

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FILOZOFICKÁ FAKULTA

KATEDRA SOCIOLOGIE

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

JIŘÍ ČECH

SOCIÁLNÍ INTERAKCE V PROSTŘEDÍ KYBERPROSTORU

SOCIAL INTERACTIONS IN CYBERSPACE

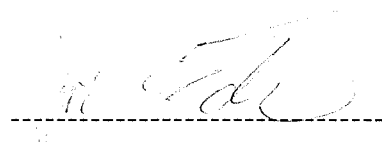
PRAHA 2010

VEDOUCÍ PRÁCE: PhDr. Jana Duffková, CSc.

Chtěl bych touto cestou poděkovat PhDr. Janě Duffkové, CSc. za vedení bakalářské práce a své rodině za neutuchající podporu, kterou mi poskytovala po celou dobu studia.

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracoval samostatně a výhradně za použití citovaných pramenů, literatury a dalších odborných zdrojů.

V Neratovicích dne: 16. 8. 2010

A handwritten signature in black ink, written over a horizontal dashed line. The signature is cursive and appears to be 'M. Sedlák'.

podpis

Anotace:

Tato práce pojednává o relativně novém, dynamicky se rozvíjejícím a poměrně unikátním prostředí, které vzniklo díky celosvětovému propojení počítačů do mezinárodní sítě - Internetu. Snaží se představit čtenáři okolnosti vzniku a vývoje tohoto fenoménu, který je produktem informační společnosti a zároveň jejím spoluvůrcem. Zabývá se v tomto směru zejména problematikou kyberprostoru, jakožto místa relativní svobody a setkávání lidí z celého světa, kteří do něho vstupují s nejrůznějšími cíli. Práce si dále klade za cíl alespoň obecně zmapovat možnosti, které kyberprostor jeho návštěvníkům nabízí a jakým způsobem na ně působí. Zaměřuje se v tomto směru zejména na oblast mezilidské komunikace a sebe prezentace v rámci virtuální reality. V neposlední řadě potom nabízí pohled na vzájemné působení reálného světa a kyberprostoru, které se odehrává prostřednictvím jeho tvůrců, uživatelů a různých sociálních hnutí.

Klíčová slova:

Internet, kyberprostor, komunikace, identita, síť, počítač, společnost.

Annotation:

This thesis deals with a relatively new, dynamically developing and unique environment that came into existence due to the global interconnection of computers into an international network – the Internet. Its ambition is to acquaint the readers with the circumstances of emergence and development of this phenomenon, which is the product of informational society as well as one of its creators. The thesis focuses primarily on the issue of cyberspace, the point of relative freedom and meeting of people from all over the world entering with all sorts of objectives. Its aim is also a general overview of the potential offered by cyberspace to its visitors and the ways it affects them. Special attention is paid to the fields of interpersonal communication and self-presentation within the frame of virtual reality. Last but not least, it offers an insight into the mutual agency or real world and cyberspace, taking place through its creators, users and divers social movements.

Keywords:

Internet, Cyberspace, Communication, Identity, Net, Computer, Society.

Obsah

OBSAH	5
ÚVOD	7
1 KYBERPROSTOR	9
1.1 Funkce kyberprostoru	9
1.2 Kyberprostor jako nová utopie světa neomezené svobody	11
1.2.1 J. P. Barlow – bojovník za nezávislost kyberprostoru	11
1.2.2 Deklarace nezávislosti Kyberprostoru	12
1.3 Kyberprostor versus hranice národního státu a jeho legislativa	13
1.3.1 Boj o aukční servery Yahoo	13
1.3.2 Yahoo jako přísluhovač totalitního režimu	15
1.3.3 Legislativní ráj	15
2 INTERNET JAKO TECHNICKO-SOCIÁLNÍ FENOMÉN	17
2.1 Historie vzniku Internetu a zlomové okamžiky jeho vývoje	17
2.2 Historie Internetu v České republice	19
2.3 Kulturní pozadí vzniku, rozvoje a šíření Internetu	20
2.3.1 Internet - výtvar a prostředí komunit a subkultur	21
2.3.2 Internet ve službách sociálních hnutí	22
2.3.3 Kdo Internet ovládá a utváří jeho obsah?	23
2.3.4 Internet „made in America“	24
2.3.5 Internet jako nástroj politického tlaku	25
2.4 Internet dnes	27
2.5 Internet zítra	28
3 BRÁNA DO KYBERPROSTORU	29
3.1 Problematika přístupu k internetu	29
3.2 Osobní počítač	31
3.3 Role a význam digitálních médií	33
3.3.1 Informace v moderní společnosti	33
3.3.2 Digitalizace	34
4 INTERNET JAKO PROSTŘEDÍ KOMUNIKACE	37
4.1 Definice pojmu komunikace	37
4.1.1 Verbální (slovní) složka komunikace	38
4.1.1.1 Jazyk internetu	39
4.1.2 Neverbální (mimoslovní) složka komunikace	40
4.2 Užívání synchronních a asynchronních prostředků komunikace	41
4.2.1 Nejpoužívanější prostředky internetové komunikace	42

4.3	Specifické aspekty mezilidské komunikace v prostředí Internetu	44
4.3.1	Omezenost jiných, než verbálních výrazových prostředků	45
4.3.2	Disinhibice	45
4.3.3	Omezování vlivu fyzické vzdálenosti	46
4.3.4	Neustálé zaznamenávání průběhu komunikace	46
5	VIRTUÁLNÍ OSOBNOST V PROSTŘEDÍ INTERNETU	48
5.1	Socializace	48
5.1.1	Online socializace	48
5.2	Sociální status	49
5.2.1	Sociální status v kyberprostoru	49
5.3	Identita	50
5.3.1	Virtuální identita	52
5.3.2	Utváření virtuální identity	54
5.3.3	Experimentování s virtuální identitou	54
5.3.4	Odklon od anonymity	55
6	NEGATIVNÍ DOPADY KYBERPROSTORU NA NÁŠ ŽIVOT	56
6.1	Možné dopady na zdraví a psychiku uživatele	56
6.2	Bezpečnost v kyberprostoru	57
	ZÁVĚR	59
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	60
	ELEKTRONICKÉ ZDROJE	62
	PŘÍLOHY	64

Úvod

Během posledních přibližně patnácti let došlo ve společnosti k obrovské změně. Do našich životů vstoupil nový fenomén, nový prostředek komunikace, zábavy, vzdělání i práce. V domovech i na pracovištích se napevno usídlily osobní počítače a jejich prostřednictvím vtrhl do našich životů Internet. U někoho pozvolna, u jiného divoce, ale dá se říci, že jen málokdo se této „revoluci“ vyhnul a životy většiny z nás se díky nástupu nového média nenávratně změnily. Práce s počítačem a pohyb v kyberprostoru už pro nás není možností a volbou, ale často nutností.

Intenzita, s jakou komputelizace zasáhla společnost, rychlost tohoto procesu prorůstání počítačových technologií do nejširší škály lidských činností a samozřejmě široký dopad, jaký má tento proces na podobu společnosti, upoutaly pozornost nejen technických, ale také sociálních vědců a badatelů. Svět kyberprostoru (ve smyslu mezinárodní sítě Internetu) je nesmírně zajímavý a nabízí sociologům, psychologům a antropologům prostor k hluboké analýze změn, táhnoucích se napříč společnostmi, které tento moderní fenomén přinesl a stále přináší. Dopad je potom patrný zejména ve změnách, jež se udály v prostředí mezilidské komunikace. Ta byla poznamenána existencí Internetu ze všech lidských činností asi nejvíce. Dalo by se zde patrně hovořit o stejné (ne-li kvalitativně vyšší) revoluci, jakou bylo v minulosti rozšíření dálnopisu nebo telefonu. Fyzická vzdálenost do doby vzniku této mezinárodní sítě do určité míry bránila účinné, pravidelné, rychlé a levné komunikaci mezi lidmi, kteří spolu nepřicházeli do styku ve skutečném světě. Teprve vznik Internetu a propojení obrovského množství osobních počítačů po celém světě umožnil lidem navazovat vztahy a komunikovat napříč zeměkouli. Mezilidská komunikace je tak modifikována nejen subjektivním zkracováním vzdáleností a zrychlováním výměny informací, ale také samotným prostředím, ve kterém se tato komunikace odehrává. Internet se totiž stal jakousi novou realitou, do které ale výrazně přesahuje „reálný“ svět, (ačkoliv se kyberprostor - zejména v devadesátých letech - usilovně snažil prostřednictvím nejrůznějších aktivistů proklamovat nezávislost na „reálném světě“), ale která zároveň žije vlastním životem a platí v ní trochu jiná pravidla a zvyklosti, než na jaké jsme zvyklí ze „skutečného“ světa.

Velkým rozdílem oproti „reálnému“ světu je dozajista určitá získaná iluze anonymity, kterou uživatelé kyberprostoru při pohybu v jeho prostředí prožívají. Tato anonymita je však u naprosté většiny uživatelů pouze domnělá, neboť každá naše aktivita v kybernetickém prostoru zanechává stopu, která je zpětně dohledatelná. Také počítač, ze kterého byla taková činnost provedena je poměrně snadno identifikovatelný, a to včetně určení jeho polohy a často také totožnosti jeho uživatele. To si mnoho lidí neuvědomuje a prostředí Internetu se pro ně stává místem, kde se bez obav chovají, vyjadřují a projevují takovým způsobem, jak by se v běžné mezilidské komunikaci tvářili v tvář, protkané všudypřítomnou sociální kontrolou, neodvážili. Do těchto projevů bohužel spadá nejen vulgární vyjadřování a slovní napadání jiných uživatelů, ale také hojně bující počítačová kriminalita, jakkoliv mohou být některé její projevy sporné, či rozsáhlý svět pornografie. Dalším projevem této

často naivní iluze je to, že celá řada uživatelů Internetu zde publikuje své mnohdy citlivé informace a fotografie. Dostane-li se k těmto materiálům nepovolaná osoba, může dojít k velkým nepříjemnostem.

Ve své práci bych se chtěl věnovat jedinečnosti kyberprostoru, jeho výjimečnosti a prvkům, které spoluutvářely jeho podobu a které ho mnohdy stavěly do opozice vůči „skutečnému“ světu, přičemž vycházím a čerpám nejen z dostupné literatury, ale také ze svých vlastních zkušeností, které jsem získal jakožto uživatel Internetu. Internetová problematika a její sociální rozměr jsou však natolik komplexní a rozsáhlé, že je není možné v rámci zadaného rozsahu práce postihnout v celé jejich šíři, a tak jsem se rozhodl pojmut tuto práci jako popisnou studii několika vybraných témat, týkajících se sociálních interakcí, vlivu na náš život, který může mít užívání Internetu a zejména potom komunikace v tomto prostředí. Rád bych svou pozornost upřel mimo jiné na prostředí nejrůznějších chatů, diskusních skupin, sociálních sítí, online počítačových her a dalších aplikací, u kterých bych se chtěl věnovat zejména tématům jako jsou sociální prostor Internetu, kde spolu mohou pravidelně komunikovat i lidé, kteří jsou jinak od sebe fyzicky velmi vzdáleni, odlišnost chování oproti skutečnému světu jako je například otevřenější vyjadřování, (zne)užívání výhod anonymity, budování identity a další specifické aspekty této „druhé reality“. Nakonec bych rád alespoň okrajově zmínil také možnou škodlivost kyberprostoru – kybernetickou kriminalitu, nadměrné trávení času u osobního počítače a možné nepříznivé dopady na psychiku uživatele. Škodlivé aspekty jsou sice dle mého názoru poslední dobou zejména ve sdělovacích prostředcích až příliš zveličovány a démonizování Internetu se stalo lacinou senzací do večerních zpráv nebo bulvárního tisku, nicméně tyto možné negativní dopady pobytu v kyberprostoru na psychiku člověka nelze podceňovat nebo přehlížet.

1 Kyberprostor¹

Pierre Lévy definuje kyberprostor jako „*nové komunikační prostředí, které povstává z celosvětového propojení počítačů*“.² Dle jeho definice zahrnuje tento termín nejen „hmotnou infrastrukturu digitální komunikace, ale zároveň nesmírný oceán informací, který v ní sídlí, stejně tak jako lidské bytosti, které se po něm plaví a zásobují jej“³.

Výraz „kyberprostor“ se poprvé objevil počátkem osmdesátých let v knize „*Neuromancer*“⁴ amerického autora W. Gibsona, jenž ho popisoval jako datovou halucinaci, založenou na konsensu jejích účastníků, vizualizovanou do podoby imaginárního prostoru, vytvořeného digitálními daty v počítačích a přístupnou pouze duševní složce uživatelů (nikoliv jejich tělesným schránkám).⁵ Kyberprostor se tak v podstatě stává jakýmsi prodloužením lidské fantazie, přičemž toto prodloužení je (například oproti televizi) bohatší tím, že zde lze interagovat a komunikovat s ostatními aktéry a tím se podílet na utváření jeho podoby a obsahu.

Díky značně rozšířené oblibě kyberpunkové literatury se tento termín napevno usídlil ve slovníku a postupem času se čím dál více používal ve spojitosti se vznikajícími formami pokročilých informačních technologií a stal se součástí úvah o vznikající postmoderní společnosti. Zde byl průkopníkem J. P. Barlow⁶, který kyberprostorem nazývá jakýkoliv deterritorializovaný symbolický prostor mediované komunikace, kde míra komplexity záleží pouze na složitosti užití technologie⁷. Podle jeho definice tak lze kyberprostorem označit prostředí od celkem jednoduchého telefonního hovoru přes Internet až po zcela pohlcující virtuální realitu, vytvořenou technologiemi budoucnosti. Později, v době kdy začal růst zájem sociálních teoretiků o digitální média, navázal antropolog D. Hakken na tzv. „barlowovské“ pojetí kyberprostoru a pokusil se kyberprostor charakterizovat jako sociální prostor, do kterého vstupují všichni sociální aktéři, kteří používají ke své interakci informační technologie.

Nejčastěji se v běžném životě s termínem „kyberprostor“ setkáváme ve spojitosti s globální počítačovou sítí, známou jako Internet.

1.1 Funkce kyberprostoru

Kyberprostor, tak jak jej vnímáme dnes, by se dal popsat jako prostředí, tvořené různými počítačovými sítěmi a zejména potom celosvětovou mezinárodní sítí (Internetem). V literatuře se můžeme setkat například s následující definicí: „*počítačové prostředí, zahrnující mnoho počítačů,*

1 Anglicky „Cyberspace“

2 Cit. Lévy (2000:15)

3 Tamtéž

4 Konkrétně v roce 1984.

5 Gibson (1992:46)

6 Barlow bývá označován za vizionáře a jednoho z největších zastánců svobody a samosprávného řízení kyberprostoru v devadesátých letech dvacátého století - Goldsmith, Wu (2008:30). Založil neziskovou organizaci EFF (Electronic Frontier Foundation), hájící práva a svobody uživatelů Internetu. Později se k této výrazné osobnosti devadesátých let ještě vrátím.

7 viz <<http://fss.muni.cz/rpm/Revue/Heslar/kyberprostor.htm>>

více uživatelů a mnoho souborů dat. Každý počítač slouží jako okno do informací vytvářejících toto prostředí. Slovem kyberprostor bývají označovány i různé nevirtuální počítačové služby (...)“⁸ Kyberprostor (ve smyslu mezinárodní počítačové sítě) plní v současnosti v našem životě celou řadu důležitých funkcí. Těmi se stávají zejména funkce:

- *komunikační* – zprostředkovává uživatelům komunikaci a vzájemnou výměnu informací
- *informační* – sbírá a skladuje informace z nejrůznějších odvětví lidské činnosti. Stává se jakousi obrovskou informační matrikou. To s sebou nese řadu nepopíratelných výhod, kdy můžeme vyhledat během okamžiku informaci, kterou potřebujeme. Bohužel tento stav skýtá i určitá rizika. Vzhledem k tomu, že Internet není žádnou osobou nebo institucí centrálně řízen a kontrolován, může zde publikovat kdokoliv cokoliv. Pokud není daná informace zaštitěna jménem kapacity v daném oboru, nemáme nikdy jistotu, že se jedná o informaci přesnou a pravdivou. Dalším nebezpečím, které s sebou nese tendence lidí (zejména mladých) vyhledávat nejrůznější informace výhradně na Internetu, je jejich postupná ztráta schopnosti získávat informace jinde. Časem by mohla nastat situace, kdy co nebude na Internetu, to jako by neexistovalo.
- *vzdělávací* – poskytuje prostředí nejrůznějším formám e-learningu a nabízí obrovské možnosti k sebevzdělávání, neboť zde můžeme najít téměř nepředstavitelné množství informací z nejrůznějších oborů lidské činnosti.
- *transakční* – plní roli zprostředkovatele služeb (například internetové bankovníctví, elektronické obchody, online rezervace, aukční servery...)
- *rekreační* – funkce místa pro zábavu, odpočinek a trávení volného času (multimédia, počítačové hry...)

Prostřednictvím zmiňovaných funkcí působí kyberprostor na společnost v celé řadě oblastí a také spektrum následků tohoto působení je poměrně široké – od veskrze pozitivního přínosu, až po některé negativní dopady - například na naši bezpečnost. Rizika, která s sebou pohyb v prostředí Internetu přináší, však nemohou převážit nad jednoznačně převládajícími pozitivní přínosy, které se váží na pobyt v kyberprostoru. Ten může svým návštěvníkům nabídnout celou řadu možností, díky kterým se pro ně stává nesmírně přitažlivým prostředím.

Z hlediska prostoru a času je kyberprostor, ve smyslu mezinárodní internetové sítě, charakteristický okamžitostí a bezprostředností - cokoliv, co zde uživatel zveřejní, si během okamžiku mohou přečíst miliony lidí z celého světa. Vyznačuje se decentralizací, všudypřítomností - k jeho obsahu se můžeme dostat kdykoliv a odkudkoliv, kde je možné s touto sítí navázat spojení. Do určité míry je rovnostářský v tom smyslu, že téměř každý, kdo disponuje patřičným vybavením a schopnostmi může na této síti participovat a využívat ji a umožňuje tak komukoliv, aby do světa

⁸ Cit. Aukstakalnis a Blatner (1994:11). Kdykoliv v této práci budu hovořit o kyberprostoru, budu se držet této definice a budu tím mít na mysli zejména prostředí Internetu a jeho aplikací.

vysílal svá poselství. Je světem relativně velké svobody projevu a místem, které nás částečně oprostí od sociálních nebo prostorových omezení a do jisté míry tak vytváří individuálně osvobozující prostředí, které má schopnost do jisté míry prolomit izolaci sociálně nebo fyzicky exkludovaných jedinců.

1.2 Kyberprostor jako nová utopie světa neomezené svobody

Ve chvíli, kdy se pojem kyberprostor usídlil ve slovníku nejen autorů sci-fi literatury, ale i počítačových odborníků, začala k němu vztahovat svá očekávání řada utopistů, kteří v něm spatřovali zcela nový prostor, nezávislý na vnějším světě a schopný nabídnout lidem lepší život. Kyberprostor pro ně byl místem rovnosti, porozumění, vzájemné solidarity, místem bez násilí, místem, kde lze veškeré spory řešit společným konsensem namísto fyzického násilí a v neposlední řadě také místem, které, díky společnému zájmu a smýšlení jeho uživatelů, nepotřebuje pro své fungování zákony a právní systém vnějšího světa. Počátkem devadesátých let dvacátého století tak vládl poměrně rozšířený názor, že kyberprostor má sílu vzepřít se moci a autoritě politického státu a tím nás dovést ke zcela nové společnosti, osvobozené od územních základů. Tyto myšlenky jsou samozřejmě v dnešní době právem považovány za utopistické, ale v tehdejší době tvořily významnou součást uvažování o budoucnosti kyberprostoru. Jako zásadní pro pochopení emancipačních snah kyberprostoru vnímám činnost aktivisty J. P. Barlowa z období poloviny devadesátých let a dále události kolem sporů o lokalizaci a teritorialitu obsahu Internetu a s tím spojené uplatňování legislativy jednotlivých států. Tyto události měly klíčový dopad na utváření statusu kyberprostoru v rámci společnosti a tak si jistě zaslouží bližší popis.

1.2.1 J. P. Barlow – bojovník za nezávislost kyberprostoru

V tomto směru se angažoval zejména již zmiňovaný J. P. Barlow, který sice nebyl typickým počítačovým nadšencem té doby⁹, nicméně se stal velkým propagátorem Internetu a snažil se do kyberprostoru přilákat co největší počet nových uživatelů. V jeho pojetí byl Internet něčím více než jen počítačovou sítí. Připomínal mu „*ještě neobsazené pohraničí, americký Divoký západ – nezkažený a s vlastní správou, která svým obyvatelům poskytuje možnost jít si, kam se jim zachce*“¹⁰. Své nadšení šířil mezi obyčejné lidi srozumitelným jazykem (na rozdíl od řady počítačových odborníků) zejména prostřednictvím sloupků, zveřejňovaných v časopise „Wired“, přičemž velký ohlas čtenářů postupně vedl k tomu, že si Internet získával pomalu pozornost široké veřejnosti. Mimo jiné i proto, že v těchto sloupcích používal takřka cestovatelskou a objevitelskou terminologii, kterou povzbuzoval Američany, aby se v kyberprostoru zabydleli a užívali si možností, které život v něm nabízí. Současně ale brojil proti politikům a vládám, které obviňoval z ohrožování elektronického pomezí (jak kyberprostor

⁹ Nebyl ani programátorem, ani studentem technické vysoké školy. Živil se jako textař hudební skupiny „Grateful Dead“ a pěstoval dobytek na farmě ve Wyomingu.

¹⁰ Cit. Goldsmith a Wu (2008:30)

nazýval). Po nějakém čase dospěl k rozhodnutí, že je třeba obranu kyberprostoru institucionalizovat a založil za tím účelem nadaci „Electronic Frontier Foundation“, jejímž primárním posláním bylo řešit konflikty, objevující se na styčných bodech kyberprostoru¹¹ a skutečného světa, a pro kterou se mu podařilo získat celou řadu významných osobností světa počítačů.

1.2.2 Deklarace nezávislosti Kyberprostoru

Velkou zkouškou, před kterou byl Barlow postaven, se stal spor s vládou, pokoušející se v roce 1996 prosadit „Zákon o slušnosti v komunikaci“¹². Zákonodárci se prostřednictvím tohoto zákona snažili o omezení „neslušného“¹³ obsahu Internetu. Tento zákon Barlow považoval za bezprecedentní útok na svobodné principy kyberprostoru a přestože se jeho myšlenka všeobecné imunity, která by v kyberprostoru měla platit, příliš nezamlouvala právníkům, měl k jejímu podpoření k dispozici mocnou zbraň - První dodatek k Ústavě Spojených států amerických, jež významně snižuje možnost státu omezovat svobodu projevu. Stěžejí lze zpochybnit, že e-mail, webový server nebo jakákoliv další aktivita v rámci sítě, je „projevem“ a tudíž se na ni první dodatek musí zákonitě vztahovat a chránit ji¹⁴. V rámci této války o kyberprostor Barlow sestavuje a šíří svou „Deklaraci nezávislosti Kyberprostoru“¹⁵. Dokument, který byl od té doby mnohokrát citován se stal manifestem skupin prosazujících absolutní svobodu v kyberprostoru. Barlow v této deklaraci rezolutně odmítá jakékoliv zasahování moci vlád reálného světa do kyberprostoru, kterýžto považuje za ztělesnění místa s absolutní individuální svobodou, postavené na pilířích kolektivního snažení a konsensu uživatelů. Staví vlády do pozice instituce, která nemá nejmenší ponětí o duševních procesech probíhajících v kyberprostoru, o jeho kultuře, zákonech nebo etice. Vyzdvihuje jeho údajnou schopnost seberegulace na základě hromadného konsensu, vytvářejícího nový společenský řád, který nevychází z řádu vnějšího světa, ale čistě z podmínek tohoto nového světa. Zároveň akcentuje otevřenost a přístupnost kyberprostoru každému bez ohledu na jeho původ. Zmiňuje také jistou neuchopitelnost kyberprostoru a s ním spojenou absenci fyzické stránky aktivit jeho uživatelů, což má za následek nemožnost fyzického vnucení řádu ze strany vlád. Kyberprostor si představuje jako dokonale demokratický prostor, kde každý může bez obav svobodně vyjádřit svůj názor. V neposlední řadě zde zmiňuje nepřenositelnost principů z vnějšího světa do kyberprostoru, neboť principy, na kterých je (bude) postaven řád kyberprostoru jsou myšlenkami přátelství, vzájemného zájmu a etiky. V závěru deklarace potom hovoří o vytvoření nové civilizace. Takové, která by měla být lidštější a spravedlivější než společnost vytvořená a řízená vládami.

Barlowova nadace EFF s pomocí několika dalších organizací uspěla u Nejvyššího soudu

11 Někdy čas se EFF také věnovala lobování ve Washingtonu, ale od této praktiky časem upustila, protože „údajně příliš narušovala původní vize nadace“ cit. Goldsmith a Wu (2008:32)

12 Communications Decency Act – známý pod zkratkou CDA

13 Zákon zakazoval zejména sexuální komunikaci nebo obrázky, dostupné osobám mladším 18 let, ale byl zde určitý problém v poněkud vágní definici „neslušného“.

14 Goldsmith a Wu (2008:33)

15 Celé znění tohoto, ve své době velmi často citovaného dokumentu, je možné nalézt na: <http://w2.eff.org/Censorship/Internet_censorship_bills/barlow_0296.declaration>

a vymohla si tím nejen zrušení zákona CDA, ale zejména to, že soud přijal koncepci kyberprostoru a uznal, že komunikace v něm má zvláštní právní status.¹⁶ Po vítězství v tomto sporu získala řada lidí dojem, že tímto rozhodnutím postavil Nejvyšší soud hráz mezi Internet a všechny americké zákony. Tento názor však poměrně brzy vzal za své, neboť se ukázalo, že státní moc má celou řadu jiných prostředků, jak do kyberprostoru zasahovat. Jedním z takových případů se stal soudní spor společnosti Yahoo a Marca Knobela v roce 2000 (viz kapitola 1.3.1.).

1.3 Kyberprostor versus hranice národního státu a jeho legislativa

Na prvním místě je třeba si položit několik zásadních otázek. Má být kyberprostor podřízen zákonům státu? A pokud ano, jaký ze států by to měl být? Internet je přece ze své podstaty sítí mezinárodní a jeho uživatelé překračují jeho prostřednictvím hranice tak snadno, jak snadné je poklepat počítačovou myší. Má obsah Internetu podléhat legislativě země, ve které je fyzicky přítomen server, na kterém je informace uložena, nebo má podléhat právnímu systému státu, ze kterého přichází uživatel, který si tuto informaci prohlíží? Vezmeme-li v potaz, že to, co je v některých zemích legální, se může v jiných už pohybovat za hranicí zákona, musíme nutně dojít k závěru, že má-li kyberprostor splňovat legislativní podmínky všech zemí, jejichž občané se v kyberprostoru pohybují, měl by se řídit zákony všech těchto zemí¹⁷. Takový stav by však zákonitě musel vést k řadě neshod na mezinárodní úrovni. Právě na základě takových sporů kvůli rozdílné legislativě různých zemí volala celá řada nejrůznějších internacionálně zaměřených aktivistů po zavedení globální instituce, jež by provedla revizi starých telekomunikačních zákonů a nahradila je mezinárodními standardy. Instituce, jež by suplovala funkci státu v důležitých otázkách jako je soukromí, bezpečnost, ochrana autorství, nebo ochrana spotřebitele. Podle těchto aktivistů by se měly státy dohodnout na mezinárodním dokumentu, upravujícím provoz Internetu tak, jako dříve vznikla například „Úmluva o mezinárodním civilním letectví“. Takový dokument by řešil celou řadu problémů – zejména by zjednodušil orientaci uživatelů v legislativě a odstranil by největší rozpory způsobené protichůdností zákonů a nutností řídit se legislativou více než 175 různých právních systémů. Dosud se však žádný takový internacionální legislativní systém zavést nepodařilo a domnívám se, že k tomu ani v dohledné době nedojde.

1.3.1 Boj o aukční servery Yahoo

Ukázkovým příkladem sporů, které mohou nastat ve chvíli, kdy se v kyberprostoru střetnou zákony dvou různých států, může být soudní spor společnosti Yahoo¹⁸ s Marcem Knobelem¹⁹. Ten ji žaloval pro porušování francouzských zákonů proti dovozu zboží, propagujícího nacismus, jehož se

16 Goldsmith a Wu (2008:35)

17 A to je navíc ještě třeba vzít v úvahu, že v případě dvou či více různých právních názorů na jeden problém by se musel vždy řídit tím nejpřísnějším.

18 Americká společnost, provozující stejnojmenný internetový portál.

19 Velice podrobně o tomto případě hovoří například Goldsmith a Wu (2008:13)

měla dopouštět tím, že kdokoliv (tedy i občan Francie) mohl prostřednictvím aukčních serverů, které provozovala, nakupovat mezi sběratelskými předměty i nacistické artefakty²⁰. Knobel se domníval, že Yahoo nezbude nic jiného, než problematické aukce stáhnout. Společnost Yahoo se však nemínila snadno vzdát, neboť původně principiálně vznikala v prostředí postgraduálních studentů, kteří viděli v Internetu prostředí neomezené svobody projevu bez státních zásahů a své argumenty opírala o výše zmíněný první dodatek americké ústavy. Tento případ se z bezvýznamného sporu brzy rozhořel v boj o precedent, svobodu Internetu a utváření rámce, jakým bude legislativa nahlížet na kyberprostor. Knobel trval na tom, že i když jsou tyto aukce ve Spojených státech amerických legální, překročením francouzské hranice se stávají nezákonnými.

Tím se opět dostáváme k tomu, že mají-li v kyberprostoru platit zákony nějaké země, měly by zde, z důvodu jeho přístupnosti z celého světa, platit také zákony všech ostatních zemí. Představitelé Yahoo se tehdy domnívali, že francouzský soudce může prosazovat svou právní moc pouze na území Francie, a neměl by tak mít žádný vliv na to, co Yahoo může nebo nemůže umisťovat na své servery ve Spojených státech amerických. Určitým řešením by tak mohlo být zablokování přístupu na web, který je označen jako zákony porušující. Toho by bylo možné docílit identifikací polohy jeho počítače na základě jeho adresy v Internetu. Tím by se de facto v kyberprostoru reprodukovaly hranice národních států²¹, neboť není v technických možnostech žádné země cenzurovat celý Internet, protože jeho velikost je nedozírná a závratnou rychlostí se rozšiřuje. Ani to by nebylo definitivním řešením problému, neboť dostatečně cílevědomý uživatel Internetu se k požadovanému obsahu nakonec stejně dostane.

Soudce v tomto směru odmítl jakoukoliv výjimečnost Internetu a argumentoval tím, že když je francouzskými zákony nacismus zakázán v tištěné podobě, v rozhlase i v televizi, tak ani Internet by neměl být výjimkou. Poté vynesl rozsudek, ve kterém mimo to, že zamítl námitky Yahoo, také nařídil znemožnění přístupu francouzských uživatelů na web „yahoo.com“. I přes tento rozsudek se společnost Yahoo rozhodla vzdorovat a její Jerry Young se nechal slyšet, že „*Nebudeme měnit obsah našich webů v USA jen proto, že to po nás požaduje někdo z Francie*“²² a kategoricky odmítl možnost filtrovat přístup k jejich webům podle geografické polohy počítačů, ze kterých se na web uživatelé připojují. Je možné, že by francouzský soud přes oceán nedosáhl, ale to ani nemusel. Společnost Yahoo však vlastnila nemalý majetek ve Francii, včetně rozrůstající se francouzské pobočky a tomuto

20 Jednalo se zejména o insignie jednotek SS, nášivky, vlajky a podobné předměty s nacistickou tematikou.

21 Státní hranice do kyberprostoru přesahují ještě z dalšího důvodu. Přestože je prezentován jako globální médium, které spojuje informace z celého světa, je třeba informace v něm obsažené filtrovat a uspořádat tak, aby byly pro konkrétního uživatele přehledné a užitečné. Vzhledem k tomu, jak snadné je publikovat na Internetu informace, zde vzniká vysoké riziko zahlcení příjemce, který v obrovském množství dat může mít problém najít ta, která zrovna potřebuje. Proto i v kyberprostoru, který je vydáván za nadnárodní a nadprostorový, fungují určité obdoby hranic národních států (nemusi se krýt s těmi zeměpisnými), které pomáhají uživatelům se v síti zorientovat, najít jimi požadovanou informaci a neztratit se v obrovské záplavě informací, které jsou v Internetu uloženy. To je důležité i pro komerční subjekty, kterým umožňuje cílit přesně své reklamní aktivity podle země původu potenciálního zákazníka. Toto filtrování obsahu se děje buď uživatelským vyplněním kolonky s názvem země, nebo automaticky na základě identifikace polohy počítače podle jeho adresy v Internetu. Velká část uživatelů se navíc při svém pohybu na síti omezuje pouze na stránky ve svém rodném jazyce.

22 Cit. Goldsmith a Wu (2008:18)

majetku hrozilo obstavení. Mimo jiné zástupci Yahoo pravidelně podnikali časté služební cesty do Francie, kde podléhali místním zákonům a tudíž nemohli brát tuto situaci na lehkou váhu. Rozhodli se tedy veškerý nacistický materiál ze svých stránek odstranit s odůvodněním, že nacistické aukce kazí obraz Yahoo před veřejností. Státní moc tak sice nedosáhla do kyberprostoru, ale účinně uplatnila teritorialitu a svůj záměr prosadila prostřednictvím provázanosti kyberprostoru s reálným světem. Tento případ poměrně dobře demonstruje, že kyberprostor nemůže nikdy dosáhnout nezávislosti na reálném světě, neboť z něho vyrůstá a stojí na jeho základech.

1.3.2 Yahoo jako přísluhovač totalitního režimu

Trochu paradoxní potom je, že společnost Yahoo, která se v této kauze profiluje jako společnost, vyznávající svobodu, přistoupila na podmínky představitelů čínské vlády, kteří požadovali, aby se společnost Yahoo stala tím, kdo bude cenzurovat obsah Internetu ve službách komunistické strany. Čínské úřady tím podmiňovaly její vstup na čínský trh a Yahoo se tak zavázalo „zkoumat a monitorovat informace na domácích a zahraničních webech (...) zamezit v přístupu k těm webovým serverům, které šíří škodlivé informace, a ochránit tak internetové uživatele v Číně před vlivem reakčních informací.“²³ Výsledkem toho je skutečnost, že pokusí-li se člověk v Číně použít vyhledávač Yahoo, výsledky hledání nejsou kompletní a jsou ochuzené o weby, které považuje čínské ministerstvo propagandy za nebezpečné nebo narušující pořádek. Omezení se však nevztahuje pouze na vyhledávač. Například v diskusních fórech byly zavedeny takové filtry, kterými neprošla určitá slovní spojení (například „pluralitní volby“ nebo „nezávislost Tchajwanu“) a současně se v těchto fórech pohybují cenzori, sledující probíhající konverzace²⁴. Spolupráce Yahoo s čínskými úřady už měla za následek zatčení celé řady protivládních aktivistů²⁵.

Yahoo se brání útokům zastánců demokracie tím, že pouze dodržuje místní zákony, což zní poněkud paradoxně, pokud si vzpomeneme na to, jak úpěnlivě se ta samá společnost bránila francouzské legislativě v soudním sporu s Marcem Knoblem. Na těchto příkladech můžeme pozorovat vcelku dramatický obrat postoje firmy, jež mohla být do určité doby považována za téměř ukázkového představitele hnutí svobody projevu v internetovém prostředí a která se stala nástrojem, přímo se podílejícím na kontrole myšlenek ve službách totalitního státního zřízení. Tato proměna celkově dotváří obraz transformace Internetu, který se mění z technologie popírající lokální zákony na takovou, která se podílí na jejich prosazování.

1.3.3 Legislativní ráj

Poté, co vyšlo najevo, že kyberprostor bude vždy závislý na reálném světě prostřednictvím jejich provázání, rozhodl se koncem devadesátých let oddělit alespoň malou část kyberprostoru

23 Cit. Goldsmith a Wu (2008:23)

24 Cit. Goldsmith a Wu (2008:23)

25 Například novinář Ši Tao byl na základě svých aktivit na Internetu odsouzen k desetiletému trestu odnětí svobody.

od vlivu legislativy jakéhokoliv státu Ryan Lackey²⁶. Ten se svůj záměr rozhodl uskutečnit umístěním serverů a internetové linky na betonovou plošinu z II. světové války, stojící v mezinárodních vodách zhruba deset mil od britského pobřeží²⁷. Lackley chtěl na této plošině vytvořit jakýsi „datový ráj“, který by byl zcela mimo dosah legislativy územních států. Prostor v tomto „datovém ráji“ pak nabízel dodavatelům pornografie, specialistům na daňové klíčky, webovým hazardním službám, nezávislým hnutím a dalším internetovým uživatelům, kteří chtěli uniknout svým vládám.²⁸ Při realizaci tohoto smělého projektu vycházel z myšlenek raných 90. let, že státy nemohou účinně zasahovat do něčeho, co se děje mimo jejich hranice. Opět se ale potvrdilo, že tato myšlenka je již zastaralá. Lackleyho činnost byla nakonec potlačena ze strany ostatních států nikoliv zásahem mimo jejich území, ale nátlakem, kterým působily na subjekty a prostředníky na svém území. Těmito prostředníky jsou zejména poskytovatelé služeb Internetu, ale třeba i internetové vyhledávače apod. Dalšími subjekty, které tento projekt odsoudily k záhubě byly banky a společnosti, vydávající platební karty, které tím prakticky znemožnily obchodování v tomto „ráji“. Díky tomu společnost HeavenCo zkrachovala kvůli nedostatku klientů. Tím se nám opět potvrzuje nezpochybnitelná provázanost mezi Internetem a reálným světem. Nemůžeme si proto představovat kyberprostor jako něco beztvarého a nehmotného, zcela mimo náš reálný svět, ale musíme vzít na vědomí i jeho fyzickou stránku, tvořenou počítači, dráty, kabely, směrovači, servery, přepínači a dalším zařízením, které se nachází na území státu a je majetkem společností, které se musí řídit legislativou tohoto státu.

26 Spoluzakladatel společnosti HeavenCo, jež vznikla za účelem poskytování služeb v oblasti pronájmu serverů nejrůznějším „problémovým klientům“, kteří by se jinde mohli dostat do křížku s místními vládami.

27 Viz <<http://www.lupa.cz/clanky/kratky-zivot-internetoveho-ostrova/>>

28 Goldsmith a Wu (2008:83)

2 Internet jako technicko-sociální fenomén

Abychom si plně uvědomili a pochopili výjimečnost a jedinečnost počítačové sítě zvané Internet²⁹, je třeba zde alespoň ve zkratce nastínit okolnosti jeho vzniku a vývoje. Podrobnější popis zlomových událostí utváření Internetu lze nalézt v příloze č. 1. Ačkoliv se může zdát, že vzniku Internetu věnuji v této práci až příliš mnoho prostoru, považuji seznámení s okolnostmi a klíčovými momenty jeho vývoje za klíčové pro pochopení jeho jedinečnosti ať již v rovině technické či společenské.

2.1 Historie vzniku Internetu a zlomové okamžiky jeho vývoje³⁰

Za období vzniku Internetu je širokou veřejností často považován počátek devadesátých let dvacátého století. Chceme-li proniknout ke skutečným počátkům vzniku myšlenky zasílání počítačů, musíme se přesunout mnohem dále do minulosti – do přelomu padesátých a šedesátých let dvacátého století. V této době vrcholící studené války a probíhajícího technologického a zbrojního závodění mezi Sovětským svazem a Spojenými státy americkými získal východní blok určitý náskok na poli dobývání vesmíru. Tím bylo vypuštění první umělé družice na oběžnou dráhu. V reakci na tento sovětský úspěch nalila vláda Spojených států amerických nemalé finanční prostředky do podpory vojensky orientovaného vědeckého výzkumu. Jedním z projektů, který z této podpory těžil, bylo posílení vývoje na poli počítačů a komunikačních technologií. Zejména se potom jednalo o vytvoření počítačové sítě, propojující americká vědecká a výpočetní střediska³¹. Tento úkol byl zadán nově vzniklé Agentuře pro výzkum pokročilých projektů³². Ta se rozhodla vybudovat síť, založenou na principu rozkládání informací tzv. pakety³³, čímž vznikla síť ARPANET (která byla přímým předchůdcem Internetu, neboť některé její základní rysy přetrvaly v Internetu až do současnosti) spojující počítače univerzit, napojených na Pentagon, což bylo pro univerzity velkým přínosem, neboť tím získaly v rámci sdílení výpočetních prostředků přístup k – do té doby nevídané - výpočetní síle „superpočítačů“³⁴ ministerstva obrany. „*To byla velice šikovná služba, protože strojový čas byl na počátku sedmdesátých let vzácný a cenný*“³⁵. Další výhodou takovéto sítě bylo její možné využití pro

29 V řadách odborné veřejnosti, ale i mezi laiky, se již delší dobu vede debata, zda psát ve slově „Internet“ velké počáteční písmeno. Já se přikláním k názoru, že by tak mělo být činěno, neboť se jedná o vlastní název konkrétní počítačové sítě. Internet je na světě pouze jeden, a tak si plně zaslouží být psán s velkým počátečním písmenem. Slovem „internet“ se potom označuje jakákoliv soustava vzájemně propojených sítí, které mají zpravidla svého vlastníka (na rozdíl od Internetu, který vlastníka nemá).

30 Při psaní tohoto oddílu jsem čerpal zejména z následujících publikací: Castells (2001), Huitema (1996), Cairncrossová (1999), Bartošek (1995) a elektronických zdrojů: <http://www.computerhistory.org/internet_history/>, <<http://www.davesite.com/webstation/net-history.shtml>>, <<http://www.lincoln.edu/math/rmyrick/ComputerNetworks/InetReference/57.htm>> a <<http://www.isoc.org/internet/history/>>

31 Bartošek (1995)

32 Advanced Research Project Agency – ARPA. V roce 1972 byla tato agentura přejmenována na DARPA – Defense Advanced Research Project Agency

33 Systém přepojování paketů (packet switching) spočívá v rozdělení zprávy na několik menších samostatných částí (tzv. pakety), které se posílají jednotlivě a na druhé straně komunikace (u příjemce) se opět skládají do původního celku.

34 V té době ještě síť nesloužila v takové míře jako komunikační nástroj, ale zejména k využití volných výpočetních kapacit počítačů prostřednictvím distribuovaných výpočtů.

35 Cit. Bartošek[online] <<http://www.ics.muni.cz/zpravodaj/articles/22.html>>

komunikaci v rámci armády, neboť byla velmi robustní a její funkčnost by byla zachována i v případě poškození její velké části (na rozdíl od v té době užívané centralizované telefonní sítě).

Od konce šedesátých let byl ARPANET inovován, vylepšován a technologicky posouván kupředu zejména pomocí tzv. „RFC“³⁶, což byl systém návrhů a podnětů, na kterých se podílela odborná komunita uživatelů sítě a jehož hlavním účelem bylo dosažení konsensu a standardizace při vývoji síťových technologií, na kterých se podíleli vědci z různých míst, která byla od sebe často velmi vzdálena³⁷. Tento princip umožňoval každému participantovi víceméně svobodně se vyjadřovat ohledně fungování sítě a jejího možného vylepšení. Zároveň tím bylo zajištěno určité formalizování komunikace mezi odborníky a účinnější prosazování standardizace.

Během sedmdesátých a osmdesátých let se vývoj ubíral směrem ke standardizaci. Ta měla být zajištěna konektivitou nejrůznějších operačních systémů a sítí prostřednictvím jednotného síťového protokolu, zajišťujícího, že se tato zařízení chovají jako jedna celistvá síť. Dále se počátkem sedmdesátých let objevuje například první verze elektronické pošty³⁸, jež se od té doby stabilně drží mezi nejpoužívanějšími internetovými aplikacemi. V osmdesátých letech navíc díky masovějšímu rozšiřování stále menších a výkonnějších počítačů poněkud ustoupilo do pozadí vzdálené využívání kapacit velkých počítačů jakožto jeden z primárních účelů síťování počítačů a primární účel sítě se zaměřil spíše na komunikaci mezi institucemi a výzkumníky.

Vzhledem ke stále rychlejšímu rozrůstání sítě a rostoucímu počtu lidí, kteří se podíleli na jejím utváření, bylo třeba začít její aktivity nějakým způsobem koordinovat a institucionalizovat. Z tohoto důvodu vznikaly organizace, jejichž primárním cílem bylo řídit činnosti zaměřené na institucionalizovaný vývoj a rozšiřování Internetu. Jednalo se o řadu komisí a skupin, zaměřených na konkrétní aspekty nebo problémy fungování sítě. Tyto organizace byly tvořeny převážně dobrovolníky a mohl se do nich zapojit kdokoli, kdo disponuje dostatečnou technickou kompetencí a zájmem. Tato otevřenost je pro Internet příznačná po celou dobu jeho fungování a dá se říci, že trvá až do současnosti. Ministerstvo obrany Spojených států amerických se později rozhodlo rozdělit ARPANET na dvě různé sítě - na jedné straně čistě vojenský MILNET³⁹ a na straně druhé ARPANET-INTERNET (zaměřený na civilní výzkum a komunikaci).

Počátkem devadesátých let se začal velkou rychlostí zvyšovat počet poskytovatelů internetových služeb neboť byl tou dobou definitivně rozpuštěn ARPANET⁴⁰, čímž se uvolnilo pole působnosti pro nové poskytovatele připojení k síti a to přešlo volně do rukou soukromých firem. Internet od té doby není oficiálně ovládan žádnou organizací nebo autoritou. Konec fungování ARPANETu však nebyl uživateli vůbec zaznamenan, neboť dosavadní služby fungovaly díky jednotnému standardu TCP/IP dál. Od té doby neustále rychle roste počet uživatelů Internetu,

36 Request For Comments – česky „žádost o komentář“. Ještě před zavedením tohoto názvu se dokumenty, jejichž prostřednictvím se ustanovovaly první standardy, nazývaly IEN (Internet Engineering Notes).

37 Castells (2001:29)

38 Elektronická pošta (e-mail) je služba, umožňující v prostředí Internetu odesílat a přijímat zprávy. Zjednodušeně by se dalo říci, že je jakousi obdobou dopisu.

39 MILNET (Military Network) byl jakožto armádní síť nadále primárně zaměřen na armádní komunikaci a výzkum.

40 Zejména pro technickou zaostalost své infrastruktury. Zbytky této sítě potom byly užity k posílení vědeckých sítí.

zrychluje se integrace Internetu do nejrůznějších lidských činností a obrovským tempem narůstá jeho obsah. Internet se tak z pozice nákladného luxusu⁴¹ s omezenými možnostmi využití vypracoval až do pozice každodenní samozřejmosti, bez které si mnoho lidí už nedovede (a většina z nich pravděpodobně ani nechce) představit svůj život.

2.2 Historie zavádění Internetu v České republice

Zapojení Československa, stejně jako celého východního bloku Evropy, do mezinárodní sítě nepřipadalo před rokem 1989 v žádném případě v úvahu a to hned z několika důvodů. Nejenže zde byly nepochybně významné ideologické překážky, které neumožňovaly překonat „železnou oponu“ a připojit se k sítím západní Evropy, ale svou roli hrály také překážky technického a technologického charakteru. Na jedné straně svou roli hrála absence širšího dovozu technologií, počítačových komponent a síťových prvků. Na straně druhé zde situaci ztěžovala nepřítomnost jakékoliv jiné než telefonní komunikační sítě.

Když v listopadu roku 1989 padl totalitní režim východního bloku⁴² a začalo docházet k rozsáhlým transformačním procesům, otevřela se naše republika západnímu světu a rázem přestala existovat politická bariéra, do té doby bránící připojení. Díky tomu mohli tuzemští vědečtí pracovníci a technici začít připravovat vytržení z nucené izolace a napojení tehdejšího Československa na mezinárodní síť. K prvnímu připojení (i když tehdy zatím pouze ve zkušebním provozu) došlo v roce 1991⁴³, kdy byly počítače Českého vysokého učení technického připojeny k uzlu v německém Linci. Oficiální připojení bylo potom realizováno v únoru roku 1992⁴⁴ (opět se jednalo o počítače ČVUT). Dalším cílem bylo vytvoření páteří sítě, která by spojovala nejprve akademická pracoviště Prahy a Brna a později celé republiky. Za tímto účelem vznikl projekt FESNET⁴⁵, který po rozpadu federace v roce 1993 změnil název na CESNET⁴⁶. Tato síť nadále sloužila téměř výhradně akademickým pracovníkům, neboť díky absenci komerční sféry měl z laické veřejnosti o Internetu poněktý jen málokdo.

Naštěstí u nás byla po roce 1995 síť komercionalizována (do té doby byla financována ze státních peněz a to zejména formou grantů). Ke komercionalizaci mohlo dojít jen díky skutečnosti, že bylo v této oblasti ukončeno monopolní postavení společnosti Eurotel, která výrazným způsobem⁴⁷ brzdila rozšíření internetového připojení mezi běžné obyvatelstvo. Další změny na sebe díky tomu

41 Internetové připojení (podobně jako například telefonní linka) je službou, jejíž užitná hodnota pro jedince roste spolu s tím, čím větší počet lidí tuto službu využívá.

42 Na jehož zhroucení měly nepochybně svůj podíl i informační technologie neboť podle Castellse (2000:13) přispěla k pádu etatismu Sovětského svazu neschopnost začlenit do současného státního zřízení nově vznikající informacionalismus, který začal pomalu vytlačovat industrialismus. Informační revoluce s sebou přinesla kromě zhroucení některých etatistických režimů také přestavbu systémů kapitalistických (informační společnost se orientuje na akumulaci vědění a technologického vývoje na rozdíl od maximalizace ekonomického růstu, který je typický pro období industrialismu). O informačních technologiích jakožto příčině pádu komunismu hovoří také například manželé Tofflerovi.

43 Viz <<http://www.fi.muni.cz/usr/jkucera/pv109/2000/xchlad.htm>>

44 Tamtéž.

45 FESNET – Federal Educational and Scientific NETwork

46 CESNET – Czech Educational and Scientific NETwork

47 Zejména svou cenovou politikou.

nenechaly dlouho čekat⁴⁸. Postupně také začal vznikat český obsah Internetu⁴⁹ a české podnikatelské subjekty si začaly uvědomovat konkurenční výhodu, kterou jim může poskytnout prezentace na Internetu. Dalším krokem bylo zavedení placené reklamy zhruba na přelomu let 1997 a 1998, což přineslo do tohoto oboru nemalé peníze, které významně usnadnily a urychlily jeho další rozvoj. Širšímu využívání Internetu veřejností však do určité míry stále ještě bránila cenová politika poskytovatelů, která udržovala neúměrně vysoké ceny internetového připojení⁵⁰. Avšak postupné snižování cen připojení domácností a podniků, spolu s rozšiřujícím se počtem míst, na kterých byl zdarma poskytován přístup k Internetu (školy, knihovny apod.), a také míst s placeným přístupem na síť⁵¹ neustále zvyšovaly počet českých uživatelů Internetu. Díky snížení nákladů, spojených s internetovým připojením se začal rapidně zvyšovat počet připojených domácností⁵².

Od té doby u nás Internet musel ujit ještě dlouhou cestu. Vývoj se nesl v duchu obrovského nárůstu množství a rozmanitosti obsahu, masivní podpory ze strany státní správy⁵³, zavádění vysokorychlostního připojení a zejména zvyšování počtu jeho uživatelů. Do dnešních dní pokračují státní snahy zvýšit úroveň počítačové gramotnosti a umožnit co největšímu počtu lidí aktivně vstoupit do kyberprostoru⁵⁴. V současnosti v naší zemi dosahuje penetrace Internetu zhruba šedesáti procent⁵⁵ obyvatel. Počet aktivních uživatelů se od roku 2000 zhruba zpětinásobil na něco málo přes šest milionů⁵⁶. Podrobné aktuální přehledy počtu uživatelů Internetu a strukturu jejich populace je možné nalézt v publikacích Českého statistického úřadu a také prostřednictvím jeho webových stránek⁵⁷.

2.3 Kulturní pozadí vzniku, rozvoje a šíření Internetu

Abychom pochopili jedinečnost Internetu a podmínky jeho vývoje, musíme ho vidět v souvislostech a vztazích doby a prostředí, ve kterých vznikal, neboť ho nelze zjednodušovat pouze na jeho technologickou stránku. Internet je totiž také sociálním konstruktem, který byl utvářen různými společenskými skupinami a hnutími. Tato hnutí se výraznou měrou podílela na procesu, na jehož konci stojí Internet jakožto decentralizované, demokratické, formálně neřízené a otevřené

48 V následujícím roce se díky tomu více než zdvojnásobil počet uzlů připojených k Internetu. Zdroj: Peterka [online] dostupné z WWW: <<http://www.earchiv.cz/a95/a529k200.php3>>

49 V počátcích se jednalo zejména o nejrůznější informační služby jako jízdní řády, telefonní seznamy, obchodní rejstřík a další.

50 Drtivá většina připojení byla tou dobou realizována prostřednictvím vytáčeného telefonního připojení, které mělo kromě vysoké ceny i další nevýhody. Těmi byla nejenom relativně nízká rychlost připojení, ale také blokování telefonní linky v době připojení k Internetu.

51 Tzv. internetové kavárny zažívaly na konci devadesátých let zlaté časy, během času ale jejich obliba postupně klesala díky, stále dostupnějšímu internetovému připojení z pracovišť a domácností.

52 Viz tabulka č. 1.

53 Ať už se jedná o často diskutovaný projekt „Internet do škol“, vytváření webových stránek institucí, či zavádění eGovernmentu, státní správa pochopila nutnost podpory sítě a jejího využívání ve prospěch zvýšení informovanosti občanů a usnadnění některých byrokratických procesů či komunikace mezi občanem a státními institucemi.

54 Tyto snahy se zaměřují zejména na školní mládež prostřednictvím školní výuky, na starší generaci, kterou se snaží motivovat a zbavit strachu z nových technologií, a dále například nezaměstnané, kterým nabízí různé rekvalifikační kurzy.

55 Údaje z mezinárodních průzkumů publikovaných serverem Internetworldstats, které jsou dostupné z WWW: <<http://www.internetworldstats.com/europa.htm#cz>>

56 Údaj k září 2009 dle Internet World Stats <<http://www.internetworldstats.com/>>

57 Viz např. <http://www.czso.cz/csu/2008edicniplan.nsf/kapitola/9701-08-v_roce_2008-0304>

médium. Tento proces ale v žádném případě nebyl jednostranný a Internet současně pomáhal spoluutvářet prostředí těchto hnutí, neboť působení Internetu a společnosti je vzájemné. Tato vzájemnost spočívá v tom, že uživatelé svojí činností produkují a mění technologie, přičemž tyto technologie potom do určité míry proměňují své uživatele⁵⁸ tím, že jejich prostřednictvím vzniká komunikační prostředí, ve kterém probíhají interakce uživatelů.

2.3.1 Internet - výtvar a současně prostředí komunit a subkultur

Přestože byly práce na vytvoření počítačové sítě zpočátku financované v první řadě americkou armádou, stala se hnací silou vývoje této technologie snaha vědců vytvořit síť, umožňující rychlé a spolehlivé sdílení informací bez ohledu na velké vzdálenosti. Tato rozpolcenost je patrná i v pozdějším vývoji sítě, kdy byla sice výstavba technického zázemí a její infrastruktury svěřena telekomunikačnímu gigantu AT&T⁵⁹, kdežto po ideové a komunikační stránce byla nadále utvářena pracovníky vysokých škol, studenty a technickými nadšenci. Nepochybným přínosem vysokoškolského (a obecně vědeckého) prostředí byl jeho podíl na utváření systému hodnot, založených na určité otevřenosti, demokratičnosti, volném sdílení informací a komunitním principu, kdy se každý, kdo byl do rozvoje této sítě nějakým způsobem zapojen, mohl přímo podílet na jejím vylepšování. Přestože tedy vývoj a správa Internetu spadaly de facto do kompetence armády, což je striktně autoritativní organizace s přísnou dělbu moci, jasnou hierarchií, vertikálním řízením a nepříliš demokratickými řízením, fungovaly na přesně opačných principech.

Do jeho utváření, rozvoje a fungování se totiž mnohem více než zástupci armády zapojovali zejména představitelé třech subkultur z řad vývojářů a uživatelů. Na prvním místě to byli vysokoškolští pracovníci a obecně akademická výzkumná a výpočetní střediska. Na druhém místě to byli jejich studenti a techničtí nadšenci, kteří se tou dobou (přelom šedesátých a sedmdesátých let) angažovali v celé řadě studentských a sociálních hnutí. Jejich otevřenost všemu novému a nekonvenčnímu, stejně jako jistý odpor k autoritám (zejména státním a mocenským), vedla postupem času k vytvoření skupiny třetí, kterou byli takzvaní „hackeri“⁶⁰, lidé, kteří zábavu a uspokojení hledali ve zkoumání detailů programovatelných systémů a hledání metod, jak tyto systémy vylepšovat⁶¹. Tato komunita lidí, kteří byli zpravidla zručnými programátory a experty

58 Castells (2001:27)

59 Svého času největší telekomunikační společnost na světě.

60 Pojmenování „hacker“ vzniklo v padesátých letech 20. století v rámci komunity radioamatérů, kteří tak označovali někoho šikovného a technicky nadaného, schopného hledat metody ke zlepšování výkonu a dosahu svého vysílače (Jirovský 2007). Jiné prameny hovoří o převzetí slova „hacking“ od skupiny železničních modelářů, kteří modifikovali svoje modely tak, aby jezdily rychleji a lépe. Ať je původ slova hacker jakýkoliv, časem se napevno usadilo v počítačovém žargonu jako označení pro člověka, který dokáže něco, co jiní ne, kdo dokáže zasahovat do počítačových systémů a programů, upravovat jejich kód a tím je vylepšovat. Teprve postupem času (zhruba na přelomu 60. a 70. let) získává pojem „hacker“ výrazně negativní konotaci jako důsledek zásahů některých hackerů do telekomunikačního systému společnosti AT&T. Hacking, tak jak ho známe dnes, se potom rozvíjí v 80. letech. Přestože dnes je díky mediálními kampaním toto označení téměř synonymem pro ničitele a kriminální živly, sestavili hackeri v dobách vzniku svého hnutí soubor pravidel, který definoval jakousi hackerskou etiketu. Členové subkultury hackerů, zaměřující se na napadání počítačových systémů a ohrožování informačních toků často za účelem osobního obohacení, jsou nazýváni „Crackeři“ a „praví“ hackeri se od jejich praktik ostře distancují.

61 Jirovský (2007:49)

v oboru informačních technologií a telekomunikačních systémů, založila svou ideologii na myšlenkách svobody jedince, sdílení know-how, volného šíření informací a politice open-source⁶² programů. Zmiňované tři skupiny uživatelů měly zcela zásadní vliv na určování směru vývoje Internetu, neboť až do nástupu masivního rozšíření Internetu do firem a domácností byly hlavními uživateli sítě. Počet uživatelů internetu rapidně vzrostl až se zavedením WWW, což mělo za následek jeho otevření laické veřejnosti a dodalo mu masovější charakter. Vzhledem k rostoucímu počtu uživatelů začal tvořit Internet rozsáhlý trh, díky čemuž se dostal také do hledáčku podniků, které na něj začaly jako na trh nahlížet a významněji využívat možnosti, které nabízí.

2.3.2 Internet ve službách sociálních hnutí

Díky principům, na kterých Internet vyrostl, se stal ideálním prostředkem pro sociální hnutí, která poměrně brzy pochopila možnosti, jež Internet nabízí, a začala ho využívat jako nástroje k dosahování svých specifických cílů. Internet jakožto silné komunikační a organizační médium těmto hnutím výrazně usnadňuje komunikaci, organizaci a zejména mobilizaci jejich přívrženců.

Manuel Castells⁶³ vyzdvihuje funkci Internetu jakožto hmotné infrastruktury organizačních forem sociálních hnutí 21. století⁶⁴. Internet tak plní ve vztahu k současným sociálním hnutím podobnou funkci, jako průmyslová továrna ve vztahu k dělnickým hnutím v dobách industrialismu. Síť se tak prostřednictvím nejrůznějších hnutí stává významnou pákou společenské změny. To se děje zejména díky tomu, že jsou nová sociální hnutí síťové společnosti mobilizována zejména kolem kulturních hodnot, což s sebou nese boj za změnu řádu a významu institucí. Tato hnutí mají vysokou míru emocionality a zpravidla se aktivizují na základě mediálních událostí. Internet jim nabízí prostor k vyjadřování, sjednocování a koordinaci za účelem boje proti institucím. Konečně také umožňuje hnutím globalizovat se, což je důležitá podmínka pro jejich boj proti světovému dosahu moci. Přestože mají zmíněná hnutí díky komunikaci a organizaci prostřednictvím Internetu globální dosah, stále svou legitimizaci zakládají zejména na podpoře lokální skupiny.

Procesy konfliktních společenských změn v informační éře se točí především kolem boje za proměnu kategorií naší existence, budováním interaktivních sítí jako forem organizace a mobilizace. *„Tyto sítě, rodící se z odporu místních společností, míří ke zdolání moci globálních sítí, a tak přetvářejí svět směrem zezdola nahoru. Internet poskytuje hmotnou základnu pro zapojení těchto hnutí do budování nové společnosti. Tím, také přeměňují Internet: z organizačního nástroje a komunikačního média se stává pákou sociální přeměny (...)“⁶⁵.*

62 Open-source se obvykle definuje jako počítačový software s otevřeným zdrojovým kódem, který umožňuje za určitých podmínek změny a vylepšování. Výrazem open-source se často nepřesně označuje veškerý software, který je uživatelům dostupný bez poplatků nebo vytvářený komunitou dobrovolníků. Těmito atributy sice open-source software mnohdy disponuje, nicméně nejsou pro toto označení podmínkou.

Definici dle Open Source Initiative lze nalézt na adrese <http://opensource.org/>

63 Významný současný sociolog, zabývající se převážně informační společností, komunikací a urbánní sociologií.

64 Castells (2001:139)

65 Cit. Castells (2001:143)

V poslední době dostala sociální hnutí do rukou další mocný nástroj v jejich boji za změnu řádu a institucí. Tím se staly sociální sítě⁶⁶, které nabízí široké možnosti mobilizace a organizace jejich příznivců.

2.3.3 Kdo Internet ovládá a utváří jeho obsah?

Castells rozlišuje uživatele Internetu do dvou hlavních kategorií⁶⁷. Na jedné straně jsou zde tvůrci (*Producers*), aktivně se podílející na utváření obsahu Internetu. Do této skupiny Castells řadí zejména příslušníky technické elity (odborníci, kteří se podíleli na vzniku nebo se podílejí na technickém vývoji Internetu), hackeři (jakožto zástupci subkultury, bojující za otevřenost, svobodu tvorby a volné šíření informací), dále příslušníci virtuálních komunit (jejichž přínosem byly inovace na poli komunikačních kanálů) a v neposlední řadě také internetoví podnikatelé (v podstatě propojují činnost předchozích třech skupin principem vydělávání peněz). Na straně druhé potom hovoří o kategorii pasivních uživatelů (*Consumers*), kteří tento obsah nevytvářejí a pouze užívají výhod, které Internet skýtá.

Cairncrossová ve své práci na několika místech vyzdvihuje fakt, že provoz Internetu není odnikud centrálně řízen nebo ovládan, nikdo ho nevlastní, neprovozuje, neudržuje a ani nevykonává činnost regulátora nebo cenzora⁶⁸. Zde si s touto autorkou troufnu nesouhlasit, neboť vlády států prostřednictvím jejich legislativy mnohdy zasahují například do toho, jaký obsah Internetu mohou jejich občané ve svých prohlížečích zobrazit. Zejména se jedná o potírání nejrůznějších webových stránek, prezentujících dětskou pornografii nebo nabádajících k trestné činnosti. Některé politické režimy (zde můžeme jmenovat jako příklad Čínu, která je mimochodem v současné době zemí s nejvyšším počtem připojených uživatelů a předstihla tak i Spojené státy⁶⁹) si ponechávají dozor nad tím, co a za jakých podmínek může být zobrazeno například internetovými vyhledávači. Tím se de facto dopouštějí cenzury⁷⁰.

Volnost Internetu není omezována pouze ze strany totalitních režimů. Do fungování Internetu mají tendence zasahovat prostřednictvím své legislativy i netotalitní státy. Je otázkou nakolik podvolit Internet kontrole ze strany donucovací moci a státní legislativy a zda by to nemohlo vést k narušení jeho statusu „svobodného média“. Nicméně jisté zásahy jsou zřejmě nevyhnutelné z důvodu zvyšování bezpečnosti uživatelů a jejich ochraně například před kyberkriminalitou. V poslední době volají po omezení svobody kyberprostoru také západní demokracie, jejichž tajné služby se snaží státní zásahy legitimizovat jako boj proti mezinárodnímu terorismu. Dále jsou zde patrné tlaky ze strany politických kruhů, volající po výrazném omezení svobody (a anonymity) v rámci boje proti pornografii (zejména

66 Sociální sítě jako MySpace či Facebook jsou webové služby, jejichž prostřednictvím uživatelé mohou udržovat spojení se svými známými, přáteli a sympatizanty, sdílet fotografie nebo si vyměňovat kontakty.

67 Castells (2001:36)

68 Cairncrossová (1997:92)

69 Podle údajů z průzkumu, pořádaného na přelomu let 2009 a 2010, zveřejněných na webové stránce <<http://www.internetworldstats.com/stats.htm>>, má ve Spojených státech přístup k Internetu přibližně 234 milionů lidí, kdežto v Číně je takových lidí již 384 milionů.

70 V jedné z dalších kapitol se budu státním zásahům do fungování Internetu věnovat blíže.

dětské) a v neposlední řadě se v tomto směru silně angažuje také řada spolků, prosazujících dodržování autorských práv a duševního vlastnictví. Tato omezení spolu s neustále stoupajícím objemem údajů, které o veškeré internetové aktivitě uživatelů ukládají a archivují poskytovatelé připojení nebo společnosti jako je například Google⁷¹, nás pomalu ale jistě přesouvají téměř do končin, nápadně připomínajících orwellovský stát. „Velkému bratrovi“ navíc významně nahrávají i sami uživatelé, kteří dobrovolně zveřejňují celou řadu svých citlivých údajů prostřednictvím nejrůznějších sociálních sítí, služeb pro sdílení fotografií a dalších aplikací. Je tak otázkou, zda se Internet postupně nestane ze svobodného prostoru místem neustálého sledování ze strany vládnoucích. Sledováním stop naší aktivity v kyberprostoru si lze poměrně snadno utvořit podrobný obraz o tom, co zde děláme a také vystopovat kde a kdy se pohybujeme v reálném prostoru. (podle přístupových bodů, odkud se připojujeme k Internetu⁷²). Může se tak stát, že se postupem času a vlivem působení deanonymizace kyberprostoru, stane Internet panoptikonem⁷³ informační společnosti.

Důležitá rozhodnutí, nezbytná pro fungování sítě, která je nutno provádět centrálně (zdokonalování protokolů, pravidla pro přidělování internetových adres apod.), jsou vykonávána nezávislými institucemi jako jsou Výbor pro internetové aktivity, Internetová společnost (Internet Society) a dalšími orgány (jako Internet Assignment Numbers Authority, která má na starosti přiřazování internetových čísel, nebo Internet Engineering Task Force). Tyto organizace jsou tvořeny převážně skupinami dobrovolníků z řad vědců a inženýrů a nemají postavení vlastníků, ale spíše „neformální statut ochránců“⁷⁴.

2.3.4 Internet jako produkt „made in America“

Vzhledem k okolnostem svého vzniku, který se odehrával téměř výhradně ve Spojených státech amerických⁷⁵, byl do určité doby Internet převážně americkou záležitostí. Tento trend sice rychle ustupuje, nicméně ještě v roce 1997 se zhruba polovina hostitelských počítačů nacházela na území USA (v roce 1996 to byly tři čtvrtiny)⁷⁶. Tato skutečnost měla nepochybně velký vliv na jazyk Internetu⁷⁷. Angličtina se tak stala jakýmsi „oficiálním“ jazykem Internetu, což bylo dáno také tím, že v době, kdy se hostitelské počítače šířily i do jiných zemí než USA, jednalo se zejména o země anglicky mluvící, a dále o země severní Evropy a Skandinávie (v těchto zemích je angličtina hojně užívána jako druhý jazyk)⁷⁸. Není tedy divu, že francouzský prezident J. Chirac svého času označil

71 Internetový vyhledávač Google ukládá a několik měsíců archivuje vše, co uživatel vyhledával spolu s údaji, které mohou vést k identifikaci počítače, jehož prostřednictvím bylo vyhledávání provedeno.

72 Například v případě připojení k Internetu v městské zástavbě prostřednictvím mobilního telefonu lze určit polohu uživatele s přesností na desítky až stovky metrů.

73 S tímto pojmem poprvé přišel J. Bentham, který jím popisuje uspořádání instituce, umožňující neustálý dohled nad osobou (podle M. Foucaulta jsou takovými institucemi například vězení, psychiatrická zařízení, školy...). Každý člověk je v rámci této instituce neustále vědomě viditelný a dokonale individualizovaný. Foucault (2000:281-282)

74 Cit. Cairncrossová (1997:92)

75 První spojení mimo území Spojených států bylo uskutečněno až v sedmdesátých letech a jednalo se pouze o dočasné připojení za účelem konference o informačních technologiích

76 Cairncrossová (1997:93)

77 K tematice jazyka Internetu se v této práci ještě vrátím.

78 Cairncrossová (1997:275)

Internet jako jakousi „anglosaskou síť“. To také potvrzuje propastný rozdíl v oblasti výpočetních technologií mezi Spojenými státy a Evropou. Cairncrossová hovoří o tom, že ještě v lednu 1997 bylo možné pozorovat takový rozdíl mezi úrovní jednotlivých států (a to i „vyspělých“), že zatímco ve Spojených státech amerických byla zpráva o stavu Unie, kterou přednášel Bill Clinton, živě přenášena mimo jiné i pomocí internetového rádia⁷⁹, byl tou dobou při otevírání nové národní knihovny ve Francii prezident Jacques Chirac překvapen když mu při prohlídce budovy ukázali počítačovou myš⁸⁰. Tyto rozdíly se však v dnešní době čím dál tím rychleji stírají a počítače, potažmo Internet, se stávají naprosto samozřejmou každodenní součástí života stále rostoucího počtu lidí.

Můžeme si povšimnout, že vliv Spojených států amerických se na existenci Internetu projevil nejen jazykem, ale také vrůstáním určitých kulturních a sociálních vzorců. Dá se říci, že určitý rovnostářský, technokratický individualismus a odpor k vládní kontrole, kterými se prostředí Internetu vyznačuje, mohou být někým považovány za typicky americké postoje. Zajímavostí a také určitou známkou internetové převahy Spojených států amerických je fakt, že pouze velmi málo amerických domén třetího řádu obsahuje (na rozdíl od domén jiných států) příponu podle geografického umístění (.us)⁸¹. Podobný fenomén můžeme vysledovat například v oblasti poštovních služeb, kde Velká Británie jakožto vynálezce poštovních známek, na ně jako jediná neumisťuje svůj název země⁸².

2.3.5 Internet jako nástroj politického tlaku

Internet hraje důležitou roli v něčem, co Castells nazývá „informační politikou“⁸³. Přístup společnosti k vládě je podle něho velmi závislý na politice médií a informačních systémů, které mají moc vyvolávat buď její podporu nebo odpor vůči ní. Vzhledem k tomu, že se lidé ve svých volebních preferencích zaměřují na konkrétní osobnosti a mediální politika je tak vysoce personalizovaná, hraje v ní klíčovou roli možnost působit na tyto osobnosti přímo prostřednictvím vhodného informačního kanálu. Tím je právě Internet, neboť lidem poskytuje levný, horizontální a nekontrolovatelný komunikační kanál. Tento kanál využívají zejména žurnalisté, političtí aktivisté a lidé všeho druhu k vzájemnému šíření politických informací. Tyto informace nemusejí mít pouze politický charakter. Lévy vidí kyberprostor jako alternativu k masovým médiím⁸⁴ a spatřuje v něm nástroj konce monopolů na veřejné vyjadřování, neboť v jeho rámci každá skupina či jednotlivec dostávají příležitost promluvit k široké mezinárodní veřejnosti.

Problémem podle Castellse je však fakt, že právě kvůli své otevřenosti, neposkytuje Internet

79 Internetové rádio (nebo také e-radio) – tato populární služba není rádiem v pravém slova smyslu. Zvuk se zde nepřenáší prostřednictvím rádiových vln, ale v digitální podobě prostřednictvím internetového streamingu (streaming je kontinuální přenos audiovizuálního obsahu). Celá řada rozhlasových stanic nabízí přenos svých pořadů také prostřednictvím internetového vysílání.

80 Cairncrossová (1997:85)

81 V drtivé většině užívají přípony (.com – komerční subjekty nebo .org – nevýdělečné organizace)

82 Cairncrossová (1997:275)

83 Castells (2001:156)

84 Masová média v jeho pojetí jsou tisk, televize, kino a rádio. Tedy „komunikační mechanismy, které šíří organizované a naprogramované informace z centra směrem k mnoha anonymním, pasivním a od sebe vzájemně odděleným příjemcům.“ - cit. Lévy (2000:219).

jakožto informační médium dostatečnou důvěryhodnost⁸⁵. Na druhou stranu hraje důležitou roli tam, kde se tradiční masmédiá⁸⁶ zdráhají rychle a do hloubky informovat, neboť všechny zprávy a informace nejprve zevrubně prověřují a teprve potom je zveřejní. V tomto směru funguje jako médium, které upozorní na problém a na základě zájmu ze strany uživatelů kyberprostoru se danému problému začnou věnovat i tradiční média. Rychlost šíření informací spolu s rozmazanou hranicí mezi pomluvou a hodnověrnou informací však může mít za následek krizi politické legitimacy.

Jednou z forem internetové komunikace, která si vydobyla pozici prostředku disponujícího mocí měnit do určité míry politiku, jsou tzv. blogy⁸⁷, jejichž největší rozmach začal po roce 2000. Do té doby se dalo v rámci blogosféry hovořit zhruba o tisících exemplářů, ale dostupnost softwaru pro jejich správu vedla k exponenciálnímu nárůstu jejich počtu. Síla a vliv blogů tkví mimo jiné v tom, že jejich čtenáři přijímají blogera, na základě jeho vyjadřování k aktuálním politickým, společenským a kulturním tématům, jako určitou názorovou autoritu⁸⁸, díky čemuž je někteří čtenáři považují za důvěryhodnější zdroje informací než tradiční masmédiá.

Blogům bylo v dobách jejich masivního rozmachu předpovídáno, že budou významným způsobem měnit politiku. Tyto odhady byly poněkud nadnesené, ale blogosféře se přesto nedá upřít určitý vliv. Drezner a Farrel⁸⁹ uvádí, že blogosféra do určité míry potvrdila svou moc a sílu zejména tím, že na rozdíl od mainstreamových médií nepolevila v připomínání politických kauz, dokud se jich nechopila i tato média a nevyvolala na ně náležitou odezvu. Blogy se také staly jednou ze zbraní, užívanou v rámci předvolebních kampaní, kdy nejrůznější politická uskupení zaměstnávají profesionální blogery, kteří potom užívají nejrůznější taktiky k mobilizaci svých přívrženců a také průběžně informují o volebních výsledcích. Jako další oblast, kde mohou mít blogy moc zasahovat do institucí, uvádějí Drezner a Farrel soudnictví. Podle nich jsou někteří soudní úředníci ovlivňováni čtením prominentních právních blogů, což může mít nepřímý dopad na průběh nebo výsledek některých kauz.⁹⁰ V neposlední řadě můžeme pozorovat důležitou roli blogů ve zveřejňování nejrůznějších kauz a prohrěšků politiků, o kterých by média neměla odvahu informovat, nebo by jim to nedovolil tlak ze strany vládnoucích politiků.

Blogy tedy mají nepochybně význam pro politiku, ale otázkou je, zda mají i skutečnou politickou moc, neboť jejich dopad je často nadhodnocován zdůrazňováním případů, kdy v politickém

85 Castells (2001:157)

86 Zejména televize, rozhlas a tisk.

87 Název „blog“ vznikl zkrácením anglického výrazu „weblog“, který by se dal přeložit jako „internetový deník“. Jedná se o pravidelně updatovanou webovou stránku, na které jsou chronologicky řazeny příspěvky jejího autora. Tyto příspěvky umožňují čtenářům, aby pod ně připojili svoje komentáře. Blogy jsou, jakožto výrazový prostředek, využívány širokou škálou uživatelů od obyčejných lidí, kteří zde například popisují své zajímavé zážitky, přes obchodní společnosti, jejichž blogy slouží k reklamním účelům, až po významné osobnosti, které prostřednictvím blogů komentují aktuální dění ve společnosti a demonstrují svá stanoviska k aktuálním událostem. V několika posledních letech se díky dostupnějším webkamerám a rychlému internetovému připojení stávají velmi populárními také tzv. „videoblogy“, což jsou blogy, kde uživatelé místo psaní příspěvků zveřejňují videozáznamy, na kterých se vyjadřují k aktuálním záležitostem.

88 Ten se tak stává do určité míry osobností, o které hovořil P. Lazarsfeld jako o „názorovém vůdci“ v rámci své teorie dvoustupňové komunikace. Názorový vůdce je podle něho osoba, která funguje jako aktivní diskutér a prostředník mezi médii a jejich publikem a tím se stává tvůrcem mínění.

89 Drezner a Farrel (2001:4)

90 Drezner a Farrel (2001:4)

boji uspěly.

Pokud tedy blogy mají nějakou moc zasahovat do politiky, musíme se sami sebe zeptat, zda je tomu tak proto, že takovou mocí skutečně disponují, nebo zda jejich vliv pramení z toho, že politici věří, že blogy tuto moc mají a podle toho k nim potom přistupují.

2.4 Internet dnes

Když se F. Cairncrossová v roce 1997 při psaní své knihy „*Konec vzdálenosti*“ zamýšlela nad tím, jakým směrem se bude ubírat rozvoj Internetu, uvedla, že „*pokud chce Internet soupeřit s telefonem a televizí, jakožto nástroji masové globální komunikace, bude se muset rozšířit mimo kanceláře podniků do domácností*“⁹¹. Autorka dále poukazovala na to, že bude třeba Internet globalizovat (jak jsem uvedl výše, v té době byl Internet stále ještě převážně americkou výsadou) a v té době hleděla vstříc nadcházejícím rokům, které podle ní měly ukázat rozsah přizpůsobitelnosti Internetu a jeho přístupnost nejenom akademikům a počítačovým nadšencům, ale i obyčejným uživatelům bez rozsáhlejších počítačových dovedností, aby se tak mohl stát informační dálnicí. Jako největší konkurenci Internetu viděla v té době telefonickou síť a televizi. Internet tak podle ní bude muset konkurovat telefonům kvalitou služeb, televizi zábavou a oběma bude muset konkurovat cenou.

Dnes, o více než deset let později (z pohledu historie se to sice může zdát jako velice krátká doba, nicméně ve vývoji Internetu, a počítačů vůbec, došlo během tohoto krátkého časového úseku k obrovskému vývojovému skoku kupředu) můžeme pozorovat, že se prakticky všechny její předpoklady vyplnily a Internet se skutečně stal místem, kam se čím dál tím větší množství lidí připojuje nejen z kanceláří, kde pracují, ale také ze svých obývacích pokojů. Tito lidé zde hledají zábavu, poučení, komunikují, pracují, seznamují se, budují komunity, obchodují... Internet se dokonce dostal ještě dál. Díky mobilním telefonům, schopným zajistit přístup na web, se Internet stává přístupným prakticky kdekoliv, kde je dostupné pokrytí signálem mobilních telefonů. Brouzdat po síti tak můžeme už i při čekání na tramvaj, v kavárně, cestou vlakem a v kterýkoliv okamžik tak vlastně máme přístup k prakticky neomezenému množství informací a lidí z celého světa.

Obrovským přínosem, vedoucím k obohacení Internetu, se v posledních letech stal příchod Webu 2.0⁹², který v roce 2003 výrazně změnil přístup uživatelů k obsahu Internetu⁹³. Dalo by se říci, že v tomto případě mluvíme doslova o změně paradigmatu. Díky tomu, že se web dostal do tohoto stadia vývoje, přestává sloužit jen jako zdroj informací, ale běžní uživatelé (nikoliv tedy pouze odborné elity jako do té doby⁹⁴) mohou spoluvytvářet obsah Internetu. Web 2.0 postupně pronikl do většiny služeb. Mezi tyto služby patří například aplikace pro sdílení videa (Youtube, Stream), sdílení fotografií (Picasa, Rajče), nejruznější sociální sítě (Twitter, Facebook) nebo sdílení vědomostí

91 Cit. Cairncrossová (1997:87)

92 Nejedná se v pravém slova smyslu o novou technologii, ale spíše o myšlenku. Neexistuje jasné technické rozlišení toho, co je ještě Web 1.0 a co už Web 2.0. Rozdíl poznáme podle toho, jak která webová služba pracuje s informacemi.

93 Viz <http://www.lupa.cz/clanky/web-2-0-bublina-nebo-novy-smer-webu/>

94 Tím dochází k decentralizaci autorit.

(Wikipedia). Základním principem se stala participace – uživatel může například prostřednictvím internetové aplikace umístit na web video nebo fotografii, které mohou jiní uživatelé prohlížet a vyjadřovat se k nim prostřednictvím komentářů. Tato aktivní participace uživatelů je mnohdy přímo vyžadována, neboť bez ní by daná služba nebo aplikace nemohla fungovat. Aby člověk mohl takto zveřejňovat informace nebo multimédia, musí si zpravidla v rámci dané služby založit svůj osobní profil. Takový profil se potom stává důležitou součástí uživatelské kybernetické sociální identity, neboť se významnou měrou podílí na jejím utváření a stává se výchozím bodem, ze kterého je daný jedinec ostatními posuzován a vnímán. Tyto služby také mohou mít výrazný komunitní charakter, neboť jejich prostřednictvím vznikají sociální sítě a vazby, které se v posledních několika letech těší stále rostoucí popularitě.

2.5 Internet zítra

Netroufám si příliš odhadovat, jakým směrem se bude do budoucna ubírat vývoj Internetu. Domnívám se ale, že v nejbližších několika letech bude výrazně vylepšena přístupnost na Web prostřednictvím mobilních zařízení a nadále se bude rozšiřovat pokrytí bezdrátovými sítěmi, které povede až ke 100% pokrytí měst bezdrátovým připojením, které právě ve spojení s těmito zařízeními umožní zdarma procházet obsah Internetu i ve chvílích, kdy člověk nebude v dosahu počítače. Je poměrně pravděpodobné, že budou digitální média pomalu vytlačovat média „předdigitální“⁹⁵ a nadále bude stále rychleji pokračovat rozmach komunitních sítí, kterého jsme momentálně svědky. Velký potenciál také slibují webové služby⁹⁶, přemísťování soukromého obsahu na síť⁹⁷ a jeho sdílení s ostatními uživateli (často na komunitní úrovni).

95 Příkladem může být pozvolný přesun pozornosti čtenářů od tištěných novin ke zpravodajským serverům.

96 Některé programy nebo služby, vyžadující klienta, mohou být nahrazeny webovou službou, k jejímuž užívání stačí mít nainstalovaný internetový prohlížeč (výhodou potom je, že nemusíme program instalovat a můžeme ho používat na jakémkoliv počítači s přístupem na web. Zástupcem takové služby jsou například Google Dokumenty, které nabízejí stejné funkce pro práci s textem, tabulkami a prezentacemi jako běžný kancelářský balík a navíc umožňují takto vytvořený dokument okamžitě sdílet. V podstatě se jedná o jakýsi přesun programů z počítačů na web.

97 Svá data (dokumenty, fotografie) řada lidí ukládá do nejrůznějších úložišť a tím jednak umožňují jejich sdílení ostatním uživatelům sítě a jednak se zbavují rizika, že o ně přijdou v případě poruchy nebo ztráty svého počítače. Otázkou ale zůstává, zda takto umístěná data jsou v bezpečí a zda provozovatel těchto úložišť dokáže zajistit jejich bezpečí.

3 Brána do kyberprostoru

3.1 Problematika přístupu k Internetu

To, že je Internet otevřeným médiem, které člověka do určité míry osvobozuje a poskytuje mu ve vztahu k ostatním uživatelům víceméně rovné šance, je nesporné. Je však třeba si položit otázku, do jaké míry funguje rovnost, co se týká přístupu k němu? Bylo by naivní domnívat se, že jediným faktorem, determinujícím možnost vstupu do kyberprostoru, je pouze hmotné vybavení potenciálního uživatele (to znamená vlastnictví počítače a možnost jeho připojení k Internetu). Tato problematika je ve skutečnosti mnohem rozsáhlejší, než by se na první pohled mohlo zdát a přístup k síti (stejně jako výhody z něj plynoucí) je ve společnosti distribuován poměrně nerovnoměrně. Klíčovou roli zde hraje zhruba od poloviny devadesátých let dvacátého století termín „digital divide“⁹⁸, v jehož rámci se tato problematika zkoumá.

Doba, kdy byl Internet výsadou několika málo vyvolených, již dávno minula a síť je dnes, zejména díky snižování nákladů spojených s připojením, běžnou součástí života širokých mas, ale „*Ti, kteří se na tomto procesu neúčastní, se dostávají na okraj společnosti a jsou výrazně znevýhodněni*“⁹⁹. Obecně totiž platí, že čím více lidí využívá určitou technologii nebo informační kanál, tím více jsou tím postiženi a znevýhodněni ti, kteří je nevyužívají a tím větší je tlak, vyvíjený na takto exkludované jedince, aby se tyto technologie také začali využívat.

Zaměříme-li se například na situaci, kdy si člověk nemůže finančně dovolit pořízení počítače a provoz internetové přípojky, zjistíme, že je ochuzen o celou řadu možností, které v sobě mimo jiné zahrnují například možnost najít si lepší práci či ušetřit finanční prostředky díky výhodným internetovým nákupům, nebo přístupu k informacím a radám, kterým mu mohou pomoci lépe hospodařit s financemi. Vidíme tak, že ekonomická nerovnost ve společnosti se na užívání informačních technologií nejen odráží, ale reprodukuje se v nich a tím vytváří nerovnost novou. Překážky, stávící se mezi potenciálního uživatele a Internet, mají několik rovin. Například L. Servon¹⁰⁰ vidí problém digitální propasti v následujících rovinách:

- *socioekonomické* (bohatí/chudí)
- *geografické* (město/vesnice)
- *mezigenerační* (staří/mladí)
- *rasové* (bílá většina/etnické menšiny)
- *geopolitické* (rozvinuté/rozvojové země)
- *kulturální* (nevyváženost obsahů dostupných on-line ve prospěch západního paradigmatu)

98 Tento termín by se dal zhruba přeložit jako „digitální propast“ a podle Van Dijka (2006:221) tento výraz odkazuje na „*prostor mezi těmi, kteří mají a těmi, kteří nemají přístup k novým formám informačních technologií*“. Těmito technologiemi potom rozumí nejen počítače a počítačové sítě, ale také další digitální zařízení jako například mobilní telefony nebo digitální televizi.

99 Cit. Pavlíček (2007:24)

100 Servon (2002)

Ovšem nelze apriori předpokládat, že všichni ti, kdo nevyužívají možností, které skýtá Internet, by tak chtěli činit, ale nemají k němu přístup. Určitý segment lidí dobrovolně volí cestu životem bez užívání Internetu.

Nad problematikou přístupu k Internetu se zamýšlí mimo jiné také P. Lévy, který si uvědomuje nebezpečí možnosti vzniku exkluze (ať již v rámci jedné společnosti, nebo na národní úrovni), ale zároveň uklidňuje, že toto není zas tak neobvyklé, neboť exkluzivitu s sebou v historii přinesl každý nový komunikační systém¹⁰¹. Řešení vidí v zajištění levného a dostupného připojení a podpoře „procesu kolektivní inteligence, která je hlavním přínosem kyberprostoru“¹⁰².

Další zajímavou typologií důvodů nerovnosti v přístupu k digitálním technologiím sestavil Van Dijk¹⁰³, který vychází z několikaletého výzkumu v této oblasti. Vidí digitální propast jako vícevrstvý problém, jenž nelze omezovat na pouhý fyzický přístup k technologiím, a tak ve své typologii přidává k materiálním důvodům také důvody nemateriální, motivační a schopnostní¹⁰⁴. Celá řada uživatelů totiž o přístup k informačním technologiím vůbec neusiluje, neboť jim v tomto směru chybí motivace či schopnosti. Přístup k digitálním technologiím tak Van Dijk vnímá jako čtyřstupňový proces, ve kterém je úspěšné získání každého druhu přístupu podmínkou pro postup na stupeň vyšší. Prvním a základním stupněm je otázka motivačního přístupu (*motivational acces*) - překážku v tomto případě tvoří například odmítání všeho nového nebo technofobie, kterými se mohou v některých případech vyznačovat třeba starší nebo méně vzdělaní lidé. Druhým stupněm přístupu je zajištění materiálních podmínek (*material acces*) a zde hraje roli zejména dostupnost technologie v návaznosti na věku, vzdělání, příjmu uživatele apod. O třetím stupni hovoří Van Dijk jako o schopnostním přístupu (*skill acces*), tedy možnostech a schopnostech, vedoucích k získání digitální gramotnosti. Nejvyšším stupněm je nakonec získání uživatelského přístupu (*usage acces*), jenž je podle něj nejenom schopností ovládat počítačový hardware a software, ale také schopností úspěšně pracovat s informacemi (jejich vyhledávání a správné užívání) a jeho úroveň se odvíjí zejména od toho, nakolik dokáží uživatelé technologie využít ve svůj prospěch.

Z výsledků výzkumů, které Van Dijk prováděl v letech 2000 až 2005¹⁰⁵ vyšlo najevo, že digitální nerovnost ve velké míře odráží existující nerovnosti a kulturní rozdíly. Tento přesah (a prohlubování) dosavadních rozdílů v přístupu k informačním technologiím zmiňuje například také A. Pavlíček, který jako příklad uvádí omezenost vertikální mobility v USA, způsobenou tím, že žáci z lepších škol (zpravidla v bohatších čtvrtích), kteří mají přístup ke kvalitnějšímu technologickému zázemí, mají lepší studijní výsledky a u závěrečných zkoušek dosahují vyššího skóre¹⁰⁶.

Problematikou přístupu k informačním technologiím a míře jejich ovládnutí ze strany uživatelů

101 Jako příklad uvádí vznik písma, který s sebou časem přinesl sociální exkluzi analfabetů, kteří až do vzniku písma neexistovali. Lévy (2000:217)

102 Cit. Lévy (2000:218)

103 Profesor sociologie a komunikačních věd, zabývající se zejména konceptem síťové společnosti, dopady nových médií na společnost a digitální propastí.

104 Van Dijk (2006:223-230)

105 Van Dijk (2006)

106 Pavlíček (2007:26)

se zabýval rozsáhlý průzkum Evropského statistického ústavu (EUROSTAT)¹⁰⁷, provedený v roce 2005. Ten byl zaměřen na míru využívání informačních technologií v Evropských zemích a na výsledcích tohoto šetření lze pozorovat poměrně silnou souvislost mezi věkem respondentů a mírou jejich schopností v oblasti informačních technologií. Zatímco v kategorii 16-24 let můžeme nalézt pouze 10 % respondentů, kteří nemají žádné základní počítačové zkušenosti, v kategoriích 55-65 let je to již více než polovina (55 %) a u dotazovaných starších 65 let činí podíl lidí bez zkušenosti s počítačem již více než tři čtvrtiny respondentů (78 %). Tyto rozdíly jsou potom ještě prohloubeny úrovní nejvyššího dosaženého vzdělání, kdy lidé s vyšším vzděláním jsou na tom v oblasti informačních technologií lépe (pouze 11 % z nich nemá žádné zkušenosti s počítači) na rozdíl od lidí se vzděláním nižším (mezi kterými je celých 61 % lidí bez základní zkušenosti s počítačem).

Domnívám se, že propast, způsobená rozdílnou mírou zkušeností v práci s výpočetní technikou, kterou můžeme v naší společnosti pozorovat mezi generacemi, se bude postupem času čím dál tím více stírat, až se stane otázkou velmi malého procenta jedinců (tak jako například analfabetismus). Samozřejmě nelze generalizovat a předjímat, že všichni starší lidé dnes nechtějí nebo neumí ovládat informační technologie, ale jejich pozice je v tomto směru poněkud znevýhodněna. Na rozdíl od mladých lidí a dětí, kteří se základům práce s těmito technologiemi povinně učili a učí ve školách, kdežto zapojení starších lidí do jejich užívání bylo založeno na nutnosti jejich dobrovolného a aktivního zájmu. Tím, jak budou stárnout lidé, pro které je práce s Internetem a digitálními médii naprosto běžnou a každodenní součástí života, bude hrát věk čím dál tím menší roli v přístupu k těmto médiím.

Problematika digitální propasti funguje také na mezinárodní úrovni, kde je nepochybně palčivým problémem současné informační společnosti a další prohlubování rozdílů mezi rozvinutými státy a zeměmi třetího světa může vést až k napětí a zvyšování bezpečnostních hrozeb. To si uvědomuje i Organizace spojených národů, která se s tímto problémem snaží bojovat¹⁰⁸. V současné ekonomice, kde hrají klíčovou roli zejména vzdělání, informace a technologie, které jsou z globálního hlediska distribuovány nerovnoměrně, můžeme sledovat velice negativní tendenci odlivu vzdělaných lidí z ekonomicky slabších a „informačně chudších“ oblastí do regionů bohatších a ekonomicky silnějších. To má za následek další vzájemné prohlubování ekonomické a vzdělanostní propasti mezi těmito oblastmi.

3.2 Osobní počítač

Osobní počítač je poměrně specifickým zařízením, které nejprve proniklo na pracoviště a díky

107S výsledky tohoto šetření jsou dostupné na <http://epp.eurostat.ec.europa.eu/cache/ITY_OFFPUB/KS-NP-06-017/EN/KS-NP-06-017-EN.PDF>

108Pavliček (2007:26)

své vysoké užité hodnotě postupem času našlo cestu¹⁰⁹ i do velkého množství domácností¹¹⁰. Jeho vysoká užité hodnota se zakládá zejména na široké variabilitě činností, ke kterým jej lze využívat a také na možnosti nahradit počítačem celou řadu jiných přístrojů¹¹¹. Na rozdíl od nich má navíc počítač jakožto přístroj poměrně odlišnou životní dráhu – v případě, že dojde k poškození, nebo jeho výkon už nestačí stále náročnějším aplikacím, většinou stačí vyměnit jen několik komponent a počítač slouží dál, takže není nutné vždy pořizovat nový¹¹². Tím se může stát, že hovoříme o tom, že máme doma již několik let stejný počítač, ale neuvědomujeme si, že se za tu dobu většina jeho součástek obměnila a my tak máme vlastně úplně jiný stroj, než který jsme si před lety kupovali, neboť z původního zařízení zůstala jen plechová skříň, napájecí zdroj a základní deska.

Vlastnictví počítače také vytváří první předpoklad pro získání přístupu k Internetu a jeho snižující se pořizovací náklady se nemalou měrou podílejí na stoupajícím podílu připojených domácností. Můžeme pozorovat reciproční vztah zvyšování hodnoty – rozmach osobních počítačů připravil podmínky pro nástup Internetu, který zvětšil hodnotu osobních počítačů. Zvyšující se počet připojených počítačů má také za následek nárůst obsahu Internetu a výhod, které poskytuje připojeným lidem. To potom zpětně působí na poptávku po počítačích, neboť lidé, kteří je nevlastní, toto pocítují jako svou podstatnou nevýhodu a chtějí také participovat na přínosech, které Internet nabízí.

Osobní počítače dnes zasahují do obrovského množství nejrůznějších činností. Jejich vliv na lidský život a práci si často v celém širokém rozsahu, pokrývajícím spektrum od práce po zábavu, již ani neuvědomujeme. Invaze do kanceláří, domácností a pracovišť probíhala poměrně rychle a tyto technologie tak v krátkém čase vstoupily snad do všech představitelných činností. První velký okamžik kdy si lidstvo naplno uvědomilo svou závislost na počítačích, nastal na přelomu tisíciletí díky tzv. fenoménu „Y2K“¹¹³, který díky mediální panice šířil mezi lidmi strach. Následkem této počítačové chyby očekávaly katastrofické scénáře hromadný kolaps počítačů a zhroutilí části činností, jež jsou na jejich práci závislé a narychlo vznikaly nejrůznější komise, které měly za úkol minimalizovat technické a společenské následky tohoto fenoménu. K očekávané katastrofě, zejména díky důkladné

109 Dnes si většina lidí nedovede život bez počítače ani představit, ale v dobách, kdy běžní uživatelé teprve objevovali možnosti, které skýtá, pronikaly počítače do domácností zejména dvěma způsoby. Na jedné straně si je pořizovali lidé, kteří s nimi pracovali v zaměstnání, kteří tak část své práce přenesli domů. Na druhé straně se počítač do domácností dostával skrze děti – a to buď jako studijní pomůcka nebo prostředek zábavy (hraní počítačových her). Podle dat Českého statistického úřadu se počítač vyskytuje v domácnostech s dětmi přibližně dvakrát častěji než v domácnostech bez dětí – viz tabulka č. 1.

110 Podle výzkumu agentury Factum Invenio z roku 2009 vlastní přibližně 55 % domácností osobní počítač a 52 % domácností disponuje připojením k Internetu. Zdroj: <http://www.factum.cz/348_jak-si-cesi-stoji-v-pouzivani-pocitacu-a-internetu?PHPSESSID=97f860281541ba188da016ba8577fa72>

111 Za předpokladu, že je vybaven patřičným programem, může nahradit psací stroj, hudební přehrávač, domácí kino, televizor, rozhlasový přijímač, telefon a celou řadu dalších zařízení.

112 Nákup nových a výkonnějších počítačových komponent se stává stále častější nutností kvůli tlaku, který na vlastníka počítače vyvíjejí výrobci počítačových aplikací, které jsou stále náročnější co se týká výkonu počítače.

113 Termín Y2K označuje tzv. problém roku 2000 (z anglického „Year 2 Kilo“), resp. problémy související s přechodem do druhého tisíciletí. Ty měly být způsobeny tím, že se v osmdesátých a počátkem devadesátých let šetřilo každým bitem. Proto se při ukládání data v počítači užíval dvouciferný letopočet a vynechávala se počáteční číslice „19“. To mělo svůj účel i ve zjednodušení práce programátorů, neboť s dvomístným letopočtem bylo mnohem snazší pracovat. Při vstupu do roku 2000 však byly očekávány problémy s nejednoznačností tohoto zápisu, spočívající zejména v nemožnosti zadat rok vyšší než 1999. Také se předpokládalo, že Y2K způsobí různé omyly s tříděním dat a početními operacemi s nimi.

práci programátorů, naštěstí nedošlo, ale lidé si alespoň uvědomili, do jaké míry počítače zasahují do jejich životů.

3.3 Role a význam digitálních médií

3.3.1 Informace v moderní společnosti

V historii lidstva se můžeme setkat s technickými vynálezy, které revolučním způsobem změnily společnost a po určitou dobu udávaly směr jejího vývoje a její organizaci. Za takové objevy bychom mohli označit například oheň, písmo, parní stroj, telegraf a podobně. Také informační technologie se významnou měrou podepsaly na tvarování a směřování světa, ve kterém žijeme. Castells v této souvislosti hovoří o dvacátém století jako o důležitém historickém mezníku a dějišti revoluce informačních technologií, které zapříčinily posun společnosti „materiální kultury“ k novému technologickému paradigmatu¹¹⁴, přičemž tato revoluce je podle něho srovnatelná s tou průmyslovou, která se odehrála v osmnáctém století. Průběh transformace je velice rychlý díky digitálnímu jazyku, ve kterém se odehrává. V jeho pojetí rozumí informačními technologiemi nejen počítače, veškerou mikroelektroniku, telekomunikace, ale dokonce i rozvíjející se užívání genetického inženýrství¹¹⁵.

Jednu z klíčových rolí ve světě kyberprostoru, který je významným faktorem, ovlivňujícím podobu současné společnosti, hrají informace, uchovávané v podobě digitalizovaných dat na nejrůznějších datových nosičích, které se v moderní informační společnosti stávají vysoce ceněnou (mnohdy nepostradatelnou) komoditou. Tento společenský vývojový trend je popsán mimo jiné např. v díle manželů Tofflerových. Podle nich hrají informace, a obecně práce s nimi, nejdůležitější roli v ekonomice. Tím pádem byl výrobní pás, coby symbol moderní ekonomiky, nahrazen symbolem novým - počítačem. Počítač má totiž tu výjimečnou vlastnost, že umožňuje lidem snadnou akumulaci velkého množství informací a poznatků, usnadňuje následnou práci s nimi a jejich co nejefektivnější využití. Fakt, že se informace staly hnací silou ekonomiky potom vede ke zvyšování objemu duševní práce (procedur, založených na manipulaci se symboly) na úkor čistě manuální práce, tedy něco, co bychom mohli nazvat ztrátou předmětnosti lidské práce, což na pracovníky klade požadavek určité minimální míry znalosti manipulace se symboly. V tom také Tofflerovi vidí jednu z nejvýznamnějších příčin pádu socialistických režimů, které svého času podcenily sílu počítačů a nedokázaly tak pružně zareagovat na probíhající změny, které vyžadovaly otevřenou práci s informacemi jakožto způsob vytváření bohatství¹¹⁶.

Informace určují podobu současné společnosti do té míry, že celá řada autorů o ní hovoří jako o společnosti informační¹¹⁷. Informace ve všech jejich formách a podobách se pro nás staly alfou i omegou, cestou i cílem, stavebním prostředkem i výsledným produktem naší činnosti. Naše závislost

114 Castells (2000:28)

115 Castells (2000:29)

116 Toffler (2001:68)

117 Společnost, ve které „duševní život stále širšího okruhu (masy) lidí není naplňován informacemi odvozenými z bezprostředního kontaktu s původní, přirozenou realitou, ale převážně z kontaktu se sekundární realitou informačního prostředí.“ Cit. Velký sociologický slovník (1996:428)

na informacích roste, a to dává obrovskou moc nejrůznějším expertům, kteří tyto informace vytvářejí a předávají je ostatním. Význam informací pro náš život a jejich dopad na něj je navíc ještě zvyšován probíhajícím procesem globalizace¹¹⁸, která vytváří mezinárodní informační sítě a toky, kterými se přenáší obrovské množství dat a informací. Právě nadbytek informací a převaha jejich kvantity nad kvalitou jsou jedním z velkých rizik, kterým je současný člověk vystaven.

To, že Internet obsahuje obrovské množství informací a my v nich můžeme hledat, čerpat z nich¹¹⁹ a vzdělávat se, je pro nás nepochybně přínosné. Na druhou stranu zde ale dochází k něčemu, co je možné označit za jakousi přesycenost informacemi. Člověk přichází do styku s tak obrovským množstvím informací, že je jeho mozek těmito informacemi doslova zavalen. Během našeho pobytu v kyberprostoru se totiž setkáváme nejen s informacemi, které hledáme a potřebujeme, ale při jejich vyhledání a zpracování nuceně přicházíme do styku také s velkým množstvím informací¹²⁰, které pro nás nemají valnou hodnotu, nebo jsou dokonce nežádoucí¹²¹. Přesycenost vnějšími podněty je tak pro nás nebezpečná mimo jiné také proto, že náš mozek nestíhá zpracovávat všechny podněty, neboť mu nelze přikázat, aby si pamatoval jen to podstatné a ostatní zapomněl. „*Pokud jde o kvantitu informací obecně, disponování velkým množstvím informací může sice zvyšovat informovanost, ovšem nikoli donekonečna - po překročení určitého prahu se dostaví, resp. může dostavit kontraproduktivní efekt informačního sektoru a nastává spíše dezinformovanost, spočívající v tom, že člověk je zahlcený informacemi a jeho schopnost orientace klesá, místo aby stoupala*“.¹²²

3.3.2 Digitalizace

Jedním z technických trendů posledních desetiletí, který má úzkou spojitost se světem výpočetní techniky a Internetu, je stále rozšířenější a intenzivnější digitalizace informací. V podstatě jakýkoliv dosud známý záznam informace (obraz, zvuk, písmo...) může být pomocí jedniček a nul převedeno na digitální informaci, přičemž tento proces s sebou nese celou řadu výhod. Mezi ně patří například velká možnost komprese (knihovna, zaujímavější v reálném světě prostor několika místností, může být převedena do digitální podoby a umístěna na jediné DVD), dále také možnost reprodukovat takto zaznamenanou informaci opakovaně bez ztráty její kvality nebo poškození datového nosiče této informace¹²³. Další podstatnou výhodou digitálních informací je nesporně jejich snadné rozmnožování a šíření (samozřejmě za předpokladu, že disponujeme příslušným technickým vybavením) a možnost jejich přenosu na velké vzdálenosti bez nutnosti přepravovat fyzicky jejich nosiče. Díky tomu, že digitální informace může být beze ztráty kvality reprodukována z jakékoliv její kopie, stávají se

¹¹⁸ Tím, že díky elektronickým médiím vzniká McLuhannova „globální vesnice“.

¹¹⁹ Vzhledem k tomu, že obsah Internetu je z větší části tvořen textově, je možné s tímto textem dále pracovat – kopírovat ho, přeposílat dalším lidem apod.

¹²⁰ Nebál bych se říci, že jejich objem výrazně převyšuje objem těch relevantních a pro nás potřebných.

¹²¹ Například všudypřítomná reklama.

¹²² Cit. Duffková (1996)

¹²³ Ukázkou takového znehodnocení může být například tištěná kniha, u které po určitém počtu přečtení, nebo nešetrné manipulaci, dochází téměř nevyhnutelně k jejímu poškození, fotografie, u které většinou dochází ke změnám v barevnosti, nebo třeba celuloidový filmový pás, který může být častým převíjením mechanicky poškozen.

takové informace teoreticky nezničitelné a věčné, neboť stačí najít jeden jediný exemplář, ze kterého následně může vzniknout neomezený počet nových a identických kopií. Díky své povaze tak jsou digitální média dostupná většímu počtu lidí. Na druhou stranu s sebou tato snadná kopírovatelnost a s ní spojená šířitelnost digitálních informací nese také několik negativních dopadů na společnost. Jednak je to neskutečně rychlý nárůst objemu dat¹²⁴, jednak v současné době často diskutovaný problém porušování autorských práv. Podle Negroponteho¹²⁵ je zákon o ochraně autorských práv v době digitálních médií morálně zastaralý a jeví se mu jen jako pozůstatek z Gutenbergových časů. Nevidí jinou možnost, jak ho změnit (vzhledem k tomu, nakolik je to kontroverzní a diskutované téma), než počkat na jeho úplné zhroucení a poté nastolit nový. Podle něho jsou vydavatelské společnosti znepokojeny zejména tím, jak snadno se vytváří digitální kopie a jak jsou tyto kopie kvalitní (v podstatě stejně kvalitní jako originál, což vychází ze samotné povahy digitálních médií) a záměrně uměle zdržují vývoj nových digitálních technologií. Tento jejich postup se mu zdá nesmyslný, neboť nelegální kopírování ve stejné míře bují i v analogovém světě, kde kopie zdaleka nedosahují kvalit originálu (jako příklad uvádí pirátské kopie VHS kazet).

Dalším aspektem digitalizace se může stát pozvolné vytlačování tradičních informačních kanálů, které známe z dob před vznikem informační společnosti, jako například tištěných novin. Mnoho lidí již dnes dává přednost návštěvě bezplatných internetových zpravodajských serverů spíše než zakoupení tisku v novinovém stánku. Navíc i v novinách dnes probíhá většina procesů na digitální úrovni – redaktor napíše na počítači článek, jež odešle mailem nakladateli, který ho předá ke grafické úpravě, která proběhne také prostřednictvím počítače a k článku je nakonec přidána digitální fotografie. Jedinou nedigitální fází tak zůstává vlastní tisk a distribuce periodika. Nabízí se proto otázka, zda nebude časem tato fáze vypuštěna a noviny se zcela přesunou na Internet. Kromě informačních kanálů postupně digitální média vytlačují i starší datové nosiče. Digitální informace jsou sice něčím do určité míry virtuálním, ale i ony potřebují nosiče, na kterých mohou být fyzicky uchovávána. Tím zde vyvstávají dva vcelku zásadní problémy, které s sebou uchovávání digitálních dat nese.

Prvním z nich je určitá nestálost digitálních nosičů v čase. Přestože výrobci kompaktních disků a DVD rádi a často proklamují, že tato média mají životnost několik set let, v praxi není problém setkat se s diskem, ze kterého není možné číst již po několika málo letech¹²⁶. Z hlediska skladování je

124 To se pokusím demonstrovat na jednoduchém příkladu z běžného života. Když jel před dvaceti lety člověk na dovolenou, vezl si s sebou fotoaparát a několik kinofilmů, které během ní vyfotil. Ty po vyvolání uložil do alba, ve kterém si je čas od času prohlédl nebo je ukázal známým. Dnes na takovou dovolenou vyráží vybaven digitálním fotoaparátem. Pořídí několik set nebo třeba i několik tisíc fotografií, jejichž následné prohlédnutí by zabralo hodiny. Tyto fotografie uloží na paměťové médium, kde se k nim kvůli jejich obrovskému množství jen stěží vrátí. Neustálé pořizování dalšího velkého množství fotografií, zároveň nutí člověka k jejich ukládání na velkokapacitní média (jako jsou například DVD), jejichž problémem je, že se po několika letech znehodnotí a nelze z nich data přečíst. Tím vzniklá absence fotografického materiálu může dle mého názoru mít za několik let nepříjemný dopad na lidské životy, neboť staré fotografie plní roli určitého mostu mezi generacemi, který pomáhá dětem chápat kontinuitu lidského života tím, že jim prostřednictvím fotografií ukazuje životní dráhu jejich rodičů a prarodičů.

125 Negroponte (2001:52)

126 Proto například filmové archivy digitalizují filmy, uložené na celuloidových pásech a převádějí je na DVD, aby s nimi mohli badatelé snáze pracovat, ale původní celuloid si stále ponechávají neboť jeho životnost je mnohem delší než životnost digitálního nosiče.

tak výhoda digitálních dat, spočívající v tom, že zabírají jen minimum fyzického prostoru, vyvážena jejich řádově kratší životností, než jakou se mohou pochlubit původní nosiče (ať už se jedná o tištěné materiály, fotografie, filmové pásy, mikrofilmy a další). V případě digitalizovaných historických materiálů tak bude nutné postupem času pravidelně obměňovat nosiče, zatímco původní nedigitální materiál tuto dobu přečká beze změn, které by ohrozily na něm uložené informace.

Druhým problematickým aspektem uchovávání digitalizovaných dat je nutnost disponovat specifickou technikou k jejich přečtení. I kdyby tak například DVD nosič přečkal bez znehodnocení dobu desítek nebo stovek let, není vůbec jisté, zda po takové době bude ještě k dispozici přístroj, který by byl schopen přečíst na něm uložená data. To opět nahrává tradičním nosičům, neboť pro přečtení tištěného záznamu nebo prohlédnutí klasické fotografie žádné zvláštní zařízení nepotřebujeme.

Tyto dva faktory potom společně vážně ohrožují data a informace, které vznikly v současnosti jako čistě digitální a existují tak pouze ve virtuální formě bez nedigitálního ukotvení na fyzickém nosiči. Domnívám se, že tento problém bude společnost nucena časem ještě řešit, neboť je vážnější, než se na první pohled zdá.

Na závěr bych ještě rád uvedl jeden podstatný rozdíl, který vnímám mezi nedigitálními a digitálními médii. Digitální média jsou dle mého názoru pro jejich příjemce subjektivně méně důvěryhodná, než média nedigitální. To může být způsobeno mnohem většími možnostmi dodatečně upravovat nebo měnit záznam na těchto médiích. Před několika desítkami let, kdy bylo možné pořizovat videozáznam pouze pomocí klasické kamery a kinofilmu, platil takový záznam za vysoce důvěryhodné médium, neboť dodatečné úpravy obrazu byly poměrně snadno odhalitelné¹²⁷, kdežto v dnešní době dokonalých digitálních filmových triků a efektů si můžeme klást otázku, zda ještě můžeme důvěřovat tomu, co vidí naše oči prostřednictvím médií. To samé platí i pro digitální fotografie, nebo záznam zvuku. Dobrým příkladem jsou upravované fotografie na obálkách časopisů.

¹²⁷Ostatně to můžeme pozorovat i prostřednictvím tehdejší filmové tvorby, kdy i nejnákladnější a nejzdařilejší filmové efekty mohly jen stěží zůstat okem diváka neodhaleny. I přes to je ale například přistání amerických astronautů na Měsíci mnohými v rámci nejrůznějších konspiračních teorií považováno za mimořádně podařené filmové triky.

4. Internet jako prostředí/prostředník komunikace

Internet se v průběhu svého vývoje zcela nepopíratelně stal mimořádně silným komunikačním médiem a jeho význam a dopad neustále rostou spolu se zvyšujícím se počtem uživatelů sítě. Internet poskytuje lidem mnoho nových způsobů, jak mohou uskutečňovat vzájemnou komunikaci a pro tuto komunikaci vytváří také nová prostředí.

Prvním průkopníkem myšlenky počítače, jakožto komunikačního prostředku, se již v průběhu šedesátých let dvacátého století stal J. Licklider¹²⁸, který v něm do budoucna viděl výkonné komunikační médium. Toto médium mělo být podle něho ještě efektivnější, než mezilidská komunikace vedená tváří v tvář, neboť předpokládal výrazné zapojení kreativity a aktivní účasti na počítačem zprostředkované komunikaci¹²⁹. Ta má podle něho navíc funkci jednotícího prvku komunikačních modelů jednotlivých aktérů, díky čemuž by nemělo docházet k vzájemnému nepochopení účastníků komunikace v případě odlišnosti jejich komunikačních modelů (jak se tomu může stát v případě komunikace tváří v tvář)¹³⁰. Licklider v počítačích viděl také obrovskou příležitost pro vznik komunit lidí na základě jejich podobných zájmů, v rámci kterých nebude hrát žádnou roli fyzická vzdálenost jejich členů.¹³¹

Dnes vidíme, že velká část jeho předpovědí se stala skutečností a tak nám vyvstává otázka, zda byl Licklider natolik přesným vizionářem, nebo zda byl pozdější vývoj určován právě jeho představami o budoucnosti počítačů, jež ve své době ovlivňovaly celou řadu tehdejších vědců, angažujících se ve vývoji počítačů a tvorbě sítí.

4.1 Definice pojmu komunikace

Pokusíme-li se vymezit pojem komunikace v jeho nejširším možném pojetí, můžeme říci, že se jedná o jakýkoliv přenos informací, a to buď jednosměrný či obousměrný. Nás bude v tomto případě zajímat zejména komunikace sociální.

Vzhledem k tomu, že žijeme ve společnosti dalších lidí a na tuto společnost jsme de facto plně odkázáni, jsme nuceni velkou část našeho času a sil věnovat vzájemnému dorozumívání s těmito lidmi – interpersonální komunikaci. Zároveň také neustále komunikujeme sami se sebou a tento proces bývá označován za komunikaci intrapersonální. Interpersonální komunikace se odehrává v kontextu, který je ovlivňován mnoha aspekty – kromě psychického zejména, fyzickými a sociálními. Fyzické kontexty komunikace jsou tvořeny zejména tím, kde se komunikace odehrává (geografické poloha) a kdy se odehrává (časová ukotvenost). Do komunikace může za určitých podmínek intervenovat například i fyzický stav komunikujících. Sociálními kontexty mohou být například kulturní pozadí (kultura, ve

128 Americký počítačový vědec, pokládáný za jednu z nejdůležitějších osobností počítačové historie. Jeden z prvních lidí, kteří se dokázali na počítače dívat i jinak, než jen jako na výkonné kalkulačky a hledat pro ně další využití.
<<http://www.ibiblio.org/pioneers/licklider.html>>

129 Licklider (1968/1990:21)

130 Licklider (1968/1990:23)

131 Licklider (1968/1990:37)

kteřé se pohybuje, nám definuje vzorce, scénáře a schémata naší komunikace), nebo členství v různých sociálních skupinách. Významný vliv na průběh komunikace mají také role, statusy a pozice jejich účastníků.

Komunikace je pojem stojící jako základní kámen řady vědeckých oborů - od matematiky a fyziky až k psychologii, sociologii a filosofii. Při studiu komunikace se vědci zabývají zejména pětí základními dimenzemi: KDO JAK sděluje CO KOMU a s JAKÝM výsledkem.

Komunikační akt probíhá zhruba následovně: mluvčí si zvolí cíl, kterého chce prostřednictvím komunikace dosáhnout, poté své sdělení zakóduje do specifické formy (mluvené slovo, psaná forma, pohyb atd.), toto sdělení pak předá příjemci, jenž sdělení rozkóduje a interpretuje, čímž (v ideálním případě) zjistí, co mu chtěl mluvčí sdělit a může na to přiměřeně reagovat. Tento proces však skýtá celou řadu rizik. Může se stát, že příjemce zprávu chybně interpretuje, nebo ji dokonce nebude schopen rozkódovat. Na vině může být neznalost jazyka, nebo třeba rozdílné výklady gest v různých kulturách. V prostředí kyberprostoru je takových rizik ještě mnohem více. Mimo jiné proto, že tu je komunikace v některých směrech poněkud ochuzena (zejména o neverbální složku sdělení). Obsah mezilidské komunikace je totiž možné zjednodušeně rozdělit na dvě hlavní složky - verbální a neverbální.

4.1.1 Verbální (slovní) složka komunikace

Hovoříme-li o verbální komunikaci, máme většinou na mysli jazyk, reprezentovaný systémem zvukových znaků, ke kterým v průběhu vývoje lidské civilizace vznikla dodatečně také jejich psaná forma. Různá lidská společenství užívají více či méně charakteristicky odlišné jazyky, které jsou součástí jejich kulturního pozadí. Jazyk však není pouze součástí kultury, ale významně se podílí na normotvorném systému a sám o sobě je sociální institucí, participující na socializaci jedince (nejprve čistě zvukovou formou, později také formou psanou) a stal se tak jednou z nejvýznamnějších evolučních výhod člověka, neboť slouží nejen k dorozumívání, vyjadřování postojů, vysvětlování, ale je také prostředím, ve kterém se odehrává myšlení – tzv. „vnitřní řeč“. Jedná se o nejvyšší formu myšlení, umožňující abstraktní a logické uvažování a také myšlení v pojmech, což nám umožňuje velice hospodárnou formu komunikace (při minimálním úsilí jsme schopni sdělit a přijmout velké množství informací). Podoby jazyka literárních společenství (tzv. kulturní jazyk¹³²) rozdělil F. de Saussure na psanou formu (jazyk), což je abstraktní systém znaků, vytvořený společenstvem a mluvenou formou (řeč), která je individuální realizací systému znaků¹³³. Jazyk je možné dále členit například na jazyk přirozený, umělý, mateřský, národní, spisovný, formální, umělecký, vědecký atd. Jazykem se zabývá celá řada vědních disciplín od lingvistiky po sociologii a psychologii jazyka.

V kyberprostoru, vzhledem k jeho povaze a dosavadním technickým možnostem, v drtivé míře zatím stále převládá zejména verbální složka komunikace, což je dáno především omezenými

¹³² Velký sociologický slovník (1996:458)

¹³³ Tamtéž

možnostmi vstupních zařízení počítačů, u kterých jsme byli, až do nedávné minulosti, odkázání – z důvodů nízké přenosové rychlosti, která neumožňovala plynulý přenos obrazu a zvuku - pouze na klávesnici. Takovéto ochuzení s sebou může nést celou řadu problémů, vedoucích mnohdy až k nepochopení sdělení mluvčího. Použije-li například v psané komunikaci ironický výrok, může si ho příjemce vyložit jako výrok míněný zcela vážně. Tento nedostatek mohou alespoň částečně kompenzovat například tzv. emotikony¹³⁴. Ani ty však nejsou vše spásné. Zejména u těch složitějších z nich může, v případě, že konkrétní symbol druhá strana nezná, snadno dojít k dezinterpretaci z důvodu neexistence jejich jednotného výkladu. Některé komunikační programy navíc umožňují aktivovat funkci, která emotikony převádí do grafické formy a tím do určité míry vzniká zmatek, způsobený jejich rozdílným zobrazováním v různých programech.

4.1.1.1 Jazyk Internetu

V současné době se dá říci, že jazykem Internetu je angličtina. Je tomu tak především díky faktu, že Internet vznikl ve Spojených státech amerických a také tím, že se tento jazyk vyučuje ve většině zemí a stává se tak prvkem sjednocujícím uživatele z celého světa a umožňujícím jim vzájemnou komunikaci. To je podporováno také tím, že angličtina byla v počátcích rozmachu počítačů něčím jako jejich Esperantem. Kdo chtěl tou dobou pracovat s počítači, nezbývalo mu nic jiného, než se naučit anglicky. Přesto i ve světě počítačů hrála role národních jazyků důležitou roli. To ilustruje příklad z devadesátých let, kdy společnost Microsoft odmítala vytvořit islandskou lokalizaci jejich operačního systému, neboť se domnívala, že to není rentabilní¹³⁵. Islandčané to však vzali jako útok na jejich jazyk a identitu a obávali se, že by se angličtina díky tomu, že počítače v té době užívali zejména školáci, mohla stát jazykem, užívaným v běžném životě. Islandská vláda donutila Microsoft k vytvoření Islandské verze pohružkou, že bude v zemi prosazovat jiné operační systémy.

V 90. letech byla obecně přijímána myšlenka, že síť jazykově sjednotí svět tím, že angličtina bude standardním jazykem Internetu a tím pádem jazykem globální komunikace. Tato nadvláda angličtiny ale nebyla přijímána pouze kladně. Například francouzský prezident J. Chirac to označil za „velké riziko pro lidstvo“¹³⁶. Vývoj nastíněný v devadesátých letech, se nakonec dal poněkud jiným směrem. Převaha anglicky psaných informací v internetové síti, byla v té době způsobena zejména tím, že jako uživatelé převládali obyvatelé anglofonních zemí (zejména USA – kolébky Internetu), ale postupem času, jak se Internet pomalu rozšiřoval i do jiných zemí, se začalo dominantní postavení angličtiny poněkud otrásat. Tomu se přizpůsobily i velké společnosti jako například Yahoo, které

¹³⁴Český ekvivalent, užívaný pro tento výraz, je „smajlík“. Jedná se o grafický symbol složený obvykle z interpunkčních a speciálních znaků, který vyjadřuje pisatelovu náladu, postoj či emoce. K jeho pochopení a správné interpretaci je třeba na něj nahlížet při otočení o 90°. Např. :-) symbolizuje úsměv, :-(zase zamračení. Místem, kde se nejčastěji užívají tyto symboly, jsou především komunikační média jako jsou internetové chaty, e-maily a textové zprávy mobilních telefonů. V oficiální komunikaci se (zatím) nevyskytují.

¹³⁵Jednak ve světě hovoří islandsky pouze cca půl milionu lidí, a potom také většina Islandčanů užívá jako druhý jazyk angličtinu.

¹³⁶Goldsmith a Wu (2008:67)

překládaly své stránky do jiných jazyků, aby mohly konkurovat místním portálům.

Domnívám se, že v současné době angličtina opět posiluje svoji pozici jednotícího jazyka Internetu. Děje se tak zejména prostřednictvím služeb a aplikací Webu 2.0, které jsou principiálně postaveny na sdílení informací a přímém utváření obsahu Internetu jeho uživateli. Aby si tito uživatelé na mezinárodní úrovni porozuměli, jsou nuceni používat jednotný jazyk, kterým je ve většině případů právě angličtina.

4.1.2 Neverbální (mimoslovní) složka komunikace

Velký sociologický slovník hovoří o výrazu, který „se používá k odlišení souboru různorodých forem mimoslovního sdělování od dominantní formy, tj. komunikace verbální“¹³⁷ a uvádí několik jejích nejčastějších forem. Jsou to sdělování prostřednictvím:

- 1) očního kontaktu
- 2) mimiky (výraz tváře)
- 3) pohybu (například kulturně ovlivněná gesta nebo mimovolný pohyb)
- 4) změny vzdálenosti (přiblížení nebo oddálení)
- 5) tzv. haptiky (bezprostřední přiblížení a dotyk)
- 6) fyzického postoje, tónu řeči
- 7) vnější úpravy osoby, šatů apod.

Divínová¹³⁸ zmiňuje ve své práci poznatky antropologa Mehrabiana a jeho schéma, vyjadřující poměr jednotlivých prostředků komunikace při formování názoru. Podle něho získáváme 55 % informací ze sdělení prostřednictvím řeči těla, 38 % nám zprostředkuje intonace hlasu a pouhých 7 % přísluší samotnému obsahu, vyjádřenému slovy. Mimoslovní komunikace hraje důležitou roli v našem dorozumívání mimo jiné také proto, že je pro nás mnohdy její obsah důvěryhodnější, než to, co se nám snaží řečník sdělit slovně. Důvodem je její složitější kontrola ze strany mluvčího. Mnohdy tak člověka usvědčí například ze lži právě neverbální signály, které se neslučují s jeho výroky.

V současnosti, kdy velké množství uživatelů již disponuje vysokorychlostním připojením k Internetu, se rozšířily možnosti dosavadní (převážně textové) internetové komunikace. Počítač tak dnes mnohdy supluje například telefon, neboť umožňuje přímý hlasový kontakt dvou nebo i více (tzv. konferenční hovory) uživatelů Internetu v reálném čase. Programy jako jsou Skype¹³⁹, Windows

137 Velký sociologický slovník (1996:509)

138 Divínová (2005:50)

139 Program, umožňující telefonování prostřednictvím IP protokolu a nabízí i možnost instant messagingu. Telefonování v rámci sítě Skype je pro uživatele zdarma, ale program nabízí za poplatek i možnost získání telefonního čísla a uskutečňovat hovory do pevných nebo mobilních sítí, čímž z řady domácností vytlačil drahé pevné telefonní linky.

Messenger, TeamSpeak¹⁴⁰ a další poskytují možnost bez dalších poplatků¹⁴¹ „telefonovat“ prostřednictvím Internetu, přičemž jedinými technickými požadavky, které si tyto aplikace kladou, je přítomnost zvukové karty, mikrofonu a reproduktorů, kterými již v současnosti disponuje drtivá většina osobních počítačů. Například program Skype navíc umožňuje při použití webové kamery přenášet také obraz a zprostředkovat tak komunikujícím téměř osobní setkání, a tím do jejich komunikace vrátit alespoň část nonverbálních prvků, o které by jinak byli ochuzeni. Dále tento program skýtá možnost za poplatek volat i do telefonní sítě, čímž výrazně zvyšuje užitnou hodnotu osobního počítače¹⁴².

Samozřejmě že ani videohovor nemůže nahradit plnohodnotnou komunikaci tváří v tvář. Například ve velkých nadnárodních společnostech, kde je důležitá vzájemná komunikace vedoucích pracovníků na mezinárodní úrovni, upírali manažeři svá očekávání tomuto způsobu komunikace a hodně si toho od něj slibovali. Přesto se postupem času ukázalo, že mají-li pracovní kolektivy fungovat, nemůže být jejich spolupráce a komunikace založena pouze na této formě spojení, ale je nutné, aby se jejich členové čas od času sešli tváří v tvář. Nicméně ve chvílích, kdy komunikující dělí velká prostorová vzdálenost, zvyšuje možnost téměř zdarma spolu hovořit neomezeně dlouhou dobu (navíc i s přenosem obrazu) šanci na udržení vzájemného sociálního kontaktu mnohem více než například čistě textová komunikace.

4.2 Užívání synchronních a asynchronních prostředků komunikace

Šmahel¹⁴³ rozlišuje formy on-line komunikace podle toho, nakolik je v jejím průběhu vyžadována přítomnost obou komunikujících stran ve stejný okamžik, na formy synchronní a asynchronní. Synchronní komunikací rozumí tu, během které „Komunikující strany musí být připojeny k Internetu ve stejný okamžik – tedy komunikují spolu ve stejnou dobu“¹⁴⁴. Komunikace tak probíhá v reálném čase.

Během asynchronní komunikace „Není vyžadována současná přítomnost u počítače“¹⁴⁵. Druhá strana si zprávu vyzvedne a přečte až poté, co se připojí k Internetu a do té doby zpráva čeká uložena na serveru. Toto rozdělení ale podle něho není nikterak striktní, neboť se stále se rozšiřujícími možnostmi komunikačních nástrojů se rozrůstají i možnosti jejich užití, neboť jsou natolik univerzální, že umožňují použití obou typů komunikace. Pokud bychom se pokusili uspořádat nejpoužívanější internetové nástroje a aplikace, umožňující komunikaci v prostředí Internetu, podle úrovně jejich synchronnosti, tedy nakolik vyžadují současnou přítomnost obou komunikujících stran, vypadala by

140 Aplikace, umožňující hlasovou komunikaci. Velké oblibě se těší zejména u hráčů online multiplayerových her.

141 Jedinými náklady zde jsou pořizovací cena zařízení a poplatek za internetové připojení.

142 Užité hodnota PC neustále roste tím, že vytlačuje celou řadu tradičních médií jako například telefon, televizor, CD přehrávač a další.

143 Šmahel (2003:102)

144 Cit. Šmahel (2003:102)

145 Cit. Šmahel (2003:102)

škála zhruba následovně¹⁴⁶:

Prostředky převážně synchronní komunikace

- videokonference a telefonie
- multimediální chat a „Multi User Dungeon“
- chat
- instant messaging
- diskusní fóra a skupiny
- e-mail
- webové stránky

Prostředky převážně asynchronní komunikace

4.2.1 Nejpoužívanější prostředky internetové komunikace

Elektronická pošta, zkráceně e-mail, je způsob odesílání, doručování a přijímání zpráv přes elektronické komunikační systémy. Termín e-mail se používá jak pro internetový systém elektronické pošty, tak i pro intranetové systémy, umožňující posílat zprávy uživatelům uvnitř jedné společnosti nebo organizace. K širokému rozšíření e-mailu přispěl zejména Internet a jedná se o nejstarší dosud používaný způsob komunikace jeho prostřednictvím.

Diskusní fóra jsou nástrojem, umožňujícím uživatelům Internetu vkládat své názory přímo na webovou stránku. Tyto diskuse mohou mít několik podob. Mezi nejčastější patří tematicky zaměřené diskuse, zprostředkovávající komunikaci lidem se stejným zájmem nebo problémem. Dále se velmi často objevují diskuse, vztahující se ke konkrétní stránce nebo článku. Také se můžeme setkat například s tzv. „návštěvní knihou“, jejímž prostřednictvím se mohou uživatelé vyjadřovat k obsahu stránek a komunikovat s jejich tvůrci. Diskusní fóra mají řadu znaků shodných s webovým chatem, ale liší se od něj výrazně asynchronním průběhem komunikace. Vyjadřování prostřednictvím diskusních fór mívá obvykle svá pravidla, na jejichž užívání dohlížejí tzv. „moderátoři diskusí“, kteří se starají o to, aby v diskusích nedocházelo ke zbytečnému napadání mezi účastníky, zveřejňování protizákonných, vulgárních příspěvků. Také často není tolerováno zasílání příspěvků, které se netýkají daného tématu – tzv. „offtopic“. Diskusní fóra se mohou díky tomu, že se na nich scházejí nejrůznější lidé se stejnými zájmy, stát zdrojem jinak těžko dostupných informací.

Chat¹⁴⁷ je zpravidla webovou aplikací, pracující v rámci internetového prohlížeče a fungující na principu tzv. „chatových místností“¹⁴⁸, ve kterých se scházejí lidé a zde spolu hovoří. Výraznou roli zde hraje anonymita, neboť uživatelé zde většinou vystupují pod přezdívkou (tzv. „nick“). Často zde také dochází k navazování vztahů mezi uživateli, kteří se navzájem neznají a spojuje je pouze společný zájem o nějaké téma. Na rozdíl od diskusních fór vyžaduje chat, aby byli všichni konverzující naráz přítomni a připojeni. Takto vzniklá komunita má zpravidla jen krátkodobé trvání a její členové se často obměňují. Popularita webových chatů dosáhla svého vrcholu koncem

¹⁴⁶Při sestavování této škály jsem vycházel z: Divínová (2005:44)

¹⁴⁷Z anglického „chat“ - česky „pokec“.

¹⁴⁸Místnost obvykle nese název, vyjadřující téma konverzace, která se uvnitř odehrává a napomáhá tak uživatelům vyhledávat partnery k rozhovorům na základě podobných zájmů.

devadesátých let dvacátého století a dnes tento segment spíše stagnuje.

Instant messaging – zkráceně IM – je v podstatě okamžité zasilání zpráv prostřednictvím celé řady nejrůznějších služeb a aplikací¹⁴⁹. Tyto aplikace umožňují uživateli v reálném čase zobrazit, kdo z jeho přátel, užívajících stejnou službu, je aktuálně připojen, a ten s ním tak může okamžitě zahájit komunikaci. Na rozdíl od chatu, který povětšinou sdružuje do krátkodobých konverzací vzájemně neznámé lidi, prostřednictvím IM aplikací si uživatelé vytvářejí dlouhodobé seznamy (tzv. „contact list“) lidí, se kterými chtějí komunikovat. Tyto seznamy vznikají nejčastěji na základě přesahu vztahů a známostí z reálného světa do kyberprostoru než společných zájmech jako je tomu u chatu. V rámci IM a chatů, které vyžadují rychlé vyjadřování a reakce na příspěvky ostatních, se začalo mimořádně šířit užívání nejrůznějších zkratk. Ty sice nejsou samy o sobě žádnou novinkou (v psaném projevu se používají celkem běžně), ale v této oblasti došlo k jejich masivnímu rozšíření. Oproti zkratkám v „tradiční“ psané komunikaci, které většinou vznikají ze slov latinského původu nebo národního jazyka pisatele, mezinárodně užívané zkratky v internetové komunikaci nejčastěji vychází z angličtiny. K porozumění těmto zkratkám je často ze strany adresáta požadována jejich znalost, čímž dochází k určité exkluzi neanglicky hovořících uživatelů nebo nováčků, kteří zatím nemají s online komunikací dostatek zkušeností.¹⁵⁰

Multimediální chat – v podstatě se jedná o chat, který je obohacen grafickým prostředím, ve kterém se uživatel pohybuje prostřednictvím svého avatara, vytváří si alternativní identitu a jejím prostřednictvím komunikuje s ostatními. Tento druh komunikace prošel od svého vzniku obrovskými změnami a dnes nabízí plně trojrozměrné světy, které uživatelům nabízejí bohaté možnosti vzájemné komunikace a interakce.

Prostředí multimediálního chatu se počátkem devadesátých let stalo dějištěm události, která otrásla vizí kyberprostoru jako idylického místa, kde lidé žijí ve vzájemné harmonii a míru¹⁵¹. Touto zlomovou událostí se stalo historicky první znásilnění v kyberprostoru, ke kterému došlo v prostředí aplikace s názvem LambdaMOO, jehož uživatele v té době představovala zhruba tisícovka lidí z celého světa, kteří společnou kolektivní imaginací utvářeli prostředí, v němž spolu komunikovali. Jednoho dne se zde objevil uživatel s přezdívkou „Mr. Bungle“, prezentující se jako tlustý klaun, a ten začal ostatní uživatele proti jejich vůli nutit k nechutným a sexuálním úkonům prostřednictvím „voodoo panenky“, umožňující mu získat nad nimi kontrolu¹⁵². Ačkoliv byl poměrně brzy zlikvidován administrátory, rozpoutalo jeho chování diskusi o pravidlech tohoto světa. Fyzicky sice zúčastněné nijak nepoškodil „*Nikdo se nikoho nedotýkal. Přesto však došlo k psychické interakci a emocionální náboj tehdy použitých slov není fikcí. Došlo k zasažení tělesné sebe-prezentace, kterou má každý z nás.*“¹⁵³, avšak působil lidem velké psychické utrpení a ponížení. Uživatelé LambdaMOO si těmito

149Jen pro ilustraci lze jmenovat např. ICQ, Windows Messenger, Jabber...

150Například zpráva: „btw I cant w8 to c u asap“ („mimořádně, nemůžu se dočkat až se co nejdříve uvidíme“) může být pro člověka, neznalého zkratk a jejich užívání, hotovým překladatelským oříškem.

151Jak si kyberprostor představoval a prezentoval například J.P.Barlow.

152Goldsmith a Wu (2008:27)

153Cit. Divínová (2005:88)

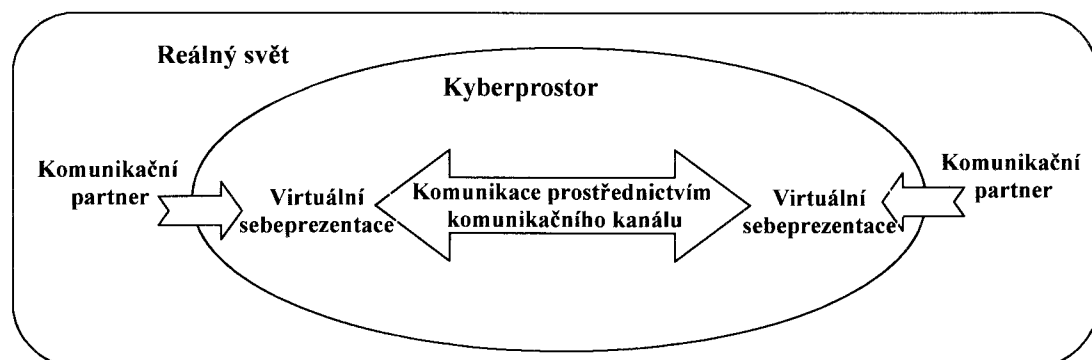
útoky uvědomili hořkou pravdu a to, že žádný (ani ten jejich virtuální) svět nemůže fungovat bez pevné vlády a že liberálnost toho jejich může být nejen atraktivní a příjemná, ale také někdy trochu na škodu. Ve spojitosti s tímto případem se hovoří o první skutečné společenské krizi v kyberprostoru. Uživatelé se v té době rozdělili do dvou táborů – jedni chtěli v této aplikaci vytvářet pravidla a soudní systém včetně volených zástupců a věznic. Druzí trvali na zachování statusu quo a odmítnutí zásahů do svobody LambdyMOO. Aby bylo možné v budoucnu podobným případům zamezit, zavedli administrátoři hlasovací systém pro řešení konfliktů.

Videokonference a internetová telefonie – tento způsob komunikace se masově užívá teprve několik let, neboť pro ně nejprve musely vzniknout patřičné technické podmínky. Těmi jsou zejména hardwarové vybavení uživatele (zvuková karta, mikrofon, sluchátka nebo reproduktor, kamera) a dostatečně rychlá internetová přípojka pro uskutečnění plynulého přenosu zvuku a obrazu. Od té doby ale velice rychle roste jejich obliba a počet uživatelů, kteří tímto způsobem pravidelně komunikují. Ze všech typů online komunikace jsou tyto dva nejbližší komunikaci tváří v tvář, neboť na rozdíl od psaného projevu nabízejí určitou přidanou hodnotu v podobě přenosu části neverbálních projevů (v případě internetové telefonie je to pouze intonace hlasu, videokonference potom nabízí navíc i možnost spatřit komunikujícího a vnímat tak jeho pohyby, gesta, mimiku...)

4.3 Specifické aspekty mezilidské komunikace v prostředí Internetu

Internet se stal prostředím, ve kterém se odehrává podstatná část naší komunikace, proto má na tuto komunikaci jistě nepopiratelný vliv a do určité míry ovlivňuje a mění její podobu, intenzitu a četnost. Nicméně je důležité nepropadnout často praktikovanému „internetovému fatalismu“, rozmáhajícímu se zejména mezi novináři, který říká, že „online“ komunikace je vždy odlišná od té „offline“¹⁵⁴. Troufám si tvrdit, že není absolutně odlišná, ale spíše je často intenzivnější, nebo v některých směrech „offline“ komunikaci nahrazuje. Za největší rozdíl považuji fakt, že člověk do komunikace nevstupuje přímo, nýbrž prostřednictvím svojí virtuální reprezentace. Schéma komunikace mezi dvěma subjekty v kyberprostoru by se dala zobrazit zhruba následovně:

Schéma komunikace v prostředí kyberprostoru:



¹⁵⁴Myšlena je tím komunikace v reálném světě.

4.3.1 Omezenost jiných, než verbálních výrazových prostředků

Jak jsem již zmínil výše, jednou z největších odlišností online komunikace je výrazné omezení neverbální složky komunikace. J. Suler¹⁵⁵ v tomto případě hovoří o „*omezenosti smyslového vnímání*“ z důvodu převažování textové formy komunikace, která výrazně ochuzuje smyslové vjemy (zrak, sluch...).

Z důvodu velké důležitosti, kterou často nevědomky neverbální komunikaci, jako jsou například gesta nebo pohyby mimických svalů, přisuzujeme, komplikuje do jisté míry absence těchto informací naši komunikaci a může v krajním případě vést až k dezinterpretaci nebo k nebezpečnému nepochopení sdělení. Ovšem bylo by bláhové domnívat se, že toto je problém pouze dorozumívání v kyberprostoru. Podobné problémy s sebou nese jakákoliv písemná komunikace.

Díky překotnému rozvoji technologií a neustálému snižování pořizovacích cen počítačových komponent je možné tyto problémy do jisté míry snížit užíváním vizuálně-hlasové komunikace. Čím dál tím větší podíl uživatelů Internetu využívá vysokorychlostní připojení, a tak se otevírají možnosti přenosu obrazu a zvuku v reálném čase. Navíc webové kamery a mikrofony se postupným snižováním ceny staly zbožím dostupným téměř každému. Ale ani dostupnost přenosu obrazu a zvuku není vše spásná, neboť je časově náročnější a je u ní větší pravděpodobnost, že u ní dojde k nežádoucímu rušení, než u komunikace čistě textové.

4.3.2 Disinhibice

Disinhibice, neboli „*sociální nevázanost, oprostění se od konvencí, odložení zábran, chování bez zábran*“¹⁵⁶, je pojmem, který hraje při pohybu v kyberprostoru důležitou roli, neboť má podstatný vliv na podobu mezilidské komunikace v tomto prostředí. Díky tomu, že zde lidé nevidí svůj protějšek, se kterým komunikují, ztrácejí do určité míry zábrany a jsou schopni hovořit o mnohem intimnějších záležitostech a výrazně otevřeněji, než v realitě. Tento efekt má také vliv na míru vyjadřování jedince. Například lidé, v reálném světě trpící ostychem a nepřilíš výmluvní, získávají při internetové komunikaci větší otevřenost, uvolněnost a smělost a tím překonávají komunikační bariéru a díky tomu komunikují mnohem více, než mimo Internet. Podle Sulera¹⁵⁷ dochází k efektu disinhibice zejména díky šesti důležitým faktorům, které se na ní významným způsobem podílejí:

- *asociativní anonymita* – častý jev, který nás provází v kyberprostoru téměř na každém kroku. Má výrazně povzbuzující efekt a člověk díky ní může ztratit část svých přirozených zábran, což vede na jedné straně k pozitivním dopadům na otevřenost komunikace, ale na druhé straně může mít za následek nevhodné chování, které by si v reálném světě nedovolil¹⁵⁸.

155 Zdroj: <<http://www-usr.rider.edu/~suler/psyber/psyber.html>>

156 Cit. Šmahel (2003:150)

157 Zdroj: <<http://www-usr.rider.edu/~suler/psyber/disinhibit.html>>

158 Příkladem mohou být tzv. „flame wars“ - války ohnivých výroků, které se často odehrávají v internetových diskusích. Jeden uživatel zde slovně napadne druhého, který se stejným způsobem brání a vzniká zde spirála nenávisti a mnohdy i velice vulgárních výroků. Někteří uživatelé Internetu se v takových válkách přímo vyžívají, navštěvují nejrůznější

- *neviditelnost* – fakt, že komunikační partner nevidí náš vzhled nebo mimiku, hraje i přes rozšiřující se možnosti videokonferencí, zprostředkovaných webovými kamerami, stále velice důležitou roli. Díky tomu nejsou z komunikace předem vyloučeni lidé, jejichž vzhled je v případě komunikace tváří v tvář předem hendikepuje.
- *asynchronnost komunikace* – díky povaze internetové komunikace získáváme mnohem větší časový prostor k promyšlení a zvážení odpovědi než v komunikaci tváří v tvář.
- *solipsistická introjekce* - vše se děje v naší hlavě, kde si pomocí fantazie vytváříme obraz o tom, jak vypadá člověk se kterým komunikujeme. Do jeho obrazu potom projektujeme část sebe sama a tím nám dotyčná osoba připadá bližší a známější.
- *minimalizace role statusu* - naše postavení v reálném světě hraje v online komunikaci jen velmi malou roli.
- *osobnostní proměnné* - efekt disinhibice může interagovat s osobnostními rysy - některé z nich posílit a jiné naopak potlačit.

4.3.3 Omezování vlivu fyzické vzdálenosti

Nesporným přínosem Internetu se stal fakt, že v podstatě propojil celý svět. Vzdálenost již není překážkou pro pravidelnou komunikaci a udržování vztahů, neboť síť nabízí možnost jednoduchého, rychlého a zejména levného¹⁵⁹ spojení. Umožňuje navazovat vztahy i s lidmi, které bychom v reálném světě neměli nejmenší šanci poznat. Významně podporuje hledání přátelství na základě podobných zájmů a je tak naprosto běžné, že prostřednictvím nejrůznějších diskusních fór člověk nalezne spřízněné duše, které se kupříkladu věnují stejnému koníčku (byť třeba velmi neobvyklému) a sdílet s nimi cenné rady a zkušenosti. Tím získává síť významný komunitotvorný charakter.

4.3.4 Neustálé zaznamenávání průběhu komunikace

Internetová komunikace se významně liší od běžné mezilidské komunikace mírou jejího zaznamenávání a archivování. Pokud v realitě s někým hovoříme, uchování našeho hovoru má velice krátkodobý charakter a odehrává se pouze v rámci naší paměti¹⁶⁰ (pokud není záměrně zaznamenáván). Naproti tomu se v průběhu naší komunikace, odehrávající se prostřednictvím Internetu, téměř vše, co napíšeme, někde zaznamenává (buď na servery v případě e-mailů, nebo například do souborů historie IM klientů). Díky tomu může být jakýkoliv náš výrok zpětně vyhledán a použit v pozdější argumentaci, nebo může být navázáno na předchozí komunikaci jako by nikdy

diskuse, vztahující se například ke zprávám informačních serverů a tam bez ohledu na téma nebo zaměření diskuse vyvolávají spory, ve kterých se potom realizují.

¹⁵⁹Například ve srovnání s telefonním hovorem.

¹⁶⁰Což může později vést k nejasnostem nebo nepřesnostem, neboť naše paměť je sice úžasné záznamové médium, ale je selektivní a rozhodně se nevyznačuje přesností. Pokusíme-li se po nějakém čase rekonstruovat probíhající komunikaci jen na základě toho, co si z ní pamatují její účastníci, zjistíme velké rozdíly v jejich interpretaci a míře zapamatování této komunikace.

nebyla přerušena, díky čemuž dostává internetová komunikace další důležitý rozměr – kontinuitu. Suler¹⁶¹ fenomén permanentního ukládání průběhu komunikace nazývá „zaznamenatelnost“¹⁶², a o vztazích lidí v kyberprostoru hovoří jako o „dokumentech“¹⁶³, neboť jsou neustále zaznamenávány ve své celistvosti.

161 Zdroj: <<http://www-usr.rider.edu/~suler/psycyber/psycyber.html>>

162 V originále „Recordability“

163 V originále „Documents“

5. Virtuální osobnost v prostředí Internetu

Domnívám se, že stejně jako v případě komunikace, nelze prohlásit, že by Internet zcela a od základů měnil lidské vztahy nebo jejich podstatu. Vztahy, udržované prostřednictvím Internetu, nejsou nijak diametrálně odlišné od vztahů v realitě. Síť zde hraje roli prostředí, ve kterém se vztahy odehrávají a zároveň činitele, jenž některé jejich aspekty posílí, jiné utlumí. To má vliv i na utváření virtuální osobnosti uživatele kyberprostoru – některé aspekty osobnosti jsou posíleny, jiné naopak upozaděny.

5.1 Socializace

Je považována za jeden ze základních procesů, kterými působí společnost na svoje členy tím, že jim předává hodnoty, normy, pravidla, role, tradice, kulturní vzory, postoje... Jedinci tyto prvky ve větší či menší míře internalizují do svých osobností, čímž dochází k integraci těchto jedinců do společnosti a tak tento nikdy nekončící proces přetváří biologické bytosti v bytosti sociální, schopné chovat se jako členové určité skupiny nebo společnosti prostřednictvím sociálního učení.¹⁶⁴ „Socializace směřuje k vytváření systému individuálních rolí, z nichž některé jedinec bere jako přirozené a jiné jako více či méně vynucené“¹⁶⁵. To znamená, že proces socializace od nás vyžaduje adaptaci v podobě restrikce společenské nevhodných tendencí (např. agresivního chování jako prostředku k dosahování cílů) a naopak konvence v některých rolích, které nemusí být zcela v souladu s našimi sklony (chováme se slušně a zdvořile i k lidem, které nemáme rádi). Sociální psycholog Musil definuje průběh socializace jako „ontogenetický proces, během kterého jedinec vrůstá do společnosti, osvojuje si její poznatky, zvyky, postoje, víry, normy, ideály, internalizuje hodnoty a způsoby nahlížení světa převládající ve skupině a společnosti.“¹⁶⁶

Mezi nejvýznamnější sociologické autory, zabývající se socializací, můžeme zařadit například G. H. Meada nebo CH. H. Cooleyho. Mead spatřoval proces socializace především v mechanismu přejímání rolí¹⁶⁷ a Cooley zdůrazňoval zejména význam, jenž v tomto procesu hrají primární skupiny.

5.1.1 Online socializace

V prostředí kyberprostoru (reprezentovaném například online multiplayerovými hrami) dochází také k určitému procesu socializace, který se liší v řadě aspektů. Předně do tohoto prostředí jedinec nevstupuje jako nesocializovaná, tedy čistě biologická bytost, ale již jako bytost socializovaná, která si s sebou z vnějšího světa přináší nejenom určité penzum svých předchozích životních zkušeností, vědomostí, zvyklostí a hodnot, ale také své dosud získané sociální dovednosti, které tvoří základnu, na níž začíná budovat svou socializaci virtuální. Poté, co poprvé vstoupí do tohoto světa, se

164 Velký sociologický slovník (1996:1012)

165 Cit. Nakonečný (2009:123)

166 Cit. Musil (2005:28)

167 Sociální roli bychom mohli definovat jako sumu jednání, jež od jedince očekává jeho sociální okolí v rámci jeho sociálního statusu.

musí vyrovnat s určitou dezorientací, způsobenou zejména novostí a neznámostí prostředí a zvyklostí, které zde fungují. Jedinec se v této fázi učí převážně prozkoumáváním, experimentováním a zkoušením toho, jak bude prostředí a okolí reagovat na jeho aktivitu a učí se v něm fungovat a pohybovat se¹⁶⁸. Jakmile dosáhne alespoň takové úrovně, že je schopen vstupovat do interakcí s ostatními uživateli, často se přidává ke skupině uživatelů (nebo více skupinám), v jejichž rámci se potom socializuje a učí prostřednictvím imitace, identifikace a dalších technik sociálního učení. Dá se předpokládat, že sociální skupiny v kyberprostoru jsou oproti skupinám v reálném světě méně diferencované, neboť jsou tvořeny lidmi, kteří mají stejný zájem a ze své svobodné vůle se sdružují buď na základě stejných cílů (například v počítačových hrách), nebo zájmů - příkladem mohou být nejrůznější diskusní skupiny.

5.2 Sociální status

Sociální status lze na nejobecnější rovině definovat jako „*souhrnné vyjádření sociální pozice člověka v určité společnosti, resp. skupině, spojené s určitou mírou ocenění ze strany druhých. Na každý status se váže jistý soubor práv a povinností.*“¹⁶⁹ Tímto způsobem vymezil sociální status R. Linton¹⁷⁰ již v průběhu 30. letech 20. století a jeho definice je dosud platná.

V Lintonově pojetí¹⁷¹ tvoří sociální status dynamickou složku sociální role a dělí se do dvou podkategorií. Jednak status získaný, který je výsledkem jednání, vystupování a snažení jedince. Dále status připsaný (askriptivní), který je člověku „přidělen“ bez návaznosti na jeho jednání (příkladem mohou být například věk nebo pohlaví jedince, nebo určitý zděděný sociální status po svých rodičích). Status je tak jakousi pozicí jedince v rámci daného kulturního vzorce a role je sumou chování, které se od tohoto jedince (nositele statusu) očekává.

5.2.1 Sociální status v kyberprostoru

Dá se říci, že v oblasti sociálního statusu jedince, jakožto aktéra komunikujícího a vstupujícího do interakcí v kyberprostoru, funguje Internet do určité míry jako demokratizující prostředí, ve kterém dostává šanci k vyjádření každý (samozřejmě za předpokladu, že má přístup k náležitému technickému vybavení). Sociální status v kyberprostoru se může diametrálně lišit od statusu v reálném světě. Nežřídkou vzbudí pozdvižení, když vyjde najevo, že velmi uznávaný vysoce postavený člen hackerské komunity je třeba teprve středoškolským studentem. V tomto - mnohdy anonymním - prostředí hrají často úroveň digitálních schopností, míra jejich praktického využití, orientace v informačních technologiích a v neposlední řadě také intelektové vlastnosti, podpořené

168 Zde můžeme pozorovat určité odlišnosti v ovládnutí technologií mezi mladší a starší generací. Přijdou-li do styku s novou technologií nebo aplikací mladší lidé a děti, tak dlouho si s ní „hrají“ a experimentují, až se jí časem naučí ovládat. Starší generace má v této oblasti jisté zábrany a dává přednost nejrůznějším návodům a manuálům, které jim usnadní první kroky v neznámém prostředí.

169 Cit. Velký sociologický slovník (1996:1226)

170 Americký antropolog, jehož hlavním přínosem vědě bylo mimo jiné právě zkoumání vztahů mezi statusem a rolí.

171 Linton (1964:113)

vyjadřovacími schopnostmi, mnohem důležitější roli než postavení člověka ve vnějším světě.

V průběhu interakce tváří v tvář hraje podstatnou roli v tom, jakým způsobem adresát vnímá předmět sdělení, mimo jiné i vzhled, ze kterého může adresát odhadnout například řečnickovo sociální postavení. Dalším aspektem s nezanedbatelným dopadem je tzv. haló efekt¹⁷². Ten mívá na svědomí skutečnost, že jejich jednání je předem ovlivněno (často třeba i nevědomě). Tomu se dá v prostředí Internetu do jisté míry předcházet tím, že člověk má kontrolu nad informacemi, které o sobě zveřejní v rámci budování své virtuální identity. Jednání nebo komunikační projevy člověka v kyberprostoru tak nemusí být poznamenány tím, že by spoluaktéři znali jeho věk, sociální status, rasu, pohlaví nebo věk. Mnohdy tyto charakteristiky nehrají téměř žádnou roli a díky tomu zde nevzniká prostor pro předsudky, což významně podporuje rovnostářský charakter kyberprostoru.

Nelze však bezhlavě prohlásit, že by tato rovnost statusů platila vždy a za všech okolností. Do kyberprostoru samozřejmě do jisté míry přesahuje prostor reálný a tím pádem do komunikace a interakce zasahují jeho prostřednictvím vnější vlivy. Na jedné straně je to například zkušenost ze setkávání aktérů v reálném světě - bylo by proto naivní se domnívat, že jsou náš pohyb a činnost v kyberprostoru dokonale odděleny od reality. Velmi často zde přicházíme do styku s lidmi, které známe z reálného světa, a u nich je třeba počítat s tím, že si do kyberprostoru přinesou své předsudky a dosavadní zkušenosti, nabyté mimo něj. Také se v určitých případech do kyberprostoru přenáší i statusová a mocenská nerovnost (nelze předpokládat, že by mohl člověk jednat třeba se svým nadřízeným v zaměstnání jako se statusově rovným, byť by se komunikace odehrávala například prostřednictvím e-mailu). Také výše zmíněný haló efekt může za jistých okolností hrát roli. Vzhledem k tomu, že se v prostředí Internetu komunikuje převážně pomocí psaného textu, hrají důležitou roli intelektové vlastnosti a vyjadřovací schopnosti člověka. Pokud člověk zahájí komunikaci několika hrubými gramatickými chybami, musí počítat s tím, že příjemce zprávy k němu od té chvíle může přistupovat s určitými předsudky a nevalným míněním o jeho intelektu či nízkém stupni dosaženého vzdělání.

5.3 Identita

Problematikou identity se zabývá řada vědních oborů (několik odvětví psychologie, sociologie, sociální antropologie a další), ve kterých je tohoto termínu užíváno v různých významech. Například v rámci psychologie, kde tento pojem koncem padesátých let 20.století výrazněji rozvedl a zpopularizoval Erik H. Erikson¹⁷³, se ve spojitosti s osobní identitou hovoří o totožnosti a s ní spojeným prvkem vědomí – pocitem jednoty vlastního já. U vývojové psychologie potom mluvíme zejména o hledání identity v souvislosti s vývojem, zráním a dospíváním osobnosti člověka.

Z antropologického pohledu může mít pojem identity dva významy a spíše než

¹⁷²Haló efekt se vyznačuje tendencí člověka hodnotit druhého (často zkresleně) podle prvního dojmu, vytvořeného na základě nějakého povrchního, ale velice nápadného dojmu.

¹⁷³Tento teoretik psychoanalýzy hovoří o osobní identitě, jež trvale a pevně sídlí hluboko v nevědomí a je rezistentní vůči vnějším zásahům. Díky tomu se u zdravých lidí v průběhu života nemění. Barnard (1996:441)

v psychologické rovině se zde pohybujeme v rovině sociologické – identita není tak pevně zakořeněna a může se v průběhu času měnit. Na jedné straně antropologové hovoří o tzv. osobní identitě¹⁷⁴, jež, jakožto pocit svébytnosti a jedinečnosti, odlišuje jedince od ostatních. Zahrnuje povědomí subjektu o jeho vlastnostech, postojích a schopnostech¹⁷⁵. Na straně druhé potom uvažují o identitě skupinové, která by se dala popsat jako suma charakteristik dané skupiny, kterými se tato skupina odlišuje od jiných skupin. Tato skupinová identita má zejména v případě referenční skupiny výrazný vliv na utváření identity jedince.

V neposlední řadě se s problematikou identity můžeme setkat v sociologii. Zde je, podobně jako v antropologii, zdůrazňován vliv socializace a působení okolního prostředí a společnosti na utváření jedincovy identity. Tomuto vlivu je v různých sociologických směrech přikládán rozdílný význam. Jako dva příklady polárních pozic lze uvést na jedné straně strukturalismus, který akcentuje utváření jedincovy identity působením vlivu společnosti, ve které se pohybuje. Na straně druhé můžeme hovořit například o interakcionismu, jenž naopak staví jedince do role konstruktéra společnosti. Většina autorů se potom pohybuje někde mezi těmito extrémy. Jako příklad mohu uvést Bergera s Luckmanem, kteří ve své knize „Sociální konstrukce reality“ hovoří o vzájemném vztahu utváření identity a společnosti následovně: „*Identita se utváří během sociálních procesů. Jakmile je vytvořena, je udržována, obměňována, dokonce i přebudována sociálními vztahy. Sociální procesy, jež se podílejí na formování a udržování identity, jsou dány sociální strukturou. Identity, vytvořené vzájemným působením organismu, individuálního vědomí a sociální struktury zase zpětně danou sociální strukturou ovlivňují, udržují, obměňují a dokonce ji i přebudovávají. ... Identita je výslednicí dialektiky vztahu jedince a společnosti.*“¹⁷⁶ Tito autoři dále hovoří o tvorbě sociálně a historicky typizovaných identit, zakotvených v sociálních strukturách. Od těchto viditelných každodenních typizací se potom odvíjí orientace a chování v jedincově životě. V sociologii je termín identita dále často spojován například se jmény R. G. Dahrendorfa¹⁷⁷ a E. Goffmana¹⁷⁸ především ve spojitosti s teorií hraní rolí. Zde je za identitu pokládáno to, do jaké míry a jak je člověk ztotožněn se svými rolemi, jak je prožívá, zda je v nich upřímný (není-li jeho vnitřní prožívání v rozporu s vnějším chováním). Podle Goffmana má efekt publika na hraní našich rolí výrazný vliv a my se tak snažíme předvádět v lepším světle, hrajeme je tedy neautenticky, neboť to vyžaduje naše sociální závislost¹⁷⁹. Postupnou introjekcí se role stává přirozenou součástí osobnosti a dochází tak k socializaci. Identitou se obecně rozumí určitá „jednota vnitřního psychického života a jednání, která bývá též nazývána autentickým bytím“¹⁸⁰. Identita je pro člověka určitou „nálepkou“, reprezentující pro společnost sociální charakteristiku jedince, která umožňuje dalším členům této společnosti tohoto jedince vnímat

174 Barnard (1996:229)

175 Nakonečný (2009:449)

176 Cit. Berger a Luckman (1999:170)

177 Sociolog, který se ve své práci významně zabýval zejména teorií konfliktu.

178 Ten je považován za jednoho z nejvlivnějších badatelů v oblasti mikrosociologie. Nahlížel na každodenní lidské jednání z dramaturgické perspektivy.

179 Nakonečný (2009:123)

180 Velký sociologický slovník (1996:414)

a náležitě se k němu chovat. Významně do pojetí identity jedince zasáhl také například Zygmunt Bauman, který nejdůležitější činitel jejího utváření spatřuje v konzumaci služeb a statků, reprezentujících určitý životní styl.

J. Jandourek hovoří o identitě jako o pocitu totožnosti, založeném na prožívání vlastní komunity¹⁸¹. Tato totožnost v sobě zahrnuje lidské hodnoty a vyjadřuje míru ztotožnění jedince s jeho sociálními rolemi. Identita je (podobně jako třeba sociální status) v zásadě tvořena dvěma složkami, z nichž jedna je člověku předem daná (jako například rasa, pohlaví nebo věk) a druhá vzniká na základě voleb jedince mezi různými životními alternativami.

Významnou roli při utváření identity nepochybně hraje také členství jedince v nejrůznějších skupinách a jeho vystupování v nich. Identita je v podmínkách postmoderny neustále konstruována a rekonstruována, stává se objektem reflexe a experimentování¹⁸². Tyto možnosti manipulace s identitou nabízí ve velké míře právě komunikace prostřednictvím Internetu a obecně pohyb v kyberprostoru. V každodenním reálném světě se člověk identifikuje s jednou fyzickou podstatou, jež je reprezentována řadou rysů, přičemž ty fyzické¹⁸³ jsou víceméně pevně dané a nelze je ve větší míře měnit. Vzhledem k absenci fyzických rysů ve virtualitě tato identifikace k fyzickým znakům odpadá a člověk získává plnou kontrolu nad svou sebeprezentací, kterou může libovolně měnit (nebo si dokonce vytvořit více různých sebeprezentací a „přepínat“ se mezi nimi).

5.3.1 Virtuální identita

Identita jedince v reálném světě je klíčovým prvkem, jenž výrazným způsobem spoluutváří podobu jeho sociálních interakcí a stejně důležitou roli hraje i v on-line prostředí. Kyberidentita se však od té „skutečné“ jistým způsobem liší. Předně je mnohem volnější a umožňuje nám stát se kýmkoliv si přejeme. Dále zde mohou být do určité míry upozaděny některé připsané statusové znaky, které by jinak v komunikaci tvář v tvář hrály důležitou roli (např. věk, sociální třída, v krajním případě třeba i pohlaví). Jedinec tak vstupuje do kyberprostoru částečně jako „tabula rasa“ a výsledná podoba jeho kyberidentity se potom odvíjí od jeho činnosti v tomto prostředí, které mu v tomto směru poskytuje poměrně velkou volnost.

Veškerá naše činnost, kterou provozujeme v kyberprostoru za sebou nechává určitou stopu, tvořenou daty, vznikajícími těmito aktivitami. Takto ukládané a uchovávané informace spoluvytvářejí naši virtuální reprezentaci. „*Mluvíme-li o virtuální identitě, mluvíme vlastně o tom, co přiřazujeme (virtuální) identitě naší reprezentace v prostředí internetu.*“¹⁸⁴ Virtuální reprezentace fyzického subjektu má stejně jako naše reálná osobnost řadu vnějších unikátních atributů. Jednak v kyberprostoru často vystupujeme pod svým skutečným jménem (například při odesílání e-mailů, přispívání do diskusí, vystupování v sociálních sítích apod.), jednak si pro komunikaci volíme

181 Jandourek (2001)

182 Šmahel (2003:38)

183 Například věk, pohlaví, tělesná stavba, vzhled, fyzická atraktivita a další.

184 Cit. Šmahel (2003:41)

přezdívku (tzv. nick¹⁸⁵), jejímž prostřednictvím se prokazujeme v prostředích a aplikacích, které nevyžadují naši skutečnou totožnost (v některých případech by bylo prozrazení skutečné totožnosti přinejmenším nepříjemné nebo třeba i nebezpečné). Od volby této přezdívky se odvíjí jejího vlivu na budování identity. Nic neříkající přezdívka (jako třeba „Bob“) má nepochybně menší vliv na výsledný obrázek, který si o nás jiný uživatel kyberprostoru vytváří, než přezdívka, která v sobě zahrnuje našeho koníčka (např. „Skejták111“), rok narození (např. „Jirka1985“) nebo povolání („Fotograf_56“). Svou roli v tom, jak k nám budou ostatní přistupovat, jistě hraje i to, zda je přímo z naší přezdívky možné zjistit pohlaví (některé aplikace na pohlaví uživatele odkazují například barvou – např. modře zvýrazňuje nicky mužů a růžově nicky žen)¹⁸⁶. Funkci jakéhosi zástupce jména plní také e-mail, který o nás hodně vypovídá nejenom tím, jakou adresu si zvolíme, ale také doménou, na které si tento e-mail zřídíme. V tomto ohledu hraje hlavní roli účel, za jakým chceme elektronickou poštu používat¹⁸⁷. Dojem, který na adresáta děláme při komunikaci prostřednictvím elektronické pošty, může být do velké míry ovlivněn také doménou, ze které zprávu odesíláme. Pokud například zaměstnanec významné státní instituce nebo vědeckého institutu odešle někomu, kdo ho osobně nezná, zprávu ze schránky s doménou této instituce, budí taková zpráva větší subjektivní dojem serióznosti než zpráva, odeslaná z veřejné domény¹⁸⁸. Dalším nástrojem budování identity jsou uživatelské profily nejrozličnějších webových služeb¹⁸⁹, komunitních serverů či sociálních sítí. V uživatelském profilu mají lidé možnost zveřejňovat osobní informace, týkající se jejich věku, stavu, práce, zálib, dále zveřejňovat své fotografie a podhalovat tak roušku svého soukromí.

Kromě jména má naše virtuální reprezentace také svou historii, neboť téměř veškerá naše činnost v kyberprostoru je nějakým způsobem ukládána a může být zpětně zobrazena. Poměrně specifickou oblast v tomto směru tvoří online počítačové hry, kde dochází k budování něčeho jako virtuální masky, kterou na sebe hráč po dobu pobytu v herním prostředí bere. Od toho, jakou si vytvoří

185 Nick – přezdívka, pod kterou uživatel vystupuje v rámci internetových komunikačních aplikací. Drtivá většina diskusních serverů, komunikačních aplikací a služeb vyžaduje při registraci vytvoření unikátní přezdívky. Zpravidla se k ní váže také tzv. „avatar“, což je výraz, převzatý v roce 1985 z Hinduismu, kde znamená boží vtělení. Avatar má obvykle podobu obrázku, který se zobrazuje jako „portrét uživatele“ a do jisté míry tak supluje funkci, kterou plní fyzický vzhled při komunikaci tváří v tvář. V počítačových hrách se potom jedná o virtuální postavu, ovládanou hráčem.

186 Zejména v dobách, kdy byl Internet spíše výsadou mužské části populace s stávalo, že objevila-li se na diskusním fóru, nebo v chatu žena, věnovali jí tamní muži více pozornosti. Sám jsem se jednou setkal s případem, kdy uživatel – muž na diskusním serveru několikrát neúspěšně žádal ostatní o radu s technickým problémem. Když ani po opakované prosbě neuspěl, vytvořil si později alternativní účet s ženskou přezdívkou a svůj dotaz zopakoval. Odpovědi se dočkal záhy.

187 Patnáctiletý dospívající může celkem bez větších problémů používat adresu jako například „medvidek99@seznam.cz“ a jistě se nad tím nebude nikdo v jeho okolí pozastavovat. Tento člověk ale může s tou samou adresou časem začít zažívat menší či větší komplikace třeba na vysoké škole, kde bude jeho adresa přinejmenším budít úsměvy. Ve chvíli, kdy ale takový člověk dospěje do věku, kdy se například prostřednictvím personální agentury uchází o zaměstnání a snaží se budít pokud možno seriózní dojem, stává se taková e-mailová adresa téměř katastrofickou. Samozřejmě je možné adresu kdykoliv změnit, ale nese to s sebou jisté komplikace. Nejenom, že člověk musí svou novou adresu sdělit lidem, se kterými si dopisuje prostřednictvím té stávající, ale také celá řada internetových aplikací a služeb (jako například e-banking, internetové obchody a další) vyžaduje aktuální platnou e-mailovou adresu pro svou funkci a komunikaci s uživatelem. Také institucím, se kterými dotyčný musí komunikovat prostřednictvím elektronické pošty (škola, zaměstnání, úřady...), musí změnu ohlásit. Dalším aspektem, který hraje při volbě e-mailové adresy důležitou roli, je skutečnost, zda je adresa, jakou by chtěl užívat, již někým obsazena nebo ne. Lidé s častějšími jmény tak mohou mít problém s vytvořením své e-mailové adresy a jsou nuceni volit nick místo svého jména.

188 V České republice patří mezi nejpobulárnější servery, poskytující zdarma e-mailovou schránku, například centrum.cz, seznam.cz nebo gmail.com.

189 Za příklad mohou posloužit například www.lide.cz, www.seznamka.cz nebo třeba i www.csfid.cz.

postavu a jak jejím prostřednictvím vystupuje v herním prostředí se následně odvíjí to, jak k němu ostatní hráči přistupují a jak ho vnímají. Volbou jména herní postavy, jejích vnějších rysů, vzhledu a jednáním vůči ostatním hráčům, vytváří uživatel úplně novou bytost, se kterou se může identifikovat. Ta hraje roli prostředníka mezi hráčovou osobností a virtuální realitou hry, ve které se pohybují a interagují další takto vzniklé bytosti.

5.3.2 Utváření virtuální identity

Prostředky tvorby online identity se od té „reálné“ liší zejména tím, že zde mnohem větší roli hrají informace zprostředkované verbálním projevem (textem). Virtuální prezentace se utváří prostřednictvím tří činitelů. Na prvním místě stojíme my, jakožto aktéři, kteří si vědomě utvářejí svou virtuální identitu prostřednictvím toho, jaké informace a v jakém množství na Internetu zveřejní. Můžeme se rozhodnout, jaké aspekty naší identity budou zesíleny nebo potlačeny. Suler¹⁹⁰ v tomto případě hovoří o „míře disociace a integrace“. Naše virtuální identita může být do určité míry shodná s naší reálnou identitou, ale mnohdy se liší, neboť fakt, že za monitorem zůstáváme druhou stranou nevidění, vede řadu lidí k tomu, že si svou virtuální identitu vylepší, nebo prostřednictvím lži a klamů vytvoří identitu zcela odlišnou od identity reálné, což může jít tak daleko, že dotyčný v kyberprostoru vystupuje například jako zástupce opačného pohlaví, aniž by jeho podvod někdo odhalil. Při utváření naší sebe prezentace do ní prostřednictvím myšlenek a pocitů vkládáme také část svého já¹⁹¹. Dalším činitelem v procesu tvorby virtuální prezentace je naše činnost, jejíž odraz má nesporný vliv na to, jak jsme druhými vnímáni. Volba komunikačních kanálů a typ komunikace hrají v tomto procesu nesporně významnou roli. Třetím činitelem je obsah, který si do naší prezentace projektují druzí. To, jak nás chápou a vnímají.

Šmahel rozlišuje dva aspekty virtuální identity (stejně jako u identity reálné). Na jedné straně osobní virtuální realitu, vztahující se k nám, jako osobě a reprezentaci této osoby v kyberprostoru. Na straně druhé hovoří o sociální virtuální realitě, která vyjadřuje čeho jsme součástí a kam ve virtuálním prostředí patříme¹⁹².

5.3.3 Experimentování s virtuální identitou

Virtuální sebe prezentace skýtá, na rozdíl od té reálné, mnohem větší možnosti úmyslných úprav a zásahů. V krajním případě ji lze za určitých okolností dokonce zcela odložit a začít si budovat prezentaci novou. Tento fakt s sebou nese současně jistá pozitiva i negativa. Šance využívat anonymitu Internetu a díky tomu snadno měnit identitu umožňuje s touto identitou do určité míry experimentovat, což psychologové považují za důležitou součást vývoje osobnosti nejen ve věku dospívání. „*Toto experimentování může mít řadu podob. Od poměrně nevinného hraní rolí, přehánění a polopравd se*

190 Zdroj: <<http://www-usr.rider.edu/~suler/psycyber/psycyber.html>>

191 Šmahel (2003:40)

192 Šmahel (2003:41)

*dostaneme až ke lhaní.*¹⁹³ Takové klamání však může mít poměrně vážné negativní dopady na uživatele v případě, že takové jednání druhá strana odhalí a cítí se jím podvedena a zrazena. Stane-li se člověk v rámci on-line vztahu obětí takového klamání, může to v krajním případě vést až k jeho ztrátě důvěry v celou komunitu kyberprostoru. Takový člověk má potom pocit, že nemůže věřit nikomu a ničemu, že nic není takové, jaké se zdá. Přesto příležitost utvořit si alternativní já a jeho prostřednictvím vystupovat v nejrůznějších vztazích, nabízí člověku silné zážitky. Toto všechno ale na druhou stranu může výrazně snižovat úroveň sociální kontroly v kyberprostoru, neboť pokud se v reálném světě jedinec dopustí přestupku proti zákonu nebo zvyklostem, může mu být trestem sociální exkluze a také přístup ostatních se k němu změnit. Stane-li se něco takového v kyberprostoru, téměř nic dotyčnému nebrání oprostít se od své dosavadní identity, začít si budovat novou a do dalších interakcí tak vstoupit s „čistým štítem“. Vytvořit sofistikovanou konzistentní identitu, diametrálně se lišící od naší reálné identity a vystupovat pod jejím pláštíkem však není vždy jednoduché a klade na dotyčného poměrně vysoké nároky co se týká inteligence, paměti a dalších vlastností. Ten musí při jejím udržování věnovat zvýšenou pozornost tomu, aby se v ní neobjevovaly nesrovnalosti a on se tak neprozradil. Také platí, že s rostoucí délkou komunikace, roste riziko odhalení takové identity.

5.3.4 Odklon od anonymity

V posledních několika letech se objevuje nový a zajímavý fenomén. Lidé se pomalu, ale jistě vzdávají anonymity, kterou Internet dosud nabízel. To činí zejména užíváním sociálních sítí¹⁹⁴, jejichž prostřednictvím sdílejí celou řadu svých údajů – počínaje jménem, věkem, bydlištěm a konče nejintimnějšími detaily svého soukromého života. Dá se říci, že se dostáváme do éry jistého informačního exhibicionismu, při kterém zveřejňujeme co děláme, kdy a s kým. To s sebou nese celou řadu rizik. Už byly zaznamenány případy, kdy například zloděj vykradl byt uživatele, který prostřednictvím sociální sítě avizoval, že se zrovna nachází mimo svůj domov¹⁹⁵. Nežřídko tyto prostředky užívají zaměstnavatelé ke sledování¹⁹⁶ svých zaměstnanců¹⁹⁷ nebo k prověřování uchazečů o zaměstnání. Jak bude tento trend pokračovat ukáže až budoucnost, ale domnívám se, že éra anonymního kyberprostoru se pomalu chýlí ke svému konci. Lidé budou na sebe prozrazovat stále více osobních údajů prostřednictvím nejrůznějších vzájemně propojených aplikací, až budou jejich prezentace v kyberprostoru stejně neanonymní a provázané s jejich osobou jako jejich prezentace v reálném světě.

193 Cit. Divínová (2005:36)

194 Jako je například síť Facebook, což je rozsáhlý společenský webový systém, sloužící hlavně k tvorbě sociálních sítí, komunikaci mezi uživateli, sdílení multimediálních dat, udržování vztahů a zábavě, je jednou z největších společenských sítí na světě a funguje v šedesáti pěti jazycích. Zdroj: <<http://www.wisegeek.com/what-is-facebook.htm>>

195 V tomto případě je však mnohem nebezpečnější uživatelova lehkovážnost než zmíněná internetová aplikace.

196 V krajním případě by se dalo hovořit až o „špehování“.

197 Díky tomu byla již ze zaměstnání propuštěna celá řada lidí. Viz <<http://aktualne.centrum.cz/zpravy/clanek.phtml?id=635750>>

6. Negativní dopady kyberprostoru na náš život

Dosud jsem vyzdvihoval zejména pozitivní aspekty, které s sebou přináší pronikání Internetu do našich pracovišť, domácností a jeho prorůstání našimi životy. Každá mince má ale dvě strany a Internet může za určitých okolností představovat také jisté riziko. Se stále rostoucí penetrací Internetu a s tím, že Internet zasahuje do celé řady lidských činností, totiž vstupují do našeho života nejen velké výhody, ale musíme počítat i s jistými negativními dopady, které s sebou tento rozmach přináší. V první řadě dochází k procesu jisté laicizace uživatelů Internetu jako důsledku otevírání tohoto média masám¹⁹⁸. Do kyberprostoru tak mohou vstupovat i lidé, kteří mají jen velmi chatrné (někdy až téměř nulové) technické znalosti a dovednosti¹⁹⁹. To by nebyl takový problém, kdyby se kyberprostor nestával, vlivem působení určitých skupin uživatelů (mnohdy kriminálního ražení), někdy až nebezpečným prostředím. Uživatelé se tak vystavují zejména riziku ztráty důležitých dat nebo jejich zneužití. Tato rizika jsou o to vyšší, protože si je návštěvníci Internetu mnohdy ani neuvědomují. Zároveň je tato masa nezkušených uživatelů nebezpečím pro celý Internet, neboť jejich výpočetní technika (často velice výkonná) může být na dálku snadno zneužita prostřednictvím počítačového viru²⁰⁰ nebo jiného škodlivého softwaru například k páčání nelegální činnosti.

6.1 Možné dopady na zdraví a psychiku uživatele

Nadměrné užívání Internetu může mít celou řadu negativních dopadů na psychiku jedince. Tráví-li v kyberprostoru příliš mnoho svého času, může se stát, že začne pomalu ztrácet schopnost jednat a komunikovat s lidmi v reálném světě, což postupně povede k jeho exkluzi ze společnosti a následně k ještě většímu upnutí na virtuální realitu. Patologické užívání Internetu a osobního počítače může postupně vést až k vytvoření závislosti. K. Nešpor²⁰¹ v tomto případě hovoří o pěti nejčastějších okolnostech, vedoucích k vytvoření takové závislosti.²⁰² Patří mezi ně nadměrné věnování se počítači jakožto pracovnímu nástroji (úzká vazba na workoholismus). Dále jsou to počítačové hry, jež jsou nebezpečné zejména pro děti, neboť mohou mít za následek zanedbávání školních povinností, absenci zdravého trávení volného času a podporu sklonů k agresivitě. Jako další možný zdroj závislosti uvádí Internet jakožto prostředek hraní hazardních her. Čtvrtou oblast spatřuje Nešpor v internetové pornografii, jež dosahuje mimořádné popularity mimo jiné díky iluzi anonymity, kterou prožívají uživatelé Internetu. Jako poslední potom uvádí nadměrnou účast v internetových diskusních skupinách a chatech, která může být v krajním případě až zdrojem zanedbávání reálných

198 Do doby masivního rozmachu tohoto média, byl Internet převážně prostorem, kde se setkávaly elity (zejména technické) – vysokoškolští pracovníci, studenti, hackeři, vývojáři, inženýři...

199 Mezi něž patří zejména povědomí o rizicích, která představují počítačové viry a obecně škodlivý software, dodržování standardů bezpečnosti pohybu v kyberprostoru a další.

200 Počítačové viry jsou dle definice společnosti Microsoft „malé softwarové programy určené k šíření z jednoho počítače do jiného a narušování fungování počítače. Virus může poškodit nebo odstranit data v počítači, využít vaši e-mailovou aplikaci k vlastnímu rozšíření do jiných počítačů, nebo dokonce vymazat všechna data na pevném disku. Viry se nejsnadněji šíří v přílohách e-mailových zpráv nebo rychlých zpráv“.
Cit. <http://www.microsoft.com/cze/athome/security/viruses/intro_viruses_what.msp>

201 K. Nešpor je vedoucí mužského oddělení Psychiatrické léčebny Bohnice a uznávaný odborník na návykové nemoci.

202 Nešpor (2007:32)

vztahů.

Virtuální realita může být nebezpečná tím, že uživateli nabízí velice snadno dostupný únik z šedé a nezáživné reality plné problémů do lákavého světa virtuálních vztahů, ve kterých získává větší pocit porozumění a naplnění.²⁰³ Člověk, který tomuto lákavému světu zcela propadne, pak může zajít až tak daleko, že veškeré jeho aktivity v reálném světě jsou degradovány na pouhé uspokojení základních fyziologických potřeb a on žije svůj život pouze v kyberprostoru. Nemusíme však být na Internetu přímo závislí, abychom na něm trávili více času, než je nám milé. „*V této souvislosti je navíc Internet - z hlediska životního stylu - velice zdatným požíračem času, a to pod velmi ušlechtilou záminkou rozšiřování obzorů. Existuje pro to speciální termín: surfování na internetových stránkách. Člověk nasedne na "prkno" svého Internetu s pevným přesvědčením, že se tak hodinku bude projíždět po informačních vlnách; příboj informací ho ovšem nepozorovaně zavádí dál a dál a uběhne několik hodin, než něco donutí surfaře vrátit se na břeh, do přítomnosti.*“²⁰⁴ Trávení času na Internetu může navíc významným způsobem podporovat stávající psychické poruchy. Jednou z nich je například prokrastinace²⁰⁵.

Spolu s psychickými problémy s sebou nadměrné trávení času u počítače přináší i řadu fyzických problémů a zdravotních kombinací. Těmi se může stát například poškození zraku, způsobené dlouhodobým sledováním počítačové obrazovky nebo nejrůznější poruchy pohybového aparátu, způsobené dlouhým sezením a nedostatkem pohybu. Typickým případem může být například syndrom karpálního tunelu, jenž je jednou z nejčastějších nemocí z povolání, postihujících ruce.

6.2 Bezpečnost v kyberprostoru

Naši bezpečnost v kyberprostoru ohrožuje celá řada faktorů. Rizika, pramenící z pobytu v něm, mají dvě příčiny. Na jedné straně nás ohrožují nejrůznější technické prostředky a nástroje²⁰⁶ hackerů, na straně druhé je to potom naše vlastní neznalost, nevědomost a lehkovážnost, kterými velmi usnadňujeme práci celé řadě kriminálních živlů, které v kyberprostoru působí. Právě nedostatek znalostí a bezpečnostních návyků spolu s absencí kvalitního antivirového programu²⁰⁷ jsou nejčastější příčinou situací, kdy si z Internetu zaneseme do svého počítače nákazu, která následně ohrožuje naše data, soukromé údaje nebo třeba i bankovní konta (prostřednictvím internetového bankovníctví).

Dalším z nebezpečí, které Internet skýtá, je riziko tzv. „Cyberstalkingu“, který by se dal popsat jako „*pronásledování druhé osoby, které nabývá až obsesivního charakteru.*“²⁰⁸ Dochází k němu

203 Jirovský (2007:36)

204 Cit. Duffková (1996)

205 Výrazná chronická tendence odkládat plnění povinností a úkolů (zejména těch nepříjemných) na pozdější dobu. Často je spojena s pocitem přetížení a přerůstání věci přes hlavu. Namísto vykonání nutné povinnosti většinou dotyčný volí nějaké zástupné aktivity, kterými může být například úklid nebo třeba brouzdání Internetem. Splnění povinností nechává na poslední chvíli, díky čemuž ji často nestihne. To má za následek pokles sebevědomí a další zhoršení situace. Tato porucha je velice nebezpečná zejména pro studenty, kterým Internet poskytuje bohatý zdroj zástupných činností.

206 Například v podobě nejrůznějších virů, trojských koní a dalšího škodlivého softwaru.

207 Ten má zásadní význam pro provoz informačních systémů i jednotlivých počítačů, bez něhož není prakticky možné s výpočetním systémem pracovat. Jeho činnost spočívá zejména v neustálé komplexní ochraně počítače a v pravidelných kontrolách jeho systému za účelem lokalizace infikovaných souborů – Vaněk, Jerolímek, Šimek (2007:39).

208 Cit. Divínová (2005:80)

velice často ze strany bývalých partnerů, nebo třeba i cizích lidí toužících po intimním vztahu. Cyberstalking má podle Divínové nejčastěji podobu nevyžádaných e-mailů nebo chatových vzkazů, které mohou být i hostilní. Dle mého názoru navíc získávají poslední dobou pronásledovatelé nový a mimořádně účinný prostředek, spočívající v nejrůznějších sociálních sítích, kde mohou o své oběti zjistit celou řadu mnohdy i intimních informací, prohlížet její fotografie a vůbec o ní získat mnoho citlivých informací.

Ovšem v kyberprostoru nejsou ohroženi pouze jedinci. Cílem nejrůznějších útoků, nejčastěji ze strany hackerů nebo všemožných aktivistů, se stávají také instituce a podniky. Hackeři je mohou napadat buď jen pro zábavu a uspokojení z pocitu moci, nebo ze zjištěných²⁰⁹ či ideologických důvodů²¹⁰. Zvláštní formou činnosti hackerů jsou potom tzv. „kybernetické války“, spočívající mimo jiné i ve využívání vládou podporovaných hackerů za účelem narušení informačních systémů jiného státu v případě ohrožení z jeho strany. Kybernetické války začínají neznatelně a nenápadně doprovázet téměř každý politický, náboženský nebo vojenský konflikt. Dnešní Internet, propojující miliony serverů a uživatelských stanic se stává virtuálním bojištěm, ať tomu tak chceme nebo ne. Nejpopulárnějším prostředkem takové války je tzv. „defacement“ – nahrazení původní stránky novou, obsahující politické, sociální nebo propagandistické poselství. Jako příklad můžeme uvést vypjaté vztahy mezi Spojenými státy a Čínou, které vůči sobě sice nevystupují otevřeně nepřátelsky, ale obě strany neoficiálně podporují hackery, provádějící útoky na infrastrukturu druhé strany.

209Sem mohou spadat různé krádeže databází nebo čísel platebních karet, prováděné za účelem vlastního obohacení, nebo také například poškozování webových prezentací konkurenčních podniků v rámci konkurenčního boje.

210Do této kategorie můžeme zařadit útoky, kdy hackeři napadnou kupříkladu webové stránky nějaké státní instituce a umístí na ně kompromitující materiál nebo ideologické sdělení.

Závěr

Internet se v průběhu svého vývoje stal naprosto jedinečným a přelomovým médiem, které před několika lety vtrhlo i do našich domácností, pracovišť a životů, na jejichž podobě se nesmazatelně podepsalo. Téměř nikdo, ať už z řad jednotlivců, skupin či dokonce celých společností, nezůstal jeho vlivu zcela ušetřen. Nejmarkantněji se tyto změny zatím projevují zejména v oblasti mezilidské komunikace, která tak díky tomuto specifickému prostředí získává v některých svých aspektech zcela nový rozměr, neboť se výraznou měrou proměňuje nejen její forma, ale do určité míry také obsah. Do mezilidské komunikace tak přibyla celá řada faktorů, které spoluutvářejí její rámeček, průběh a také podobu.

Pokusil jsem se v této práci alespoň velmi obecně nastínit myšlenkové a mocenské principy, na kterých kyberprostor (ve smyslu globální počítačové síť) funguje. Vyzdvihnout některé jeho sociální aspekty a způsob, jakým se recipročně ovlivňuje s lidmi, kteří do něho vstupují. Právě toto vzájemné působení, odehrávající se na jedné straně mezi uživateli, kteří vytváří technologie a podobu kyberprostoru, a na druhé straně Internetem, podílejícím se na proměně jejich osobností tím, že jim poskytuje specifické komunikační prostředí, je mimořádně zajímavé a jistě hodné podrobnějšího zkoumání. Internet jako sociální fenomén je natolik rozsáhlou a obsáhlou problematikou, že je zřehla nemožné postihnout byť jen ty nejdůležitější aspekty v rámci takovéto práce. Její rozsah mě tak mnohdy nutil k pouze povrchnímu zkoumání dané problematiky a nedovolil zabývat se všemi oblastmi, které se mi jeví zajímavé nebo podstatné. Mezi takové, které zde byly zmíněny pouze okrajově nebo dokonce vůbec, a přitom by si zcela jistě zasloužily svůj díl pozornosti, patří například dynamicky se rozvíjející oblast sociálních sítí, online počítačových her, konfliktů kolem dodržování autorských práv a svobodného šíření informací, budování a udržování vztahů online, užívání kyberprostoru jako místa odehrávání vzájemných střetů států, hackerská komunita, a celá řada dalších.

Internet je zkrátka fenomén, se kterým se v 21. století musí počítat. Je světem, který svým uživatelům nabízí téměř neomezené možnosti seberealizace, svobodného vyjadřování a navazování sociálních kontaktů. V mnoha směrech nám usnadnil život a výraznou měrou ho obohatil, ale jeho prostřednictvím také do našeho života pronikla celá řada dosud neznámých rizik a problémů, které jsme nuceni řešit a vyrovnávat se s nimi. Tato ambivalence se táhne celou řadou jeho oblastí. Jako další příklad lze uvést fakt, že na jedné straně je Internet výrazně osvobozujícím a rovnostářským prostředím, a na druhé straně se v něm odrážejí či dokonce posilují sociální nerovnosti reálného světa. V žádném případě však nelze posuzovat, zda je Internet dobrý nebo špatný. To se vždy bude odvíjet pouze od lidí, sedících před počítači.

Seznam použité literatury:

- Aukstakalnis, S., Blatner, D.: *Reálně o virtuální realitě*. Brno. Jota 1994
- Barnard, A.: *Encyclopedia of social and cultural anthropology*. London. Routledge 1996.
- Bartošek M.: *Krátce z historie Internetu*. Zpravodaj ÚVT MU, roč. V, č. 3. 1995 Dostupné z WWW: <<http://www.ics.muni.cz/zpravodaj/articles/22.html>>
- Castells, M.: *The Information Age: Economy, Society and Culture*; Volume I: The Rise of the Network Society, 2nd edition. Oxford: Blackwell 2000
- Castells, M.: *The Information Age: Economy, Society and Culture*; Volume I: The Rise of the Network Society, 2nd edition. Oxford: Blackwell 2000
- Castells, M.: *The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society*, New York. Oxford University Press 2001
- Cairncross, F.: *Konec vzdálenosti*. Praha. Computer Press 1999
- Černošník, I.: *Protokol TCP/IP a univerzitní síť* (1). Zpravodaj ÚVT MU, roč. II, č. 3. 1992, Dostupné z WWW: <<http://www.ics.muni.cz/zpravodaj/articles/398.html>>
- Divínová, R.: *Cybersex: Forma internetové komunikace*. Praha. Triton 2005
- Drezner, D.W, Farrel, H.: *Introduction: Blogs, politics and power: a special issue of Public Choice*. In: *Public Choice*, Springer Science+Business Media 2001
- Duffková, J.: *Životní styl a počítače v domácnosti* (Esejistické poznámky) In: *Acta Universitatis Carolinae – Philosophica et historica, Studia Sociologica XI.*, Univerzita Karlova. Praha 1996. Dostupné z WWW: <http://www.janaduff.estranky.cz/clanky/sociologie-zivotniho-stylu/Duffkova_pocitace-v-domacnosti>
- Foucault, M.: *Dohlížet a trestat*. Praha. Karolinum 2000
- Goldsmith, J., Wu, T.: *Kdo řídí Internet?* Praha. Nakladatelství Dokořán a Argo 2008
- Huitema, C.: *A Bůh stvořil Internet...* Praha. Mladá fronta 1996
- Jirovský, V.: *Kybernetická kriminalita*. Praha. Grada Publishing 2007
- Kobíková, Z.: *Hypertext*. *Revue pro média* (čtvrtletní tematická příloha časopisu Host), č. 5. 2003 Dostupné z WWW: <<http://fss.muni.cz/rpm/Revue/Heslar/hypertext.htm>>
- Lévy, P.: *Kyberkultura*. Praha. Nakladatelství Karolinum 2000
- Licklider, J. C. R., Taylor, R. W.: *The Computer as a Communication Device*. In: *In Memoriam: J.C.R.Licklider: 1915-1990*, Report 61, Palo Alto: Systems Research Center 1990 (1968) Dostupné z WWW: <<ftp://gatekeeper.research.compaq.com/pub/DEC/SRC/research-reports/SRC-061.pdf>>
- Lupač, P.: *Sociologie a sociotechnologie: Sociální konstrukce Internetu*. (Katedra sociologie). Praha. FF UK. 2005
- Macek, J.: *Kyberprostor (Cyberspace)*. *Revue pro média* (čtvrtletní tematická příloha časopisu Host),

- č. 5. 2003 Dostupné z WWW: <<http://fss.muni.cz/rpm/Revue/Heslar/kyberprostor.htm>>
- McLuhan, M.: *Člověk, média a elektronická kultura; výběr z díla, E. McLuhan a F. Zingrone (eds.)*.
Brno. JOTA 2000
- Musil, J. *Sociální psychologie*. Zlín. Univerzita Tomáše Bati 2005
- Nakonečný, M. *Sociální psychologie*. Praha. Academia 2009
- Negroponte, N.: *Digitální svět*. Praha. Management Press 2001
- Nešpor, K.: *Návykové chování a závislost*. Praha. Portál 2007
- Pavlíček, A.: *Nová média a web 2.0*. Praha. Nakladatelství Oeconomica 2007
- Velký sociologický slovník*. Praha. Vydavatelství Karolinum, 1996
- Servon, L. J.: *Bridging the Digital Divide: Technology*. Londýn Community and Public Policy.
Blackwell Publishing Limited, 2002
- Šmahel, D.: *Psychologie a Internet: děti dospělými, dospělí dětmi*. Praha. Triton 2003
- Van Dijk, J. A. G. M.: *Digital divide research, achievements and shortcomings*. In *Poetics*, Vol. 34,
Issues 4-5. 2006
- Vaněk, J., Jarolímek, J., Šimek, P.: *Informační gramotnost – základ dalšího rozvoje*. Klatovy.
Úhlava 2007

Elektronické zdroje:

Barlow, J. P.: *Deklarace nezávislosti Kyberprostoru* [online]. Dostupné z WWW:

<http://w2.eff.org/Censorship/Internet_censorship_bills/barlow_0296.declaration>

Co je počítačový virus? [online] Dostupné z WWW:

<http://www.microsoft.com/cze/athome/security/viruses/intro_viruses_what.msp>

Computer History Museum – *Internet History* [online] Dostupné z WWW:

<http://www.computerhistory.org/internet_history/>

Connected: An Internet Encyclopedia - Internet history. [online] Dostupné z WWW:

<<http://www.lincoln.edu/math/rmyrick/ComputerNetworks/InetReference/57.htm>>

Firma špehovala ženu na Facebooku a pak ji vyhodila [online]. Dostupné z WWW:

<<http://aktualne.centrum.cz/zpravy/clanek.phtml?id=635750>>

History Internet. [online] Dostupné z WWW: <<http://www.davesite.com/webstation/net-history.shtml>>

History of Things – History of Internet. [online]. Dostupné z

WWW:<<http://www.historyofthings.com/history-of-the-internet>>

Houser, P.: *Půl století agentury DARPA: Arpanet, GPS i telekineze* [online]. Dostupné z

WWW:<<http://www.lupa.cz/clanky/pul-stoleti-agentury-darpa-arpanet-gps-telekineze/>>

Chlad, R.: *Historie Internetu v České republice.* 2000. [online] Dostupné z WWW:

<<http://www.fi.muni.cz/usr/jkucera/pv109/2000/xchlad.htm>>

Informační společnost v číslech 2010. Český statistický úřad. [online] Dostupné z WWW:

<<http://www.czso.cz/csu/2010edicniplan.nsf/p/9705-10>>

Internet Pioneers [online] Dostupné z WWW: <<http://www.ibiblio.org/pioneers/licklider.html>>

INTERNET USAGE STATISTICS. [online] Dostupné z WWW:

<<http://www.internetworldstats.com/stats.htm>>

Jak si Češi stojí v používání počítačů a internetu? Tisková zpráva agentury Factum Invenio [online]

Dostupné z WWW: <http://www.factum.cz/348_jak-si-cesi-stoji-v-pouzivani-pocitacu-a-internetu?PHPSESSID=97f860281541ba188da016ba8577fa72>

Kalifornský zákon bude zamlžovat online obrázky škol a vládních budov [online]. Dostupné z WWW:

<http://www.appscout.com/2009/03/calif_bill_would_blur_online_p.php>

Leiner, B. a kol. *A Brief History of the Internet.* 2002.[online] Dostupné z WWW:

<<http://www.isoc.org/internet/history/brief.shtml>>

Nejnovější žádost o komentář (duben 2010): [online] Dostupné z WWW:

<<http://tools.ietf.org/pdf/rfc5864.pdf>>

Krátký život internetového ostrova. [online] Dostupné z WWW: <<http://www.lupa.cz/clanky/kratky-zivot-internetoveho-ostrova/>>

Netiketa [online]. Dostupné z WWW: <<http://tools.ietf.org/html/rfc1855>>

- Otevřená encyklopedie Wikipedia* [online]. Dostupné z WWW: <<http://cs.wikipedia.org/>>
Internet Engineering Task Force <http://cs.wikipedia.org/wiki/Internet_Engineering_Task_Force>
- Peterka, J.: *Jaká je nabídka Internetu v ČR?* 1995 [online] Dostupné z WWW:
<http://www.earchiv.cz/a95/a529k200.php3>
- Statistics in focus: How skilled are Europeans in using computers and the Internet?* [online] Dostupné z WWW: <http://epp.eurostat.ec.europa.eu/cache/ITY_OFFPUB/KS-NP-06-017/EN/KS-NP-06-017-EN.PDF>
- Struktura populace uživatelů Internetu – Český statistický úřad* [online] Dostupné z WWW:
<http://www.czso.cz/csu/2008edicniplan.nsf/kapitola/9701-08-v_roce_2008-0304>
- Suler, J. *The psychology of Cyberspace*. (1998-2003) [online] Dostupné z WWW: <<http://www-usr.rider.edu/~suler/psycyber/psycyber.html>>
- VARIAN, Hal. LYMAN, Peter. *How much information?* 2003. [online] Dostupné z WWW:
<<http://www2.sims.berkeley.edu/research/projects/how-much-info-2003/>>
- Web 2.0: bublina, nebo nový směr webu?* [online] Dostupné z WWW:
<<http://www.lupa.cz/clanky/web-2-0-bublina-nebo-novy-smer-webu/>>
- What is facebook? [online] Dostupné z WWW:
<<http://www.wisegeek.com/what-is-facebook.htm>>
- Zandl, P. *Historie českého Internetu*. 2003. [online] Dostupné z WWW:
<<http://www.lupa.cz/clanky/historie-ceskeho-internetu/>>
- Život a dílo Mortona L. Heiliga, otce virtuální reality*. [online] Dostupné z WWW:
<<http://www.mortonheilig.com>>

Platnost a funkčnost všech internetových odkazů byla naposledy kontrolována dne 14.8.2010.

Přílohy:

Příloha č. 1 – Historie vzniku a vývoje Internetu²¹¹

Ačkoliv mnoho lidí mylně považuje Internet za výtvar devadesátých let dvacátého století, kořeny a prapočátky jeho vývoje sahají mnohem dál do minulosti. Za spouštěcí mechanismus, který odstartoval americkou snahu o vybudování propojené sítě počítačů, bývá považován náskok Sovětského svazu v závodu o dobývání vesmíru koncem padesátých let dvacátého století²¹². Spojené státy americké si jeho úspěchy (zejména se jednalo o vypuštění první sovětské umělé družice na oběžnou dráhu Země^{213s}) vyložily jako projev a důsledek vlastní technické zaostalosti a v obavách o vlastní bezpečnost spustily vládní program na podporu vojensky orientovaného výzkumu. Jako reakce na sovětské snahy o dobývání vesmíru byla ve Spojených státech amerických založena agentura ARPA²¹⁴. Spojené státy se rozhodly posílit svou pozici technologické velmoci rozhodly se posílit vývoj na poli počítačů a komunikačních technologií. V rámci tohoto záměru bylo rozhodnuto o vytvoření počítačové sítě, umožňující komunikaci vědeckých pracovišť a sdílení výpočetní kapacity velkých počítačů, kterých v té době nebylo mnoho. K tomuto záměru se později přidala i snaha o decentralizaci vojenské komunikace a propojení středisek protivzdušné obrany. Velitelství armády Spojených států amerických se obávalo, že by sovětská armáda mohla ohrozit jaderným útokem centrální telekomunikační střediska²¹⁵ na území Spojených států amerických²¹⁶. Vyřazením komunikačního centra, tvořeného v té době telefonní sítí, by se výrazně omezila možnost provedení okamžitého jaderného protiúderu²¹⁷. „*Postnukleární Spojené státy by potřebovaly řídicí a velitelskou síť, spojující město s městem, stát se státem, základnu se základnou. Avšak bez ohledu na to, jak pečlivě by byla taková síť obrněna či chráněna, vždy by byly její uzly a spoje zranitelné vůči účinkům atomových zbraní. Jakoukoliv představitelnou síť by nukleární útok přeměnil v trosky, rozbil na kusy. (...) Každý centrální úřad, jakékoliv centrální síťové centrum by bylo zřejmým a nevyhnutelným terčem nepřátelského útoku.*“²¹⁸ Hnána strachem z potenciálního ohrožení a snahou technologickou nadřazenost nad Sověty tak neváhala vláda investovat ohromné částky do hledání způsobů, jak zajistit

211 Při psaní tohoto oddílu jsem čerpal zejména z následujících publikací: Castells (2001), Huitema (1996), Cairncrossová (1999), Bartošek (1995) a elektronických zdrojů: <http://www.computerhistory.org/internet_history/>, <<http://www.davesite.com/webstation/net-history.shtml>>, <<http://www.lincoln.edu/math/rmyrick/ComputerNetworks/InetReference/57.htm>> a <<http://www.isoc.org/internet/history/>>

212 Castells (2001:10)

213 Viz <<http://www.lupa.cz/clanky/pul-stoleti-agentury-darpa-arpanet-gps-telekineze/>>

214 Advanced Research Project Agency – Agentura pro výzkum pokročilých projektů. Zajímavostí této agentury je fakt, že přestože se jednalo o vojenskou organizaci, byla nezávislá na ostatních armádních projektech a byla podřízena přímo ministerstvu obrany. Místo tuhé vojenské disciplíny zde proto vládla poměrně značná volnost a díky tomu mohli výzkumníci veškerou pozornost zaměřit na výzkumné záměry místo toho, aby byli zahlceni organizačními procedurami. V roce 1972 byla tato agentura přejmenována na DARPA – Defense Advanced Research Project Agency

215 Bartošek (1995)

216 Avšak například Huitema (1996) toto zdůvodnění vzniku Internetu jakožto armádního produktu z větší části odmítá a hovoří o něm jako o mýtu.

217 Lupač (2005:14)

218 Cit. Bartošek [online] <<http://www.ics.muni.cz/zpravodaj/articles/22.html>>

účinnou komunikaci a decentralizovat ji, aby ji tak nebylo možné vyřadit z činnosti pouhou fyzickou likvidací řídicího a komunikačního centra.

Věda ve službách armády tak ve Spojených státech amerických dosáhla v oblasti informačních technologií mnohem vyšších státních dotací. Agentura ARPA tedy byla na přelomu padesátých a šedesátých let dvacátého století postavena před řešením vážného problému, a to jakým způsobem modifikovat komunikaci uvnitř armády. S možným řešením přišel počátkem šedesátých let Paul Baran²¹⁹, který vyvinul nový typ digitální sítě, jež byla založena na přepínání paketů²²⁰. Princip takové sítě spočívá v rozložení digitálních dat na malé části, které následně hledají nejkratší cestu skrze síť k adresátovi, u něhož se zpět složí. Výhodou sítě tak je její funkceschopnost, jež je zajištěna dokonce i v případě, kdy by byla její větší část zničena. Přestože tuto koncepci prodal ministerstvu obrany již v roce 1961, k její realizaci došlo až počátkem sedmdesátých let, zejména kvůli odporu telekomunikační společnosti AT&T²²¹.

Zmíněný princip byl tedy později použit agenturou ARPA k vybudování ARPANETu, což byla zpočátku převážně vojenská síť propojených počítačů, která si kladla za cíl propojit důležitá výpočetní střediska v USA. Tvořily ji počítače, jež si byly, co se hierarchie sítě týče, přibližně rovnocenné, a každý z nich mohl přijímat i odesílat informace. Jednalo se v převážné míře o počítače univerzit, napojených na Pentagon, který tento projekt mimořádně štědře financoval. Takové napojení bylo pro univerzity velkým přínosem, neboť tím získaly v rámci sdílení výpočetních prostředků přístup k – do té doby nevidané - výpočetní síle „superpočítačů“²²² ministerstva obrany. „*To byla velice šikovná služba, protože strojový čas byl na počátku sedmdesátých let vzácný a cenný*“²²³. Zhruba po dvou letech fungování se síť rozrostla na patnáct počítačů a s postupujícím časem se zapojování nových uzlů neustále zrychlovalo, takže v průběhu roku 1981 se již jednalo o zhruba 200 počítačů²²⁴ z oblasti výzkumu, školství a armády.

Od konce šedesátých let byl ARPANET inovován, vylepšován a technologicky posouván kupředu zejména pomocí tzv. „RFC“²²⁵, což byl systém návrhů a podnětů, na kterých se podílela odborná komunita uživatelů sítě a jehož hlavním účelem bylo dosažení konsensu a standardizace při vývoji síťových technologií, na kterých se podíleli vědci z různých míst, která byla od sebe často

219 Díky svým technickým řešením je právem označován za jednoho z otců Internetu. V pozdějších letech založil několik společností, zaměřených na vývoj řešení připojení k síti. Byl také průkopníkem v oblasti bezdrátových technologií.

220 Systém přepojování paketů (packet switching) spočívá v rozdělení zprávy na několik menších samostatných částí (tzv. pakety), které se posílají jednotlivě a na druhé straně komunikace (u příjemce) se opět skládají do původního celku. Tyto pakety jsou zpravidla v rámci sítě posílány různými cestami, jsou číslovány a obsahují v sobě jak cílovou, tak zdrojovou adresu. V cíli se potom pakety zkontrolují a jsou cílovým počítačem ve správném pořadí složeny do původní podoby. „*uzly budou paket přehazovat jako horký brambor více či méně směrem k jeho cílovému určení tak dlouho, dokud neskončí na správném místě. I když budou velké kusy sítě vyřazeny z činnosti, nevádí; pakety budou pořád naživu a předávány těmi uzly, které přežily. Takovýto poněkud nahodilý doručovací systém může být neefektivní z hlediska obvyklého chápání (například při porovnání s telefonní sítí), je však zato extrémně robustní.*“ cit. Bartošek (1995)

221 American Telephone and Telegraph

222 V té době ještě síť nesloužila v takové míře jako komunikační nástroj, ale zejména k využití volných výpočetních kapacit počítačů prostřednictvím distribuovaných výpočtů.

223 Cit. Bartošek[online] <<http://www.ics.muni.cz/zpravodaj/articles/22.html>>

224 V roce 1972 bylo takto propojeno 37 počítačů a v roce 1973 došlo k prvnímu připojení zahraničních počítačů (jednalo se o počítače Velké Británie). Zdroj: <<http://www.historyofthings.com/history-of-the-internet>>

225 Request For Comments – česky „žádost o komentář“. Ještě před zavedením tohoto názvu se dokumenty, jejichž prostřednictvím se ustanovovaly první standardy, nazývaly IEN (Internet Engineering Notes).

velmi vzdálena²²⁶. Tento princip umožňoval každému participantovi víceméně svobodně se vyjadřovat ohledně fungování sítě a jejího možného vylepšení. Zároveň tím bylo zajištěno určité formalizování komunikace mezi odborníky a účinnější prosazování standardizace. Tato jakási forma nikdy nekončícího „*brainstormingu na dálku*“²²⁷, otevřeného všem dobrým a užitečným nápadům, spojovala technické pracovníky, učitele, vědce a studenty, kteří se na vylepšování sítě podíleli a tím z nich utvářela skutečnou komunitu. Systém žádostí o komentáře se v praxi velice osvědčil, díky čemuž zůstal zachován až do současnosti (v srpnu letošního roku byla publikována žádost s pořadovým číslem 5987²²⁸). Přestože se zde jedná o téměř učebnicový příklad horizontálního, demokratického a neformálního řízení, předpokládám, že v rámci RFC muselo jistě docházet i ke sporům mezi jednotlivými přispěvateli (dá se říci, že všude, kde přichází do styku více lidí, dojde zcela jistě dříve či později ke sporům), které bylo nutné řešit. Domnívám se, že v tom případě zřejmě úlohu mocenského nástroje hrála míra „váženosti“ či míry odbornosti účastníků sporu a jejich sociální status v rámci tehdejší internetové komunity.

Průběh sedmdesátých a osmdesátých let se poté nesl v duchu vývoje a zavedení převratného protokolu TCP/IP²²⁹, jehož úkolem je rozkládat u odesílatele data do paketů, zajišťovat a směřovat jejich pohyb v rámci sítě a u příjemce je opětovně skládat²³⁰. Americké ministerstvo obrany mělo zákonem stanovenou povinnost přistupovat spravedlivě ke konkurujícím výrobcům počítačů²³¹, a protože bylo v té době subjektem s největším objemem nakoupených počítačů, rozšířilo se díky tomu mnoho různých strojů, které se navzájem lišily operačními systémy. Tím pádem bylo jedním ze základních požadavků překonání neslučitelnosti těchto systémů. Právě protokol TCP/IP, který umožňuje propojit jakýkoliv počet sítí a zařízení, které se pak chovají jako jedna celistvá síť a nezáleží na jejich typu nebo značce. Díky tomu se rok 1983, kdy celý Internet plošně přešel na tento univerzální jazyk, často uvádí jako rok vzniku Internetu²³². Domnívám se, že tato univerzálnost protokolu, nesoucí s sebou možnost připojení různých systémů, funguje jako významný prvek, zabraňující vytvoření technologického monopolu jedné firmy nebo jedné technologie, čímž udržuje konkurenční prostředí, jenž je jedním z nejlepších motorů, pohánějících technickou inovaci. Pokud by nedošlo ke sjednocení ihned v počátcích budování sítě, jen stěží by se podařilo sjednotit technologie v pozdějších fázích vývoje, neboť taková snaha by s sebou jistě nesla neúměrné finanční náklady. Tento protokol je navíc natolik pokrokový a funkční, že se používá až do současnosti. Jeho další výhodou je, že byl designován tak, aby umožnil spolupráci a komunikaci více různých aplikací. Již v průběhu sedmdesátých let tak byla například zavedena první verze elektronické pošty²³³ (konkrétně

226 Castells (2001:29)

227 Jak tento proces nazývá Lupač (2005:16)

228 Viz <<http://tools.ietf.org/pdf/rfc5987.pdf>>

229 Transmission Control Protocol/Internet Protocol (primární transportní protokol - TCP/protokol síťové vrstvy – IP. Tento protokol je dodnes základním stavebním prvkem Internetu, a proto bývá často nazýván zjednodušeně jen internetový protokol.

230 Viz Černošlávek [online] <<http://www.ics.muni.cz/zpravodaj/articles/398.html>>

231 Cairncrossová (1997:91)

232 Tamtéž

233 Elektronická pošta (e-mail) je služba, umožňující v prostředí Internetu odesílat a přijímat zprávy. Zjednodušeně by se

v roce 1971) a ta se od té doby stabilně drží mezi nepoužívanějšími internetovými aplikacemi. Postupem času se proměňovala – k prostému textu přibyla časem možnost připojení přílohy a v pozdější době i možnost odeslat e-mail v HTML²³⁴ formátování. V rámci tzv. netikety²³⁵ také vzniklo několik dobrovolně závazných pravidel pro psaní e-mailů. ARPANET můžeme považovat za přímého předchůdce Internetu, neboť jeho základní rysy přetrvaly v Internetu až do současnosti. V osmdesátých letech navíc díky masovějšímu rozšiřování stále menších a výkonnějších počítačů poněkud ustoupilo do pozadí vzdálené využívání kapacit velkých počítačů jakožto jeden z primárních účelů síťování počítačů a primární účel sítě se zaměřil spíše na komunikaci mezi institucemi a výzkumníky.

Vzhledem k rychlému a živelnému rozšiřování sítě bylo třeba začít její aktivity nějakým způsobem koordinovat a institucionalizovat. Z tohoto důvodu vznikaly organizace, jejichž primárním cílem bylo řídit činnosti zaměřené na institucionalizovaný vývoj a rozšiřování Internetu. Pro tento účel byla ustanovena Komise techniky Internetu²³⁶, která se zabývala zejména vývojem internetových standardů. Tato organizace má víceméně neformální charakter, je otevřená a nevyžaduje žádné formální členství. Komise je složena z většího množství skupin, z nichž každá se zabývá nějakým konkrétním tématem nebo problémem fungování sítě. Členové této komise vykonávají činnost jako dobrovolníci a provoz je financován převážně z prostředků jejich zaměstnavatelů a sponzorských subjektů²³⁷. Vedoucí pracovníci těchto skupin pak představují Výbor pro internetové aktivity²³⁸. V průběhu let se struktura správních organizací mírně proměňovala až vedla k ustanovení zastřešující nevládní organizace Internet Society (k čemuž došlo v roce 1992). Protože je chod těchto institucí zajišťován dobrovolníky, může se do nich zapojit kdokoliv, kdo disponuje dostatečnou technickou kompetencí a zájmem. Tato otevřenost je pro Internet příznačná po celou dobu jeho fungování a dá se říci, že trvá až do současnosti.

Na jedné straně s sebou nesl rostoucí počet uživatelů významná pozitiva jakými bylo například zapojení většího počtu erudovaných a motivovaných lidí do technologického vývoje, nebo obohacování a zkvalitňování jeho obsahu. Na druhé straně s ním ale byly spojeny i nemalé problémy, a to například s kontrolou toho, kdo, za jakých podmínek a k jakým účelům vojenskou síť využívá²³⁹. Proto se americké Ministerstvo obrany rozhodlo pro rozdělení ARPANETu na dvě části²⁴⁰. Těmi byly na jedné straně čistě vojenský MILNET²⁴¹ a na straně druhé ARPANET-INTERNET (zaměřený

dalo říci, že je jakousi obdobou dopisu.

234HyperText Markup Language – značkovací jazyk pro práci s hypertextem

235Výraz netiketa (netiquette) vznikl spojením slov net = síť a etiquette = etiketa. V několika bodech shrnuje jakási nezávazná pravidla slušného chování v kyberprostoru. Tato pravidla byla poprvé zveřejněna v rámci RFC s pořadovým číslem 1855 z října roku 1995, kde je také možné se o těchto pravidlech dočíst více: <<http://tools.ietf.org/html/rfc1855>>

236Internet Engineering Task Force - IETF

237Viz <http://cs.wikipedia.org/wiki/Internet_Engineering_Task_Force>

238IAB – Internet Activities Board

239Vojenské autority pochopitelně často neměly pochopení pro to, aby nákladná síť, budovaná z peněz daňových poplatníků, sloužila mimo jiné třeba i k zábavě a povyražení vysokoškolských studentů.

240Castells (2001:11)

241MILNET (Military Network) byl jakožto armádní síť nadále primárně zaměřen na armádní komunikaci a výzkum.

na civilní výzkum a komunikaci), jehož správa byla poté přenechána Národní vědecké nadaci²⁴², čímž vznikl NSFNET²⁴³, který se snažil dosáhnout finanční nezávislosti (provoz sítě je finančně velice nákladná činnost) upoutáním pozornosti komerční sféry²⁴⁴.

Bylo by mylné domnívat se, že ARPANET byl ve své době jedinou počítačovou sítí. Nezávisle na něm vznikaly zhruba od počátku osmdesátých let také další sítě, zaměřené zejména na vědecký výzkum pro nevojenské účely a informatiku (takovou sítí byl například CSNET²⁴⁵), nebo na komunikaci formou diskusí (USENET, který byl zpočátku nezávislý na webu, později integrován do Internetu). Právě připojení k USENETu a podobným sítím se v té době stalo mnohem snazší záležitostí, než dosud. Zejména díky stále výkonnějším a levnějším osobním počítačům a v neposlední řadě také díky masovějšímu rozšíření zařízení, které počítačům otevíralo dveře do sítě – telefonního modemu²⁴⁶. Ten umožnil propojení osobních počítačů prostřednictvím telefonní sítě, čímž vznikla možnost připojit se odkudkoliv, kam je zavedena telefonní síť a už ne pouze z vysokoškolských a odborných pracovišť.

Počátkem devadesátých let se začal velkou rychlostí zvyšovat počet poskytovatelů internetových služeb, neboť byl tou dobou definitivně rozpuštěn ARPANET²⁴⁷, čímž se uvolnilo pole působnosti pro nové poskytovatele připojení k síti. Konec fungování ARPANETu však nebyl uživateli vůbec zaznamenan, neboť dosavadní služby fungovaly díky jednotnému standardu TCP/IP dál. Zlomovým se stal rok 1991²⁴⁸, kdy vědci ve švýcarském CERNu²⁴⁹ přišli s hypertextovou databází WWW²⁵⁰, která umožnila prohlížení obsahu Internetu pomocí uživatelsky přátelského grafického prostředí pomocí webového prohlížeče (do té doby měl Internet pouze textovou podobu). V důsledku tohoto výrazného usnadnění pohybu v kyberprostoru (a také obrovskému obohacení jeho obsahu, neboť WWW do Internetu vneslo multimédia) se rapidně zrychlil nárůst počtu poskytovatelů²⁵¹ a uživatelů Internetu. Komerční úspěch prvního multimediálního webového prohlížeče (Netscape Navigator) přitáhl pozornost investorů, kteří se také začali o tento nově vznikající a rychle se rozvíjející průmysl blíže zajímat.

Provoz sítě NSFNET byl ukončen v roce 1995²⁵² a následně přešlo poskytování připojení

242 National Science Foundation – NSF (nadace na podporu vědeckých projektů)

243 Vědecká síť, spojující univerzity, jejíž jádro se skládalo ze šesti výkonných počítačů, tvořících svého času páteř Internetu.

244 Například prostřednictvím technických veletrhů a výstav.

245 Computer Science Network

246 Název „modem“ vznikl spojením zkratk sloz modulátor a demodulátor. Toto zařízení se stará o převod digitálního signálu, který vychází z počítače, na signál analogový, který se přenáší například telefonní sítí nebo rádiovými vlnami. Na druhé straně potom jeho modem přeloží analogový signál zpět do digitálního.

247 Zejména pro technickou zaostalost své infrastruktury. Zbytky této sítě potom byly užity k posílení vědeckých sítí.

248 Castells (2001:15)

249 CERN – Evropská organizace pro jaderný výzkum

250 World Wide Web (často pouze zkráceně „web“) je celosvětová síť vzájemně propojených hypertextových dokumentů. Hypertextový dokument se vyznačuje rozvětveností a decentralizací. Čtenář tohoto dokumentu se sám rozhoduje o tom, v jakém pořadí a kterou jeho část si přečte tím, že se v něm pohybuje pomocí odkazů, kterými jsou jednotlivé dokumenty propojeny. Myšlenka hypertextu je starší než samotný Internet a spadá do konce čtyřicátých let. Hypertext, obohacený o multimediální prvky, se potom nazývá hypermédium. Potencionální čtenář prostřednictvím hypertextu získává mnohem větší svobodu a kontrolu nad tím, jaké informace bude číst, ale tato kontrola s sebou přináší také určité břemeno v tom, že čtenář musí dotyčnou informaci aktivně vyhledat a orientovat se ve změní nelineárně uspořádaných informací (Pavlíček 2000:48)

251 Tzv. providerů

252 Castells (2001:12)

volně do rukou soukromých firem. Internet od té doby není oficiálně ovládán žádnou organizací nebo autoritou. Jedinou činností, která zůstala ze strategických důvodů plně pod kontrolou mezinárodní instituce je přidělování síťových adres²⁵³ (jež je v pravomoci organizace ICANN²⁵⁴). Tou dobou se navíc konečně propojily počítačové sítě celého světa²⁵⁵. Od té doby neustále rychle roste počet uživatelů Internetu, zrychluje se integrace Internetu do nejrůznějších lidských činností a obrovským tempem narůstá jeho obsah.

253 Castells (2001:31)

254 ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers) – nezisková organizace, založená za účelem dohlížení na stabilitu Internetu, jeho rozvoj a ochranu. Více informací o této organizaci a jejích autoritách lze nalézt na: <<http://www.icann.org/>>

255 Castells (2001:14)

Tabulka č. 1

Domácnosti s připojením k internetu



Zdroj: Informační společnost v číslech 2010. Český statistický úřad. [online] Dostupné z WWW: <<http://www.czso.cz/csu/2010edicniplan.nsf/p/9705-10>>

Tabulka č. 2

Domácnosti v ČR s osobním počítačem

	%		
	2007	2008	2009
Celkem	39,6	47,7	54,2
Celkem (16-74 let)	43,4	52,4	59,6
podle typu domácnosti			
domácnosti bez dětí	24,1	31,7	43,1
domácnosti s dětmi	66,7	76,3	82,5
podle typu lokality			
velká města	45,2	51,8	59,9
střední a menší města	37,7	46,1	52,0
venkovské oblasti	35,9	45,1	50,8

podíl z celkového počtu domácností v dané socio-demografické skupině

Zdroj: Informační společnost v číslech 2010. Český statistický úřad. [online] Dostupné z WWW: <<http://www.czso.cz/csu/2010edicniplan.nsf/p/9705-10>>