž křídla spadá vydávání renomovaných a významných deníků jako jsou Los Angeles Times či Chicago Tribune. Listy vycházet nepřestaly, avšak signál to byl velmi silný. Faktorem, který to způsobil nemusí být pouze obecný pokles prodejnosti novin v USA, který by byl způsoben novými médii, jistě zde sehrála neblahou úlohu i ekonomická krize, avšak na webovém serveru E15 k této zprávě žurnalista Miloš Čermák (2008) přidal ještě dvě zajímavé události, které se na konci roku 2008 udály.

První je, že Pulitzerovu cenu je poprvé možno udělit za text, který byl zveřejněn v kterékoli internetové publikaci, jež vychází alespoň jednou týdně, přičemž se musí věnovat původní žurnalistice a ctít novinářské zásady. Z toho plyne, že Pulitzerovu cenu může dostat i kvalitní text internetového blogaře.

Druhou událostí konce roku 2008 bylo, že renomovaný a jeden z nejcitovanějších amerických deníků Christian Science Monitor oznámil, že bude vycházet na papíře pouze jednou do týdne, a to ve formě víkendového časopisu, protože jinak se zcela transformuje do internetové podoby.

Lévyho optimismus vzhledem k budoucnosti některých forem komunikace či forem médií tak nemusí být zcela na místě, protože některé ekonomické či společenské faktory dnes naznačují, že konec například papírových novin a jejich úplná substituce jejich digitální formou není nic, co by jednou nemohlo nabrat reálných obrysů.

Jak na konci svého článku píše opět Čermák (2007), revoluční proměnu by mohl přinést podle šéfredaktora deníku Guardian Alana Rusbridgera tzv. „iPodový efekt“, tedy nová a dostatečně kvalitní a dostupná digitální technologie, která dovolí novinám přejít od své tradiční formy ve stejném tempu, jako to předvedl populární přehrávač iPod v hudební sféře.

# *Část II.*

## *2. Člověk, média a technologické inovace*

### 2.1 Média, komunikace a globalizace

Vzhledem k dynamice moderního světa dochází ke změnám ve většině fenoménů, které se bezprostředně týkají jedinců, kteří v tomto světě žijí. Tímto procesem formování, jak uvádí John B. Thompson ve své práci Média a modernita, prošla v moderní době i komunikace, která se nyní stále víc odehrává v globálním měřítku. Rozvoj médií sehrál v tomto procesu, který je běžně nazýván pojmem globalizace, velmi podstatnou roli, protože tato změna v uspořádání prostoru a času byla a je jedním s činitelů, kteří formovali a stále formují moderní svět. Globalizací se tedy v obecném smyslu rozumí zintenzivňování propojení všech částí světa, což poukazuje na vznik nových a složitých forem interakce, vzájemnosti a závislosti. Počátek globalizace komunikace se datuje do 19. století, kdy se podařilo oddělit komunikaci od fyzické přepravy. Sdělení, informace a data se tak začala přenášena na velké vzdálenosti, takže lidé měli přístup k děním a informacím z odlehlých částí světa a z odlišných kultur. Důležitými předpoklady pro tuto globalizaci komunikace byl rozvoj podmořských kabelových systémů, zrod mezinárodních zpravodajských agentur a vznik a ustanovení organizací, které přidělovaly kmitočty elektromagnetických vln. Tyto procesy ustanovily základy pro celosvětový a regulovaný informační a komunikační tok, který se ve 20. století stal rysem, jenž prostupuje sociální život. Došlo k rozvoji rozhlasového a televizního vysílání. (Thompson 2004) Nicméně až digitální média dokázala odbourat některé překážky, které předchozí média odbourat nemohla. Internet, který představuje zřejmě hlavní digitální masové médium pro přenos informací v dnešní době, přinesl jev, kdy informace již není vázána na nějaký čas či místo, informace jsou pomocí sítě dostupné ihned, jelikož aktualizace je vázána pouze na antropologickou konstantu denního cyklu lidského jedince, ať už se jedná o příjemce informací či o jeho tvůrce, což je radikální změna vzhledem k periodickým médiím jako jsou noviny či televize, které jsou aktualizovány zpravidla po blocích v pevných časových intervalech a mohou nabízet pouze lokální informace. Informace na internetu jsou tak neustále aktuální a dostupné téměř kdekoliv a kdykoliv na světě, přičemž největší bariérou se tak nyní stává jazyk, ve kterém jsou informace podávány či eventuálně samotný přístup k počítači nebo na internet. Ale i dokonce i jazykové bariéry na internetu jsou

postupně překonávány, protože již existují automatizované překlady a překladače[17], které umožňují bleskové převedení webových stránek z původního jazyka do cílového. Samozřejmě, že míra úspěšnosti se u jednotlivých jazyků liší, přičemž čeština je vlivem vlastní komplikovanosti znevýhodněna.

Jako na změnu komunikace se dívá na nová média americký mediální teoretik Vin Crosbie, který nepojímá média jako fyzické subjekty (televize, rozhlas, internet či noviny), ale vidí pod pojmem média spíše komunikační modely, čili například televize je pouze dokonalejším prostředkem pro šíření médií. Crosbie vidí 3 základní modely komunikace, dle něho 3 základní média. Prvním je interpersonální model (one-to-one), pro který je charakteristická oboustraná kontrola obsahu a důraz na individuální požadavky zúčastněných. Jako technologický prostředek, který překonává bariéry můžeme uvést (telefon či e-mail). Druhý model je masový (one-to-many), kdy se na masu lidí obrací jedinec či nějaké uskupení. Do této kategorie patří všechny možné proslovy, promluvy, bohoslužby nebo například divadlo. Dnešní masová média (televize, rádio) jsou pouze technologicky zdokonalené prostředky, které pomáhají překonávat různá přirozená omezení pro šíření tohoto modelu. Z tohoto plyne, že tyto 2 modely nejsou nutně na nových technologiích závislé, avšak mohou je využít ke svému efektivnějšímu fungování. Třetí modelem je many-to-many, který je plně závislý na nových technologiích a je charakterizován masovou individualizací. V tomto modelu komunikace je možné oslovit obrovskou masu lidí, a přitom zaujímat individuální přístup, kdy nyní nejideálnější platformou pro tento model komunikace je web 2.0[18]. (Zbiejczuk 2007) Prostředí nových médií a komunikační model many-to-many umožňují, že původce informace je v kontaktu s jejím příjemcem, jenž tedy může zpětně reagovat a zároveň se stát i dalším vysílatelem informace.

## 2.2 Technika a člověk

Technika a technizace není pro lidi nic cizího, naopak technika jako něco, co bylo vymyšleno, zkonstruováno a užíváno lidmi, je lidem vlastní stejně, jako je užívání nástrojů základem lidství společně s jazykem a komplexními společenskými institucemi. Toto uvádí Pierre Lévy ve svém známém díle Kyberkultura, které je v rámci projektu digitalizace a vývoje především internetu krajně optimistické. Nelze tedy říci, že technologie působí samostatně a společnost a kultura jsou pouze pasivní jednotky, do nichž se technologie jako

[17] Jedním z příkladů takového překladače je stránka: http://translate.google.com/.
[18] Tuto platformu nových médií podrobněji přibližuji v paragrafu 3.5.

činitel snaží neustále a aktivně pronikat. Technika se tak jeví spíše než jako nezávislá veličina, která existuje nezávisle na svém okolí a působí různorodě a samovolně, spíše jako „úhel pohledu globálních sociotechnických systémů“ (Lévy 2000: 20), jež dává do popředí hmotnou a umělou podstatu lidských a společenských fenoménů. V případě člověka nelze od sebe oddělovat vzájemný vliv živých a uvažujících bytostí od přirozených a umělých materiálních jednotek a nelze opomíjet ani myšlenky a reprezentace. Tyto 3 vlivy jsou patrné ve věcech člověka. Světy člověka, materiální prostředí a znaky, symboly a obrazy, pomocí nichž jedinec udává světu smysl a důvod k životu nejen lidem, ale též institucím. Je otázkou, zda budeme-li uvažovat o 3 entitách - technice, kultuře, společnosti, tak jak uvažovat o technologii, zda ve smyslu jejího vlivu ve společnosti a kultuře, nebo zda jako o produktu společnosti a kultury. Ideálním přístupem by mohlo být spojení těchto dvou myšlenkových přístupů. Samotné vymezení jednotlivých entit a oddělení jich tak od sebe může být složité a jenom konceptuální.

Vidíme-li kulturu jako dynamiku reprezentace, společnost jako lidi, vazby a neustále se měnící podmínky a poměry sil mezi nimi a techniku jako účinné a užívané artefakty, je třeba dívat se na vztahy mezi nimi nikoliv pouze jako na příčinu (technologie) a na pole kam dopadají její důsledky (kultura či společnost), ale jako na struktury, které samy nenavazují „vztahy“, protože „pravé“ vztahy navazují lidé či jinak řečeno obrovské množství lidských činitelů, jenž přináší inovace, konstruuje je, přivádí je k životu, užívá rozličné techniky a různě je interpretuje. Z technik vychází velké množství projektů, myšlenek, schémat a socio-kulturních jevů. Jejich existence a užití vychází vždy z jiného dobového, socio-kulturního a myšlenkového rámce a rozličných poměrů mezi lidskými bytostmi. Jak Lévy upozorňuje, byla by chyba techniku spojovat pouze s jedním jediným smyslem, protože technika či techniky, vždy existuje a funguje v rámci jistých myšlenek, socio-kulturních projektů, ekonomických a mocenských zájmů, tedy v rámci velkého množství lidských zájmů, činitelů a činností, které lidé mezi sebou ve společnosti mají. U digitalizace je nejednoznačnost projektů zřejmá, protože vidíme často protichůdné projekty, které stojí v různých sférách. Ať jsou to projekty státu, které mají za cíl dosáhnout moci vojenské, hospodářské či politické nebo to je boj rozličných elektronických a softwarových firem o podíl na trhu a potažmo na zisku nebo je jasně patrné, že tento vývoj odpovídá snažení autorů a uživatelů, čili všech, kteří se participují v tomto směru a mají zájem podílet se na vylepšování komunikace či uvádějí v činnost různé typy kolektivní a distribuované inteligence. Inteligencí zde Lévy nemyslí pouze vzdělání, schopnost učit se, rezervy společné paměti, kompetence vzájemně uváděné v součinnost či schopnost inovovat a inovace přijímat, ale myslí tím také „žít ve shodě“, jinak řečeno

kolektivní inteligence směřuje k tvorbě důvěry a dlouhodobých vztahů. (Lévy 2000) „Jsem hluboce přesvědčen, že nejlepší možné využití digitálních technologií je dát lidem možnost, aby spojili své představy a svou inteligenci ve prospěch rozvoje a emancipace člověka“ (Lévy 2000: 189).

## 2.3 Alvin Toffler a třetí vlna

Alvin Toffler vidí v příchodu nových technologií a nových médií další novou vlnu tzv. třetí vlnu[19], pro kterou je typické, že informace jsou substitutem ostatních zdrojů. Probíhá demasifikace produkce a výroby, kultury, hodnot, médií i rodinného systému (nukleární rodiny). V této době je nutné, aby se lidé adaptovali na nové technologie, které sami o sobě nejsou negativní, protože negativní důsledky vznikají nesprávným užíváním těchto technologií. O nových mediích se zmiňuje v kontextu demasifikace společnosti, kdy tato média přinášejí do naší kultury velké množství různých poselství, která si nejednou konkurují. Přinášejí větší pestrost a variabilitu, ať se jedná o zábavu, umění či pracovní možnosti. Je zde kladen důraz na individualitu, přičemž upozorňuje, že to nemusí být totéž co individualismus. Tofflerovi chápou technologie jako hnací motor lidských dějin, přičemž tento pokrok přichází ve vlnách. Ve třetí vlně je podstatné rozvoj a šíření informací, což umožňuje růst produktivity a moci lidí. Technologický pokrok tedy dle Tofflera determinuje vývoj ve všech sférách společnosti. Tak jak se hrne kupředu rozvoj mikroprocesorů, tak sílí důležitost počítačů jako řídících jednotek mechanických úkonů, kdy je nahrazována lidská práce precizní prací počítače. Velmi důležitým činitelem v procesu změn ve společnosti jsou média a jejich demasifikace a individuální přístup k uživateli. Lidé tak mají možnost vybrat si co přesně chtějí, protože zde existuje nabídka šitá na míru každému uživateli. Upozorňuje, že ve společnosti již nevládnou většiny, jak tomu bylo ve druhé industriální vlně, ale dnes vládnou menšiny, kdy ve společnosti existuje nesčetně možných konfigurací těchto menšin, které často vytváří nestálé koalice. (Toffler 2000) Je patrné, že nová média mají na tuto tendenci velký vliv, díky nim, je možné uveřejnit svůj názor, ať je jakýkoli a hledat další uživatele, kteří tento názor sdílejí a utvářet takovéto koalice s podobně smýšlejícími jedinci.

[19] První vlna byla podle Tofflera zemědělská, přičemž vznikla náhradou společností lovců a sběračů. Druhá vlna byla průmyslová, kdy ve společnosti převládla masová výroba, spotřeba a distrubuce. Avšak nejen tyto výrobní činnosti jsou masové, jsou jimi i aktivity jako vzdělání, zábava a komunikace. Také vznikají masová média. Dochází ke standartizaci, centralizaci a byrokracie se ujímá vůdčí role ve společnosti.

## 2.4 Technologie jako nástroj společnosti

J.J. Salomon svými názory vystupuje proti myšlenkám a autorům zastávající technologický determinismus. Salomon se držel myšlenky, že technologie nefunguje jako nezávislá proměnná, ale nové technologie jsou silami, které hospodářskou a společenskou změnu podmiňují. Společenské vztahy nejsou proměnnou, která by byla závislá na těchto silách. Vztah, který dle Salomona mezi těmito dvěma sférami panuje, tj. sférou technických inovací a společností, je spíše než závislost souvislost. Technologie není všemocná a neurčuje povahu společenské organizace, ve které se této všemocnosti všichni jedinci pasivně podřizují. Technologie tak společnosti přináší možnosti, z nichž si člověk vybere ty, které považuje za nejlepší. V tomto bodě můžeme nalézt analogii s Lévym, který touto podmíněnost uvádí na příkladu třmenu, který podmínil, nikoliv předurčil, rytířství a nepřímo lenní systém, jelikož bez této materiální inovace by se rytíři ani neudrželi na svém koni, nevznikl by nový druh jízdy, na jehož základě se vybudovala imaginace rytířství a struktura feudalismu. (Lévy 2000: 23) Nikdy nejsou rozvinuty všechny možnosti, je na člověku, které zvolí. Zmiňuje také, že každá inovace je dílem člověka a pokud se vymyká kontrole, je to proto, že to sám člověk dovolil. Identifikace společnosti pomocí technologií závisí nejen na těch inovacích, které je člověk schopen vytvořit, ale hlavně na těch, které se rozhodne užít a inovovat raději než ty ostatní. Technologie je tak jedním z velkého množství společenských procesů.(Salomon 1997: 235)

Salomon nepopírá vliv nově zaváděných technologií na strukturu společnosti a na chování a hodnoty jedinců, kteří v ní existují. Poukazuje však na to, že tatáž technologická inovace může mít rozličné dopady na různé společnosti. Typ změny, který technologická změna přinese, tak závisí především na hodnotách oněch společností a také na strukturách a chování, které jsou společnosti, do které inovace přichází, v tu dobu vlastní.

Každá technologická změna je důsledkem aktivit, jež mají pomoci vyřešit nějaké problémy, přičemž zde existují aktivity, kterým jsme schopni určit různě velké zdroje společnosti. V každém uskupení a u každého problému vždy existuje řada alternativ, jak jej řešit. Společenský proces technologických změn tedy klade tlak na jedince ve společnosti, kteří vždy volí, což skrze určení nedostatkových zdrojů, jako zrcadlo odráží hodnotový systém, který upřednostňuje daná společnost či kultura. Rozhodně lze takto vyvrátit osudovost technické změny, kdy je jasné, že těžko lze v tomto procesu hledat nějaký rytmus a nelze předem určit, kterým směrem bude zaměřena a jaké alternativy budou zvoleny. Proto ze směřování společnosti a rozdělení zdrojů uvnitř jí samé, nelze „obviňovat neosobní,

nekontrolovatelnou moc, kterou označujeme jako technologii, spíše než hodnoty a společenské struktury, které jsou odpovědné za minulé rozdělení zdrojů.“ (Salomon: 1997: 239)

# *Část III.*

## *3. Kvality a důsledky nových médií a technologií ve společnosti*

### 3.1 Relativnost pohledů

Digitalizace médií s sebou přinesla řadu změn a inovací, přičemž některé z pohledu člověka mohou být chápány jako pozitivní jiné jako negativní. Hledisko, ze kterého jsou změny a dopady digitalizace médií brány buď jako negativní nebo pozitivní, se může výrazně lišit, jelikož z některé pozice či úhlu pohledu se mohou zdát dopady digitalizace pozitivní, z jiného úhlu pohledu jako negativní a zrovna tak některý člověk v nich může vidět pozitivní změnu tam, kde jiný vidí změnu negativní. Tato relativita úhlů pohledu je závislá na velkém množství faktorů, kterými je jedinec ovlivňován. Jsou to faktory jak ekonomické, sociální, politické, ale též biologické (věk) či společenské. Přechodem k digitálnímu světu je pod tlakem změn obrovská skupina populace, kdy proces změn samozřejmě hůře přijímá skupina, která v těchto procesem vidí více negativ než pozitiv. „Když přijde o práci padesátiletý dělník z ocelárny, pak - na rozdíl od svého pětadvacetiletého syna - si nebude se zapojením do digitálního byznysu vědět rady.“ (Negroponte 2001: 186) Mluvíme-li tak o dopadech nějaké technologie na společnost, je třeba se vyvarovat hodnotových soudů, které mohou lehce pozměnit vidění reality.

### 3.2 Kyberprostor jako prostor nových médií

#### 3.2.1 Kvality kyberprostoru

Nová média, a to ve smyslu internetových aplikací[20], jakkoli vychází ze života, zkušeností a vědění společnosti, nám dávají alternativu nového nefyzického prostoru, ve kterém vládnou zákonitosti a vztahy, které mohou být značně odlišné od běžného života. Nefyzický prostor, nazývaný Lévym kyberprostor, je podmíněn virtualizací nebo digitalizací, a jako většina nových technologií, i on s sebou přinesl vlnu negativních reakcí na svůj vznik. Internet, ostatně jako všechny nové technologie, nelze obecně chápat jako něco pozitivního či negativního, jelikož až lidé mohou tuto hodnotu připsat dané technologii tím, jak jí užijí.

[20] Je třeba si uvědomit, že v dnešní době je moderními konvergencemi internet rozšířen i mimo dosah osobního počítače, kdy mobilní telefony jsou schopny pracovat s internetem a také je nutno reflektovat, že masmédia jsou již integrována jak na mobilní platformy, tak také na internet samotný.

Již Negroponte v roce 1995 předpověděl, že digitalizaci není možno zastavit ani ji přehlížet. Jak se dnes zdá, měl rozhodně pravdu, protože dnes digitalizace zasahuje téměř všechny sféry lidského života. Negroponte (2001) argumentuje tím, že digitalizace disponuje čtyřmi zásadními vlastnostmi, které povedou k jejímu celosvětovému rozkvětu. Jsou to efekt decentralizace, globalizace, harmonizace a posílení možnosti lidí.

Decentralizace je zásadní kvalitou internetu, přičemž její nejsilnější projevy můžeme zřejmě pozorovat v komerční sféře a samotném počítačovém průmyslu. Negroponte predikuje, že na tradiční centralistický přístup k životu se bude brzy nahlížet jako na přežitek minulosti. Podobně jako je decentralizace vidět v kyberprostoru, tak podobná tendence je vidět ve vývoji společnosti, přičemž hybnou silou této změny jsou mladí lidé, kteří jsou ovlivňováni principy světa digitálního.

Globalizační efekt digitálního světa je samozřejmý a byl zde již mnohokrát zmíněn, postačí tedy připomenout, že digitalizace je hybným prostředkem, který komplexní globalizaci umožňuje.

Harmonizace je kvalita, která umožňuje širší kooperaci a také nabízí lidem různé úhly pohledu na rozličné fenomény. „Například počítačový program lze vnímat jako posloupnost příkazů, ale také jako svéráznou poezii, k níž přispívá odsazení řádků textu.“ (Negroponte 2000: 187)

Jako nejzásadnější klad kyberprostoru vidí Negroponte v posilování pozice uživatele a dodávání mu větší moci ve společnosti. Jak digitální svět posiluje své pozice, dává lidem širší možnosti, poskytuje jim větší mobilitu, přístup k informacím a mnoho možností komunikace.

Dle Lévyho (2000) je zásadní kvalitou kyberprostoru jeho univerzalita, která s sebou přináší univerzální prostor, kde neexistuje totalita. Poukazuje na to, že média jako televize nebo rádio jsou účinnějšími nástroji k manipulaci společnosti, jelikož poskytují zpravidla jediný pohled na danou věc, zpravidla zatížený mocenskými pohnutkami. Při tomto „jednotném“ pohledu na realitu je přitom uživatel ochuzen o možnost reakce, kritiky a konfrontace mezi názorovými proudy. Lévy uvádí, že masová média ve své klasické podobě používají kulturní linii, kterou započal vynález písma a je to kulturní linii totalizující všeobecnosti. Sdělení, které nám jsou skrze tato média předávány, jsou zpravidla konstruovány tak, aby oslovily „společného mentálního jmenovatele“. Cílem je zaměřit se na minimální interpretační schopnosti těch, kteří informace přijímají. Jinak řečeno tato média dekontextualizují události, což vychází z toho, že sdělení nereflektuje jedinečnost, sociální a kulturní příslušnost a momentální rozpoložení adresátů a vytváří tak nediferenciované masové publikum. Publikum, které se nemůže stát aktérem dění, nemůže se prakticky zapojit do diskuze či si přímo vyhledat

související informace. Je odsouzeno do role pasivního diváka, který nemá možnosti, jak prakticky zasáhnout do tohoto procesu jednostranné komunikace bez interakce. Avšak i to se dnes mění, což již Lévy nereflektuje, protože již některé televizní stanice zavádějí do provozu proužky na spodní straně televize, kde se zobrazují vzkazy posluchačů, které odesílají do televize formou sms. Toto již naznačuje jistou možnost okamžité interakce. Kyberprostor však poskytuje všem účastníkům komunikace stejný kontext dostupných pamětí on-line. Každý uveřejněný text se stává kouskem skládačky zvané hypertext a spoluvytváří společnou zkušenost dostupnou všem uživatelům, kteří o ní mají zájem. Tento text k něčemu dalšímu odkazuje a jinde je na něho zase odkazováno. Stává se částí symbolické komunikace a interakce všech účastníků. Tato obecná propojenost internetu je novou formou všeobecnosti. Tomuto prostoru je vlastní otevřená diskuze, možnost vyslovení vlastního názoru či kritiky, neustálá možnost přístupu k aktuálním komentářům či fórům, kde se dané téma diskutuje. Univerzalita kyberprostoru tak nespočívá v jeho faktické přítomnosti všude, ale v tom, že „na jeho formu či na jeho ideu mají právo všechny lidské bytosti.“ (Lévy 2000: 105) Nicméně měřítko ve kterém digitální komunikace fungují je tak obrovské, že možnost ovlivnění či manipulace je velká a tak se i internet právě díky své otevřenosti může lehce stávat nástrojem, který povede k páchání zla a kyberprostor tak bude zneužíván k šíření jiných koncepcí než jsou univerzalita a demokracie. (Lévy 2000)

### 3.2.2 Praktické kvality a důsledky nových médií v kyberprostoru

Míra spokojenosti a přístupu k novým technologiím se vždy odráží od toho, jaké hodnoty nová technologie přináší, jinak řečeno jak užitečná je pro ty, kteří jí běžně používají. Z tohoto hlediska jsou nová média revoluční v mnoha ohledech a přinášejí nám tak řadu kvalit, které výrazně usnadňují mnoho praktických úkonů, které v minulosti byly zcela nemyslitelné či velmi zdlouhavé a nepohodlné a také přináší řadu nových uživatelských možností (otevřenost, anonymita). Trefně tyto kvality sumarizoval Pavlíček (2007).

Prvním výrazným praktickým důsledkem vzhledem k uživateli je nesekvenční přístup[21] k datům či záznamu (audio, video). Stručně řečeno nová média přichází s technologickou změnou záznamu informací. Nesekvenčním přístupem se rozumí například knižní vazba, přesněji řečeno možnost nalistovat si dle libosti přesnou stránku a tím snadněji vyhledat příslušné informace. U digitálního záznamu toto umožňuje ihned nalézt námi vyžadované

[21] Z anglického „Random Access“

místo záznamu. Tyto kvality se také projeví u audio-nahrávek, kdy máme možnost přeskočit v prakticky v nulové době na jakékoli místo záznamu. Totéž se samozřejmě výborně ilustruje u digitalizovaných video nahrávek, kdy je jednoduše možné přeskočit na tu část filmu, kterou právě chceme vidět, aniž bychom museli zdlouhavě přetáčet celý film.

Digitalizace médií a rozkvět kyberprostoru též přinesli nutnost nástroje, který by dával možnost orientovat se v takto velkém prostředí, ať se jedná o elektronickou knihu o dvou tisících stran nebo internetovou síť. Proto další převratnou změnou je jednoduchá možnost vyhledávání v dokumentech a na webu. Tato možnost přinesla obrovskou úsporu času při práci s informacemi, protože díky jednoduchému principu vyhledávání máme možnost prakticky ihned nalézt kýžené slovo, spojení či shodu. Tak se práce s mnohastránkovými dokumenty stává mnohem jednodušší. Totéž se dá říct o vyhledávání na webu, který vlivem obrovského kvantitativního navýšení stránek by byl neuchopitelný bez tohoto nástroje. Těžko si představit hledání určité informace na internetu bez aplikace jako google.com nebo jí podobných. Negativním důsledkem vyhledávání je, hlavně jedná-li se o text, možnost opomenutí či přeskočení podstatných skutečností, které mohou vést k nepochopení kontextu či celého textu. Zřejmě velmi častý úkaz hlavně v sektoru vzdělávání, kdy si studenti často touto funkcí ulehčují práci.

Je třeba též zmínit hypertextový formát kyberprostoru, na který jsme zvyklí například u encyklopedií či slovníků, přičemž internet je na tomto principu kompletně vystavěn. Informace, data a texty jsou na internetu vzájemně propojeny a uživatel má možnost je procházet bez předem určené osnovy. Je zcela na uživateli, jaký zvolí postup při průchodu texty a také při výběru jednotlivých textů. Z hypertextovosti vyplývá v pravdě nekonečnost internetového média, jelikož pouze možností kombinací průchodů informací a textů je nekonečně mnoho. Svou hypertextovostí je tak internet zcela orientován na uživatele, avšak uživatel se také dostává pod tlak rozhodnout se, co je podstatné, v jakém sledu a jakým směrem postupovat při získávání relevantních informací k určitému problému. Pokud tedy uživatel nebude dostatečně vyspělý či soustředěný, může ho hypertextovost svou otevřenou formou odvést od správného řešení k bezvýznamnému pročítání nerelevantních dokumentů či v případě internetu tzv. „surfování“.

Kyberprostor je místo, kde je velmi lehce možné odtrhnout se od vlastní identity a být anonymní, či si přisoudit identitu vymyšlenou nebo identitu někoho jiného. Technická anonymita není na síti zcela možná, jelikož v síťovém protokolu je vždy znám odesilatel i příjemce. Nicméně pro řadového uživatele, který nemá zpravidla nástroje k dohledávání těchto údajů, je síťové prostředí anonymní.

Anonymita může mít jak pozitivní tak negativní důsledky, zpravidla jedná-li se o účel, kterého se týká. Je samozřejmé, že člověk, kterého nemohou ostatní poznat ztrácí zábrany, týkající se jeho názorů, není pro něho takový problém komentovat či šířit vlastní názory, které by za jiných okolností, například v konfrontaci tváří v tvář nešířil, ať je to z hlediska z hodnot jemu vlastních či jsou to názory obecně odsuzované společností a jejími institucemi. Lidé se také často dokážou v anonymním prostředí hovořit a věnovat se tématům, které jsou ve společnosti často předmětem zájmu užších skupin obyvatelstva či jsou tabuizované (homosexualita, AIDS). Anonymita tak přináší možnost zapojit se do komunikace i osobám, které s komunikací v každodenním životě mají problémy. Mají tak možnost skrze kyberprostor najít osoby sobě podobné, najít si virtuální skupiny s podobnými problémy či názory. Anonymita ovšem s sebou přináší nebezpečí jejího zneužití, ať se bavíme o pomluvě či koordinaci teroristického útoku. Zbavuje společnost možnosti potrestat takové jedince a vede ke ztrátě zodpovědnosti, kdy se jediným soudcem svých činů stává uživatel sám. Anonymita též znemožňuje možnost predikace, ve smyslu předvídání reakce ostatních uživatelů, jak je tomu v běžném životě. To je způsobeno absencí identity, což je soubor charakteristik identifikující jedince jako člena společnosti. Obrovský prostor k hrám s identitou a anonymitou poskytují dnes zejména sociální sítě[22], kde je možné vytvořit si zcela smyšlenou identitu a pak s ní vystupovat v kontaktu s ostatními. Často se tak setkáváme s předstírám něčeho, co ve skutečnosti člověk není, či je identita jedince modifikována směrem ke společensky přijímanému optimu (hubené dívky, svalnatí chlapci).

Ke kyberprostoru se váže i tvorba virtuálních komunit, což má popisovat různé skupiny lidí, kteří společně komunikují přes internet nebo jiná elektronická média po delší dobu. Na rozdíl od sítě, kde vztahy obecně nejsou zatíženy nějakými hranicemi, tak pojem virtuální komunita popisuje uskupení, kde vzájemné vztahy již nejsou pouze obecné, ale mají nějakou sílu. Virtuální komunita zpravidla sleduje stejný cíl či zájem a vychází ze svobodné a aktivní účasti všech jejich členů. Virtuální komunity jsou také zatíženy otázkou anonymity, kdy se ve velké míře jedná spíše než o určení identity, která by se mohla jevit jako podstatná pro fungování komunity, o určení pseudoidentity pomocí nějaké přezdívky, kdy reálný jedince stále zůstává skryt za tímto oslovením.

[22] Nejznámější sociální sítě jsou ve světě „Facebook“ (přes 200 miliónů registrovaných uživatelů) nebo „MySpace“ (přes 250 miliónů registrovaných uživatelů). Počet jedinců se může reálně lišit, protože někteří uživatelé mají více profilů. Každým dnem ovšem registrovaných uživatelů po celém světě přibývá, přičemž registrace v síti „Facebook“ není věkově omezena, naopak do sítě „MySpace“ je možná registrace od 13 let, avšak kritici těchto sítí právě poukazují na častý vstup mladších uživatelů do věkově omezených sociálních sítí.

Pavlíček zmiňuje ve svém výčtu ještě „Net art“, jako novou formu umění, která se váže na podstatu digitálních médií.

## 3.3 Zásadní problém exkluze[23] a digitální propasti[24]

Na problém exluze upozorňuje velmi mnoho kritiků jak nových technologií, tak nových médií. Každá inovace s sebou přináší nejen pozitivní, ale vždy i negativní důsledky. Exkluze je jedním z těch nejčastěji zmiňovaných. Tento fenomén se pojí s nerovnoměrnou přístupností k informačním a komunikačním technologiím, internetu a novým médiím a též možnostem, které skýtají. Pro tento stav se vžil termín digitální propast. Ještě v 70tých letech byla digitální média přístupná pouze úzkému okruhu jedinců, kteří se jimi zabývali, v 80tých letech se jedná o období hackerů a rozvoje osobních počítačů, nová média se stávají široce přístupná v 90tých letech díky rozvoji internetového rozhraní, které nese označení web. Dnešní web 2.0 je typickým příkladem masově rozšířeného nového média, které se stává téměř lidovým, avšak digitální propast existuje i dnes. V minulosti jsme se s nerovnoměrným přístupem k technologickým inovacím mohli setkat také, ať je to příklad televize či telefonu. Příčiny tohoto jevu hledejme v rovině ekonomické, kdy je nová technologie příliš drahá vzhledem k příjmům určité části světového obyvatelstva či v rovině vzdělání, kdy chybí potřebné vzdělání pro práci s novou technologií, což může být v případě nových médií skutečnost pouze generační, kdy je obecně známo, že starší lidé se obtížněji adaptují na technologické změny (příchod počítače, internetu).

Negroponte jako technooptimista se tímto fenoménem příliš nezabývá, avšak upozorňuje, že sociální propast mezi těmi, kdo mají neomezený přístup k informacím a těmi kdo ne, či mezi chudými a bohatými není tou skutečnou propastí, protože tou je ta kulturní, která je ovšem pouze generační, tedy je otázkou času, než bude odstraněna (Negroponte, 2001). Negroponteho redukce problému digitální propasti na generační záležitost byla velmi zjednodušující již v kontextu vzniku jeho knihy a dnes je jasné, že jeho představa digitální revoluce jako naprosto rovnostářského děje byla naprosto milná, protože již z příkladů jiných revolucí se dalo očekávat, že zde zafungují socio-ekonomické faktory jako etnicita, sociální příslušnost, příjem a jiné, které neumožní rovnostářské šíření digitálních technologií. Lévy přistupuje k exkluzi s vědomím, že i když v případě nových médií a kyberprostoru hovoří o univerzalitě bez totality, tak si je vědom, že tato univerzalita produkuje právě jistý druh

[23] Zde ve smyslu vyloučení z možnosti užívání digitálních médií nebo omezení jejich užití.
[24] Anglickými termíny „digital divide“ nebo „technology divide“ (Pavlíček 2007).

exkluze. Tato nová univerzalita marginalizuje tak, že odděluje ty, kteří aktivně pracují a zapojují se do nových médií a naopak vylučuje ty, kteří se projektu digitalizace médií neúčastní. Ten kdo je vyloučen se tak „neúčastní vztahové a kognitivní bohatosti virtuálních společenství a kolektivní inteligence.“ (Lévy, 2000: 218) Lévy uvádí hypotézu, že připojit se do sítě, bude neustále snazší a levnější a tudíž stále více dostupné. Proto je třeba zaměřit se na tendence, spíše než absolutní ukazatele ve formě statistických údajů, protože zapojování se do kyberprostoru a nových médií je hlavně mezi mladými lidmi velmi dynamické a ubývá a bude ubývat těch, kteří stojí mimo. Lévy tak také vidí problém exkluze hlavně generačně, přičemž vychází z předpokladu, že infrastruktura a zařízení nutná k práci s digitálními médii jsou všem dostupná, což se dnes jeví jako zásadní omyl, protože existují skupiny, které mají k těmto technologiím přístup značně omezený nebo dokonce zcela znemožněný. Za největší překážky kompletního rozšíření digitálních médií pak dále považuje instituce, politiku, kulturu a bojácný vztah k novým technologiím. (Lévy, 2000).

Salomon nehovoří přímo o digitální propasti, avšak naráží na rozpolcený dopad nové technologie. „Náklady nebo riziky nové techniky často trpí pouze omezený zlomek celkové populace, zatímco její výhody jsou naopak velmi rozšířené, a to tím častěji, že výhody pro omezenou skupinu jsou sotva postřehnutelné, zatímco globální výhody pro obyvatelstvo daleko převažují nad nevýhodami, kterými musí trpět omezená skupina.“ (Salomon 1997: 207) Salomon tak vidí dopady nových technologií ve dvou rovinách, kdy charakter dopadu se liší, podle toho, jaké charakteristik má skupina, na kterou doléhají účinky.

Lisa Servon vidí v digitální propasti komplexní problém, který ještě zesiluje polarizaci mezi chudými a bohatými na tomto světě a ještě více poukazuje na nerovnosti v dnešním světě. Digitální propast je dnes dle Servon patrná v několika rovinách. Je to rovina socioekonomická [bohatí/chudí], geografická [město/vesnice], mezigenerační [staří/mladí], rasová [bílá většina/etnické menšiny], geopolitická [rozvinuté/rozvojové země], kulturální [nevyváženost obsahů na webu dnes výrazně hovořících ku prospěchu západního paradigmatu] (Servon 2002 in Pavlíček 2007).

Digitální propast v sobě zahrnuje velké množství možných problémů. Ekonomická nerovnost může být chápana jako příčina nerovnosti, nebo jí může také dále zvětšovat, protože v dnešní době je velké množství informací dostupné právě on-line a nemožnost přístupu může v řadě případů vést ke znevýhodnění jedince například v procesu vzdělávání, kariéry, bezpečnosti, občanského soužití, úspor, zábavy či seberealizace. Jedinci, kteří k novým médiím nemají přístup, či pouze omezený, tratí ještě více. I v ekonomikách, kde jsou ICT široce rozvinuty, lze nalézt dopady nerovností tohoto fenoménu v oblasti omezování

sociální mobility, a dokonce ve tvorbě či alespoň utvrzování stávajících sociální nerovností. Pavlíček dává příklad škol, které jsou lépe technologicky vybavené, mají široký přístup k internetu a novým médií, existuje zde e-learning, studijní materiály v elektronické podobě a podobně, což vede k lepší výsledkům v průběhu studia a lepší možnosti uplatnění v pracovní procesu. Bezpečnostní rizika jsou spojená s větším rozkolem především mezi západním světem a zeměmi třetího světa, kdy zvětšující se digitální propast „bere naději" zemím třetího světa a přináší celosvětovou hrozbu teroristických útoků (Pavlíček 2007). Potůček zmiňuje, že díky rozvoji masových médií a komunikací a hlavně digitalizaci médií a komunikačním možnostem internetu, mají teroristé snadnou možnost, jak se dorozumívat (anonymita, otevřenost). Digitalizace médií má také psychologický efekt, protože dnes je prakticky možné na internetu většinu aktuálního dění sledovat v přímém přenosu nebo „re-live" s velmi krátkým odstupem. Potůček tedy uvádí, že tato možnost sledovat nějaký teroristický čin v „přímém přenosu" mnohokrát znásobuje jeho psychologický dopad na obyvatelstvo během několika vteřin. Samozřejmě, že čím je útok veden brutálněji a bezohledněji, tím se účinek znásobí, jako tomu bylo například při útocích 11.září na WTC[25] ve Spojených státech amerických (Potůček 2005).

## 3.4 Snahy o zmenšení digitální propasti ve státech Evropské unie

V prosinci roku 2008 předložila zprávu o zmenšování digitální propasti v EU agentura EUI[26], přičemž zpráva byla sponzorována společností Intel[27]. Práce měla analyzovat míru podpory, kterou členské státy vyvíjejí ve snaze zapojení co největšího množství občanů do informační společnosti[28] a ukázat nejlepší příklady z praxe. Přišlo se na to, že programy jednotlivých zemí se různí úspěšností a výsledky jsou značně nevyrovnané. Základní poznatky, které zpráva přinesla jsou následující:

- Je nutné vědět, koho oslovujeme. I ta nejlepší technologie se mine účinkem, pokud nebudou řádně uspokojeny potřeby a rozptýleny obavy posluchačů.
- Je třeba rozvinout infrastrukturu. Nemá smysl učit lidi používat internet, je-li dostupnost připojení k němu jen sporadická.

[25] Zkratka WTC z anglického World Trade Center.
[26] Economist Intelligence Unit
[27] Intel Corporation je akciová společnost se sídlem v USA, přičemž je to největší výrobce polovodičových obvodů a jiných zařízení. Mezi nejpodstatnější produkty, jejichž výrobou se zaobírá, se řadí mikroprocesory, flash paměti, čipsety, síťové karty nebo bluetooth čipsety. Roční obrat v roce 2008 činil 37,6 miliard amerických dolarů. Její známý slogan říká „Leap Ahead", v českém překladu „skok/krok vpřed".
[28] Často se pro tuto podporu užívá pojem „eInclusion".

- Financování vyžaduje vynalézavost. Např. portugalská vláda použila k financování svého projektu eInclusion výtěžek z aukce licencí „třetí generace“ (3G) pro telekomunikační firmy.
- Je třeba zvýšit informovanost. Ne každý si je vědom výhod, jež může ICT přinášet. K překonání nezájmu je nutné prodat všechny výhody technologie.
- Je potřeba spolupracovat s etablovanými organizacemi. Je nezbytné navázat partnerství s místními organizacemi a využít jejich znalosti cílového segmentu populace.
- Koordinace je nutná. Projekty eInclusion často vyžadují zapojení různorodých firem a orgánů státní správy a je zapotřebí pečlivě je koordinovat a často s nimi komunikovat.
- Vzdělávání a podpora jsou nepostradatelné. Nejefektivnější formou vzdělávání často bývá individuální školení v domácím prostředí školeného. Nepřetržitá podpora má zásadní význam také pro zachování intenzity programu.
- Je nutné stanovit si měřítko úspěchu. Bez měřítka úspěšnosti lze jen obtížně obhájit nutnost dalšího financování nebo budoucích projektů.
- Je třeba dívat se kupředu. Je nutné sledovat trendy, jako např. rychlý vzestup mobilního internetu, a zvážit jejich dopad na současné projekty.[29]

I když se motivace států k iniciaci takovýchto programů v EU různí, tak dle této zprávy vycházejí především ze čtyř oblastí:

1) **Oblast zaměstnanosti** (návrat lidí do práce, zvýšení konkurenceschopnosti pracovních sil).
2) **Oblast sociální** (zlepšení sociální koheze, možnost začlenit do společnosti např. imigranty,důchodce a jiné skupiny osob)
3) **Oblast veřejných služeb** (zajistit efektivitu a dostupnost)
4) **Oblast společenská** (zajistit stejné výhody pro marginalizované skupiny, včetně osob s nízkým stupněm vzdělání či s nízkým příjmem)[30]

Jak je vidět, tak digitální propast je tématem, které se řeší nejen mezi státy vyspělými a rozvojovými, ale i uvnitř států západní Evropy, které bývají považovány za vyspělé, protože je nutné, aby tento fenomén byl v co největší míře potlačen a nemohl již mít vliv na fungování nejen ekonomik a světového hospodářství, ale též na fungování společnosti. Dalším projektem, který v roce 2006 představila nezisková organizace Green Wi-Fi, byla snaha o vyvinutí bezdrátové sítě, která by byla napájena s minimálními náklady solární energií, aby

[29] Zdroj: EIU 2008: http://www.mediakom.cz/intel/2008_12_03-Memorandum/orig/CZ_economist_17_11_08.pdf
[30] Zdroj: EIU 2008: http://www.mediakom.cz/intel/2008_12_03-Memorandum/orig/CZ_economist_17_11_08.pdf

bylo možné k internetu připojit školy, které se nacházejí v rozvojových zemích a kde třeba ani není možné elektrické napájení.[31] Dalším důležitým projektem je vývoj laptotů v ceně 100 dolarů, což by mělo umožnit přístup k počítači a vzdělání dětem z rozvojových zemí, které na tom nejsou ekonomicky dobře. V tomto projektu se angažuje i Nicholas Negroponte, který je předsedou společnosti OLPC[32] a zastává názor, že přístup ke vzdělání skrze počítač, který lidé a hlavně děti v těchto rozvojových zemích nemají, může zvýšit škálu jejich možností a být činitelem, který jim pomůže na cestě z chudoby.[33] Zjednodušující přístup, který k digitální propasti zaujímal zpočátku například Negroponte nebo Lévy zřejmě není na místě, protože z části je samozřejmě pravděpodobné, že se tato propast bude zmenšovat generační výměnou, ovšem zcela jistě nebude odstraněna zcela, protože věk není jedinou možnou bariérou, která vytváří tuto propast.

## 3.5 Web 2.0

Internet a web 2.0, jak zde bylo již zmíněno, jsou dnes základní platformou, ve které rozkvétají nová média, především pokud se jedná o jejich užší vymezení, tedy internetová média. Setkáme se zde s blogy, sociálními sítěmi, video-hosting servery[34], komunikačními programy internetovými rádii či televizí, e-zin[35], webovými stránkami, prezentacemi, chatovými servery nebo internetovými obchody.

Web 2.0 jsou webové služby nové generace, kdy je uživateli umožněno aktivně se podílet na tvorbě informací skrze nástroje typu blogů, komunikačních nástrojů či wiki systémů a tyto výstupy poté sdílet s ostatními uživateli v kyberprostoru. Podle Tima O'Reillyho je hlavním přikázáním webu 2.0 to, aby byly vytvářeny takové aplikace, jenž se budou stávat skrze síťový efekt s přibývajícím počtem uživatelů lepšími a efektivnějšími. (O'Reilly in Pavlíček 2007)

Základní charakteristiky webu 2.0 se dají shrnout následovně. První typickým faktorem je koncentrace uživatelů dat, kdy hodnotu často nevytváří obsah, ale samotné množství uživatelů. Druhým faktorem je formátové sjednocení, které se projevuje jako nezávislost obsahu a formy. Třetím faktorem je, že uživatelé přidávají hodnotu, uživatel sám přináší nové podněty a spoluvytváří obsah aktivní participací. Čtvrtý faktorem je vznik tzv. prozumenta,

[31] Více na: http://news.cnet.com/Closing-the-digital-divide-with-solar-Wi-Fi/2100-11395_3-6101071.html?
[32] Tato zkratka znamená v angličtině „One Laptot per Child“, česky „jeden laptot na jedno dítě“.
[33] Více na: http://www.un.org/apps/news/story.asp?NewsID=17328&Cr=laptop&Cr1
[34] Servery pro sdílení video souborů, například youtube.com.
[35] Internetový magazín.

což je spojení producenta a konzumenta, kdy se jedná o uživatele, který je konzumentem a zároveň výrobcem, který má zásadní vliv na produkci. Pátým faktorem je již zmiňovaný typ komunikace many-to-many, který přináší masovou individualizaci, otevřenost, demokratizaci a poskytuje prostor pro tvorbu komunit na síti. Šestým a zároveň posledním typickým faktorem pro web 2.0 je tzv. long tail efekt[36], který poukazuje na to, že web 2.0 je schopen se zaměřit na méně početné skupiny uživatelů/ zákazníků. (Pavlíček 2007)

Tyto charakteristiky dle Zbiejczuka (2007) spolu s neustálým rozvojem na poli hardwaru (hlavně osobní počítače) i softwaru a možností zapojit se on-line v kyberprostoru do tvorby, distribuce a komunikace, otevírají amatérským uživatelům skrze profesionální nástroje a vybavení nové spektrum možností, kdy se každý uživatel může zapojit do distribuce vlastních projektů, což mu umožňují komunikační, publikační, softwarové nástroje. Dochází tak k „demokratizaci distribuce“ (Zbiejczuk 2007), kdy tuto možnost má dnes na internetu prakticky každý. Vzestup amatérů je tak na webu zcela jasně patrný a projevuje se například v amatérské žurnalistice, kdy amatéři takto mohou fungovat v symbióze s tradičními médii, kdy poskytují doplnění či jiné náhledy na události, které jsou vítané nejen z pohledu různých hodnotových soudů, ale též jen z prosté omezenosti lidského mozku, kdy není možné, aby reportér byl všude, kde se něco děje, aby všemu rozuměl, či aby vždy zaujal ten správný odstup. Tištěná média si toto velmi brzy uvědomila a na svých webových portál dala vzniknout blogovým systémů, které se staly nejdůležitějšími nástroji amatérských žurnalistů. (Fabuš 2007) Existují samozřejmě i jiná místa krom blogů, kde se na tvorbě nějaké hodnoty podílejí amatéři, přičemž zářným příkladem je dnes největší encyklopedie světa "Wikipedie", kdy hesla jsou tvořena, samozřejmě pod dohledem editorů a správců, běžnými uživateli. Diskutovaná je často její věrohodnost, kdy není vždy zcela možné určit správnost hesel, avšak jak uvádí Andy Updegrove (Updegrove in Fabuš 2007), wikipedie je nejpropracovanější záznam toho, jak se dnešní civilizace sama vnímá. Dalším příkladem amatérské realizace vlastní tvorby je video-hosting server YouTube, kde je možné prezentovat vlastní mediální

[36] „Když chtěl v roce 2004 šéfredaktor časopisu Wired Chris Anderson vysvětlit výhody elektronických obchodů vůči těm „kamenným“, vznikla polyfunkční teorie „dlouhého chvostu“ (Long Tail). Ta říká, že elektronické obchody mají navrch tím, že nepotřebují drahé prodejné prostory, a můžou si tak dovolit nabízet víc, narozdíl od obchodů „kamenných“, které musejí do nabídky zahrnout jenom to nejžádanější. Křivce, která škáluje produkty podle prodejnosti, se ve statistice říká mocninné rozdělení a vyjadřuje mnohem víc než výhody elektronického obchodu. Bod, který dělí křivku na dvě části – na úzký úsek bestsellerů a dlouhý chvost všeho ostatního – rozděluje stejným způsobem i mediální obsahy masových médií a jejich internetové verze od všech obsahů, jež nalezneme na stránkách, na které se často nedíváme. Jádrem teorie je pak fakt, že váha dlouhého chvostu řídce prodávaných produktů či málo čtených mediálních obsahů je větší než váha všech bestsellerů, respektive nejsledovanějších informačních zdrojů. Prostorové omezení kamenných obchodů odpovídá časoprostorovému omezení masových médií, o němž už byla řeč. Široká platnost této teorie vyjde najevo, když si uvědomíme, že tohle mocninné rozdělení nacházíme v samé fyzické struktuře internetu jako sítě sítí.“ (Fabuš 2007)

obsahy od audia a videa přes powerpointové prezentace. Jako mnohé takovéto projekty, i tento se potýká s některými problémy, jako je nelegální šíření produktů chráněných autorským právem (například hudební videoklipy) či prezentování nepovolených obsahů (pornografie, brutalita).

Posledním řešením webu 2.0 o kterém se zde chci zmínit jsou sociální sítě (Facebook, MySpace, LastFM), které slouží ke sdružování uživatelů do komunit, k seznámení, k sebeprezentaci či prosté komunikaci. Počet uživatelů, kteří se účastní dění v sociálních sítí se každým dnem zvyšuje[37], právě jako se zvyšuje každý rok počet aktivních uživatelů[38] internetu. Sociální sítě zpravidla vycházejí z tvorby vlastního profilu, kdy uživatel o sobě poskytne údaje (ať jsou pravdivé, či nejsou) a vytvoří si tak svůj profil, kde bývá často jeho/její fotka, základní údaje o pohlaví či věku, zájmy (film, hudba), v řadě případů vlastní sebe-charakteristika či text, který jedince vystihuje, příspěvky na blogu či vzkazy jiných uživatelů a také složka „přátel“, se kterými se daný uživatel na síti stýká. Tento výčet profilu zřejmě není úplný, což není ani jeho ambicí, má sloužit pouze jako ilustrace, co všechno zde uživatelé mohou prezentovat. Také se možnosti profilu liší dle specifik dané sociální sítě. Lidí zde tak nacházejí paralelní virtuální svět, kde se mohou svobodně sebeprezentovat a realizovat, kde mohou komunikovat a hledat hodnotově či názorově blízké uživatele. Sociální sítě tak velmi zjednodušují právě možnosti sebeprezentace, což vystihuje Zbiejczuk (2007) a poukazuje i na to, k čemu nárůst uživatelů těchto sítí vede. „Zatímco dřív bylo k publikování vlastního blogu nebo tvorbě stránky potřebné určité vzdělání, dnes již došlo k takovému zjednodušení (a počítačová gramotnost obecně stoupla), že publikační možnosti jsou otevřeny skutečně komukoliv. To, a nárůst procenta uživatelů s nižším vzděláním, vede k mnohem přesnějšímu odrazu celkového vkusu populace na internetu. Od exkluzivních obsahů k profánním, od vysoké kultury k nízké – ovšem nikoliv již jen v roli konzumentů, ale participujících uživatelů.“ (Zbiejczuk 2007: 06)

## 3.6 Autorská práva a pirátství

Nová média a převod některých starých forem médií do digitalizované podoby (hudba - mp3, videokazety - dvd či divx) s sebou přinesly problémy s ochrannou vlastnictví a s ochranou autorských práv. Díky snadné možnosti kopírování, rychlému přenosu a možnosti uložení nyní není problém stáhnout si ze sítě téměř vše od počítačových her a softwaru

[37] http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_social_networking_websites
[38] http://www.internetworldstats.com/stats.htm

počínaje, po hudbu a filmy konče. Proto jedním z velkých problémů vývoje internetu je počítačové pirátství, které se nedaří příliš omezit či zcela zastavit a peníze hudebních vydavatelství, filmových studií, ale i dvdpůjčoven či obchodů s hudebninami se ztrácí v kyberprostoru v důsledku nelegálního šíření multimediálních obsahů. Je otázkou, zda k tomuto fenoménu též nepřispívají sami vydavatelé multimediálních obsahů horentními sumami, které žádají za své produkty. Posledním mediálně velmi sledovaným případem porušení autorských práv byla kauza „The Pirate Bay“[39], kdy byli obvinění čtyři spoluzakladatelé tohoto serveru, který měl podle obžaloby sloužit k nelegální distribuci filmů, hudby či her. Obžalování byli nakonec odsouzeni k ročnímu vězení a pokutě v řádech milionů korun, avšak tento portál zatím funguje dál[40] a obžalovaní se samozřejmě proti rozsudku odvolali.

## 3.7 Nová média jako mocenský nástroj

Je samozřejmé, že prostor nových médií svým „otevřeným“ charakterem skýtá nebývalé množství možností.Toto široké spektrum možností se týká i boje o moc a kontrolu, která je jedním z hlavních nástrojů moci. Jak platí například ve sportu či v lékařství, doping je vždy krok napřed před antidopingovou kontrolou, či jed vždy existuje dříve než protilátka. Zrovna tak mluví Macek (2002) o národním státu v případě kyberprostoru, kdy se sice digitální komunikační systémy staly pevnou částí nervového systému prakticky všech států světa, avšak samotný stát a jeho bezpečnostní složky jsou v mnoha případech pozadu za „avantgardou“. Hrozbou pro tyto státní systémy jsou jednak snahy o získání či zničení důležitých dat a informací nebo komunikačních technologií, ale také komunikace sloužící ke koordinaci útoků proti státu nebo obyvatelstvu, jinak řečeno nebezpečí týkající se bezpečnosti či zájmů národních států. Toto je velmi mocný argument, kterým stát prosazuje „kontrolu internetu“. Pokud se podíváme na reakce lidí po 11.září 2001 v USA, tak velké množství jedinců začalo s tímto krokem sympatizovat pod vlivem obavy z dalších podobných událostí. Kontrola sítě se tedy střetává s ideou o svobodné a otevřené síti, která byla prvotní myšlenkou při tvorbě kyberprostoru.

Potencionální nebezpečí skýtá digitalizace velkého množství informací i v „jednodušším“ způsobu jejich zcizení, kdy je velké množství důvěrných informací uloženo na jednom místě a

[39] Na tomto portálu je možné si vybrat z různých kategorií (například audio či video), pak si stáhnete malé soubory, díky kterým se dostanete na jiné servery, kde je uložen požadovaný obsah. Portál se nezabývá původem či obsahem souborů, ani nad jejich pravostí či zda je obsah legální. Adresa: http://thepiratebay.org/
[40] Testováno 6.5.2009.

tato data jsou jak rychle zpracovatelná, tak rychle přenositelná a též rychle zneužitelná. Digitální podobu dnes má prakticky vše spojené s bankovnictvím, komunikacemi (telefonní registr, výpis telefonních spojení, záznamy emailových a faxových spojení atd.), zdravotnictvím (registr, záznamy) a mnoho jiných databází obsahující lehce zneužitelná data, která se mohou středem zájmu jedinců či skupin, které je budou umět zneužít. Tyto informace se tak mohou stát obchodní komoditou, která bude sloužit v boji o moc ve společnosti.

„Možnosti sledování konkrétních jedinců stejně jako komplexní informační mapování jakýchkoli sociálních skupin, přicházejících do (často neuvědomovaného) styku se síťovou technologií, jsou potenciálně značné. Digitální technologii jsou v tomto kontextu přiznávány schopnosti velmi efektivního mocenského nástroje…“ (Macek 2002)

## 3.8 Demokratizace společnosti

Demokratizace je jako pozitivní efekt rozšíření nových médií jedním z nejvíce diskutovaných fenoménů. Jak se zdá, kyberprostor a prostor nových médií dává možnost získat komplexní a aktuální informace o obrovském množství fenoménů, což uživatelům umožňuje přesnější rozhodování. Tento prostor podporuje pluralitu názorů, dává možnost širokým diskuzím a poměřování často i zcela protichůdných názorů. Pavlíček také uvádí, že rozvoj ICT a nových médií dává lepší možnosti pro kontrolu výkonné moci a také vyšší občanskou participaci ve veřejném životě. Toto vše ovšem závisí na tom, jak se bude dařit řešení problému digitální propasti, jinak řečeno, jak se bude dařit další šíření digitální technologie mezi obyvatelstvo.

Lévy vidí v příchodu nových digitálních technologií právě možnost větší demokratizace společnosti, kdy v tomto prostoru již nejsme odkázaní na centrálně šířené myšlenky či názory předkládané vypočítavým pohledem jejich tvůrce, ale v kyberprostoru se setkáváme s různými myšlenkami, s různými pohledy na diskutované problémy, přičemž různorodost pohledů se zvyšuje s čím dal vyšší participací jedinců v kyberprostoru. Lévy upozorňuje, že internet vzhledem ke svému dosahu a masovému užívání je prostředek, díky kterému je možné ovlivňovat najednou velké množství jedinců. Avšak ovlivňovat uživatele v kyberprostoru je mnohem složitější než tomu je u prostředků, které jsou kontrolovány centrálně pouze malým počtem jedinců, protože v kyberprostoru se můžeme vzhledem k jeho otevřenosti setkat s protichůdnými informacemi a pohledy na dané problémy. Vždy je jednoduší někoho ovlivnit, pokud je mu předložena pouze jediná interpretace problému.

„V kyberprostoru naopak už nejde o centrální šíření, ale o interakci v rámci nějaké situace, informačního světa, kterým si každý prochází podle svého, podílí se na jeho proměňování nebo stabilizaci (obnovení senzomotorické smyčky).“ (Lévy 2000: 204) Dokonce uvádí, že díky účasti jedinců, kteří nemají vždy pozitivní úmysly, je kyberprostor komplexnější, různorodější a realističtější, než je tomu u tradičních médií, které tak nikdy nemohou poskytnout díky centralizaci pohledu tak demokratický prostor. Lévy uznává, že rozvoj internetu je spjat s posílením pozice nynějších vědeckých, finančních a vojenských center moci, ale dodává, že jej nelze charakterizovat pouze urychlením ekonomické globalizace, upevňováním tradičních nadvlád nebo existencí nových forem vykořisťování a moci. Podotýká, že toto rozšiřování kyberprostoru a užívání nových médií může posloužit nejen osobnímu a regionálnímu rozvoji, ale také může být výraznou podporou emancipačních a otevřených procesů kolektivní inteligence.

Alvin Toffler se domnívá, že pokrok v komunikačních technologiích může mít velký dopad na politické rozhodování, protože skýtá širokou škálu možností přímé participace občanů. Jak Toffler vysvětluje, v rozvoji ICT je ohromný potenciál pro přímou demokracii. Nástroje jako moderní počítače, nové satelity, mobilní telefony, kabelová spojení, nové volební techniky a především internet mohou sloužit občanům k řadě podstatných politických rozhodnutí, kterých by se tak dnes prvně mohli aktivně účastnit. Nutno podotknout, že zde nejde o konflikt přímé demokracie s nepřímou demokracií, stačí pouze nalézt a aplikovat jejich ideální uspořádání. (Toffler 2001: 98-99) V tomto bodě je nutno opět zmínit problém digitální propasti, protože k fungování takového modelu přímé demokracie závislé na digitálních technologiích a nových médií je třeba odstranit bariéry, které brání aktivnímu přístupu některým jedincům ve společnosti. Podle Tofflera je důležité, aby systém vlády byl otevřený směrem k moci menšin, aby existovaly možnosti pro přímou participaci občanů ve vlastních záležitostech a také je třeba uvolnit a uspořádat řídící sféru tak, aby rozhodnutí byla tam, kde mají být. (Toffler 2001:100). K těmto změnám by měly přispět nové technologie a média.

Kritičtěji se divá na rozvoj nových médií a především jejich vztahu k moci Arthur Kroker, který varuje před nadvládou nově vznikající virtuální třídy, která vyvstává z jedinců, kteří stojí za rozvojem nových médií, digitálních technologií a jiných fenoménů, které se k nim úzce vážou. V této třídě se můžeme setkat především s velkovýrobci hardwaru, softwaru, s vývojáři na poli telekomunikací a v neposlední řadě s ideologickými vizionáři, kteří jsou nepostradatelnou součástí v procesu tvorby kyberprostoru. V období příchodu a rozvoje digitálních technologií a v čase neustálých inovací na poli nových médií jsou sice neustále zmiňovány ideály emancipace, svobody a demokratizace, avšak v pozadí se formuje právě

tato nová virtuální třída. Tato virtuální třída se opírá „o mytologii elektronické hranice (frontier) jako jediného možného pozitivního dějinného horizontu, v zájmu čehož potlačuje veškerou mnohohlasnost kyberkulturního světa, veškeré hlasy kritické vůči jejich dominantnímu pojetí virtualizované společnosti.“ (Macek 2004: 72)

# ***Závěr***

Nová média jako nástroje digitální revoluce s sebou přinesla, přinášejí a zřejmě ještě budou přinášet řadu nových možností a zkušeností, které mají obrovský dopad na fungování jedince ve společnosti i na společnost jako celek. Není možné vyzdvihovat pouze kladné nebo záporné stránky technologických inovací obecně a je nutno se na změny dívat vždy s odstupem a v náležitém kontextu.

Nová média a digitalizace přinesly posun v možnostech komunikace, v přístupnosti informací a dat, v pracovních možnostech (transformace pracovního trhu v důsledku automatizace mnoha úkonů, zánik některých pracovních příležitostí a vznik nových), ve sféře zábavy, v možnostech přístupu těžko dostupných míst (on-line muzea, výstavy). Samozřejmě také ve sféře obchodu, správy a poskytuje možnost rychlé harmonizace různorodých projektů. Prostřednictvím nových médií může jedinec ušetřit čas (e-banking, e-shop) a stát se amatérským žurnalistou nebo vůdcem nějakého myšlenkového proudu (diskusní fóra, blogy). Jsou jedním ze základních kamenů globalizace společnosti a přechodu ke společnosti informační a jejímu bližšímu časoprostorovému propojení. Je to ovšem také mocenský nástroj, který slouží samozřejmě k ovlivňování obrovského množství jedinců. Demokratizační efekt digitálních médií, který uvádějí Lévy a Toffler na jedné straně stojí proti tvorbě dominantní virtuální třídy (Kroker) na straně druhé, která díky tomu, že nová média prostupují každodenní životy miliard lidí po celém světě, má v rukou obrovskou moc.

Digitalizace nejen, že tvoří nové možnosti, tak také ustanovuje nová omezení, která se týkají užívaní a možností, které skýtají nová média. Počítačová gramotnost či digitální gramotnost[41] je základem v procesu zapojení se do digitálního světa, přičemž se dnes jeví jako problém generační, kdy s tímto fenoménem mají problémy zejména jedinci, kteří velkou část života prožili ve společnosti tradičních médií, ovšem takto lze na tento problém nahlížet v prostředí, kde jsou široce dostupné prostředky a jednotky ICT, avšak samozřejmě, že počítačová gramotnost je mizivá tam, kde tyto prostředky dostupné nejsou. Zdá se ovšem, že nová média pokračují v rozdělování světa, kdy ne všechny geografické oblasti nebo sociální vrstvy k nim mají stejný přístup. Digitální propast je toho největším příkladem, kdy proces dělení společnosti na část využívající prostředky ICT a naopak část, která k nim nemá přístup, často kopíruje dichotomie, které již ve světě existovaly. Rozvojové země a jejich obyvatelé nemají prostředky na šíření a užívání ICT, a proto informace, které jsou základem dnešní společnosti,

[41] Předpokládá znalost ICT a jejich ovládání.

jsou v těchto zemích velmi těžko dosažitelné. Ovšem pokračující dělení, kde jsou znevýhodněny či vyloučeny skupiny již dříve znevýhodňované, není pouze v rovině geopolitické, ale též socioekonomické či rasové. Jedinci, jenž nemají přístup k digitálním technologiím, nebo ho mají hodně omezený, tak tratí ještě více, protože jsou omezeny jejich možnosti vzdělávání, občanského soužití či sociální mobility. Rozvoj informační společnosti a přístupnost digitálních technologií je tedy dnes jednou z hlavních priorit velkého množství vlád a států.

Je patrné, že protikladnost interpretací týkajících se nových médií a kyberprostoru existuje prakticky ve všech směrech, kdy se na toto místo je možné dívat jako na zdroj nepřeberného množství informací a tudíž na místo sdílené inteligence a neustále se rozrůstající encyklopedie soudobé společnosti, avšak druhý pohled skýtá náhled kritičtější, kdy se lze na takové množství informací dívat jako na negativní, jelikož společnost je zahlcena informacemi, ve kterých se již není možné orientovat a samotné informace mnohdy ztrácí svou kvalitu a hodnotu. Decentralizovaná poptávka po informacích se stává základním činitel na mediálním trhu, jelikož překonává centrální nabídkový model doby minulé, jak zmiňuje Kotrba. Podstatná je také interpretace editace či, jinak řečeno, nestálosti informací v kyberprostoru, kdy vlivem neustálého přepisovaní původních informací těmi aktualizovanými se ztrácí možnost udržet minulost a zachovat historii. Člověk, který tak hledá určitou informaci ji dnes často najde pouze v aktualizované podobě a je tak vytržen z historického kontextu svého žití. Nehledě na to, že vlivem tak obrovského množství informací již v budoucnosti nemusí být ani možné poznat, co bylo čím přepsáno. To skýtá široké možnosti pro zneužití, kdy bude možné nahradit ve vlastní zájmu pravdivou informaci tou, která nabízí lepší možnosti pro náš záměr, avšak nebude pravdivá.

Již Nicholas Negroponte, velký optimista pokud se jedná o predikaci vývoje digitálních technologií, internetu a kyberprostoru, uvádí ve své práci „Digitální svět“, která byla v originále vydána roku 1995, že tento svět má i své stinné stránky, jako je digitální vandalství, softwarové pirátství, krádeže dat, ztráta pracovních míst důsledkem automatizace systémů nebo-li transformace pracovního trhu. Samozřejmě, že těmto negativním jevům nepřikládá takovou váhu, jako pozitivním přínosům, které dle něj digitalizace přináší společnosti. Pierre Lévy považuje Negroponteho zjednodušující přirovnání vývoje na poli digitálních technologií a šíření nových médií k „přechodům z atomů na bity“ za přehnaně zjednodušující a hraničící s absurditou. Lévy se snaží ve svém díle ukázat kvality kyberprostoru a nových možností komunikace na dálku a odmítá teorie o nahrazení reálného virtuálním či teze o vytlačení přímých kontaktů těmi digitálními skrze nová média či nové

technologie. Udává, že kyberprostor rozvinuli sami uživatelé, bez jejichž zájmu nebude nikdy možná existence tohoto prostoru, ať se na tento prostor díváme jako na prostor pro komunikaci, novou ekonomiku či zábavu. Obchodníci a investoři upevnili pozici internetu, která je dnes zásadní v mnoha sférách společenského života. Alvin Toffler v těchto nových technologiích vidí budoucnost lidstva, vidí zde potenciál pro přímou demokracii a nové technologie jsou dle něj determinantem společenských změn. Oproti tomu Salomon vidí v nových technologiích pouze nové možnosti, ze kterých si lidstvo aktivně vybírá, které z těchto možností dá přednost, rozvine ji, či kterou úplně zavrhne. Rázně vyvrací osudovost technologické změny a váhu rozhodnutí nechává na společnosti a člověku, nikoliv na technologiích. Vin Crosbie vidí v inovacích na poli technologií a médií změnu modelu komunikace, kdy popisuje vznik masově individualizované formy komunikace, která se ideálně projevu na internetu dnešních dní. Globální vesnice zas byla vizí, kterou měl před očima kanadský teoretik médií Marshall McLuhan a dnes pod vlivem globalizace a digitalizace by se svět dal zřejmě takovýmto pojmem nazvat.

Klady spojené s rozvojem informačních a komunikačních technologií, ať jsou to nové formy komunikace, které odbourávají časová a geografická omezení či nové formy správy ve všech sférách lidského života a mnoho jiných zde zmíněných, musí být brány v potaz stejně tak, jako záporné stránky těchto inovací, přičemž digitální propast je tou nejzásadnější negativní stránkou, která by měla být co nejdříve odstraněna, ať v rovině technické (informační infrastruktura, liberalizace komunikací) či v rovině sociální (počítačová gramotnost, široká podpora participace). Kyberprostor jako svět uměle vytvořený moderními technologiemi je paralelním světem toho reálného, do kterého se každé ráno probouzíme. Zásadní otázkou, k jejímuž zodpovězení chce přispět i tento text, a která by se kritickou reflexí nových médií a digitalizačního procesu měla řešit, je, zda rozvoj ICT a s ním spojený vývoj na poli nových médií povede k podpoře společnosti, společenských vztahů, vazeb mezi jednotlivci, efektivních institucí a efektivnímu rozdělování moci, nebo povede k rozpadu společnosti a hodnot, které dělají společnost společností.

Na závěr bych chtěl ještě jednou zdůraznit, že nová média nebo jakékoli jiné inovace nejsou nikdy pozitivní či negativní z vlastní povahy, protože tuto přidanou hodnotu, která je pak měřena na škále, která má na jednom kraji pól pozitivní a na druhém kraji pól negativní, tu dává dopadům těchto médií a inovací jedině člověk skrze jejich užívání.

## Literatura:


Bystřický, Jiří. Média, komunikace, kultura. Příbram: Aleš Čeněk, 2008.

Giddens, Anthony. Důsledky modernity. Praha: Slon, 2003.

Graeme, Burton; Jirák, Jan. Úvod do studia médií.Brno: Barrister a Principal, Brno 2001.

Horrock, Christopher. Marshall McLuhan a virtualita. Praha: Triton, 2002.

Jirák, Jan; Barbara Kopplová. Média a společnost. Praha: Portál, 2007.

Kunczik Michael. Základy masové komunikace. Praha: Karolinum, 1995.

Kůst, František. Estetické strategie nových médií. Diplomová práce. Brno: FSS MU, 2003.

Lévy, Pierre. Kyberkultura. Praha: Karolinum, 2000.

Manovich, Lev. The Language of a New Media. Cambridge: The MIT Press, 2001.

McLuhan, Marshall. Člověk, média a elektronická hudba. Brno: Jota, 2008.

McLuhan, Marshall. Jak rozumět médiím. Praha: Odeon, 1991.

Negroponte, Nicholas. Digitální svět. Praha: Management Press, 2001.

Pavlíček, Antonín. Nová média a web 2.0. Praha: Oeconomica, 2007.

Salomon, Jean-Jacques. Technologický úděl. Praha: Filosofia, 1997.

Sborník prací Katedry mediálních studií a žurnalistiky FSS MU Brno. Média a realita. FSS MU Brno, 2003.

Thompson, John B. Média a modernita. Praha: Karolinum, 2004

Toffler, Alvin; Tofflerová, Heidi. Nová civilizace; Třetí vlna a její důsledky. Praha: Dokořán, 2001.

Webster, Frank. Theories Of The Information Society 2nd Edition. London: Routledge, 2002.

## On-Line zdroje:

Čermák, Miloš. Noviny: tichá revoluce. 2007.
Dostupné on-line: http://www.strategie.cz/scripts/detail.php?id=331821

Čermák, Miloš. Svět tisku se mohutně zatřásl. 2008.
Dostupné on-line: http://www.e15.cz/nazory/svet-tisku-se-mohutne-zatrasl-65908/

Fabuš, Palo. Co jsou to nová média? 2006.
Dostupné on-line: http://www.literarky.cz/index_o.php?p=clanek&id=3182

Jonák, Zdeněk. Heslář - informační společnost.
Dostupné on-line:
http://vydavatelstvi.vscht.cz/knihy/uid_es-005/hesla/informaCnI_spoleCnost.html

Kaplický, Arnošt. Nová ekonomika. 2000.
Dostupné on-line: http://www.volny.cz/akatolicky/NE_1verze.htm

Kobíková, Zuzana. Heslář - Hypertext. Revue pro média. 2002.
Dostupné on-line: http://fss.muni.cz/rpm/Revue/Heslar/hypertext.htm

Kotrba, Štěpán. Jaká budou „nová“ média a jací budou „noví lidé“. 2004.
Dostupné on-line: http://blisty.cz/art/16745.html

Kroker, Arthur. The Theory of the Virtual Class. Ctheory books.
Dostupné on-line: http://www.ctheory.net/dt1a.asp

Macek, Jakub. Digitální média a ideál svobody. Sedmá generace 08/2002.
Dostupné online: http://www.sedmagenerace.cz/index.php?art=clanek&id=114

Macek, Jakub. Informační nerovnost a nová média – „Digital Divide“ v USA. 2003.
Dostupné online: http://www.sever.cz/text.asp?clanek=1838

Macek, Jakub. Heslář - Nová média - definice. Revue pro média. 2002.
Dostupné on-line: http://fss.muni.cz/rpm/Revue/Heslar/nova_media.htm

Macek, Jakub. Raná kyberkultura. Diplomová magisterská práce, FSS MU, Brno, 2004.
Dostupné on-line: http://macek.czechian.net/texts/macek-diplomka-kyberkultura.pdf

Plánková, Jindra. Na prahu informační společnosti. 2007.
Dostupné on-line:
www.infolib.sk/index/open_file.php?file=INFOS2007/Plankova_Jindra_1_novy.htm

Potůček, Jan. Média a terorismus. 2005.
Dostupné on-line: http://www.e-polis.cz/sociologie/20-media-a-terorismus.html

Šimůnek, Michal. Heslář - Marshall McLuhan. Revue pro média. 2002.
Dostupné on-line: http://fss.muni.cz/rpm/Revue/Heslar/mcluhan.htm

Zbiejczuk, Adam. Web 2.0 - charakteristiky a služby. Diplomová práce, FSS MU, Brno 2007.
Dostupné on-line: http://zbiejczuk.com/web20/

Zlatuška, Jiří. Analýza podmínek pro přechod České Republiky k Informační společnosti. 1998.
Dostupné on-line: http://www.fi.muni.cz/~zlatuska/CIS

Zlatuška, Jiří. Informační společnost. 1998.
Dostupné on-line: http://www.ics.muni.cz/zpravodaj/articles/122.html

Zukalová, Hana. K teoriím a konceptům Informační společnosti. Bakalářská práce, FF MU, Brno 2006.
Dostupné on-line: http://is.muni.cz/th/75527/ff_b/Bakalarska_prace.txt

## Portály a weby:

http://www.e15.cz

http://fss.muni.cz/rpm/Revue/

http://www.inovace.cz

http://www.internetworldstats.com

http://www.lupa.cz

http://oreilly.com/

http://wikipedia.org/

http://www.worldinternetproject.net/

Poznámka:
Z on-line zdrojů bylo čerpáno a citováno v období 01/2009 - 05/2009, jejich funkčnost byla ověřena k datu 15.5.2009.