

**UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE**

**FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD**

Institut sociologických studií, Katedra sociologie

**Bakalářská práce**

**Praha 2013**

**Petr Pleva**

**UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE**

**FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD**

Institut sociologických studií, Katedra sociologie

**Petr Pleva**

**On-line komunity**

*Bakalářská práce*

Praha 2013

Autor práce: **Petr Pleva**

Vedoucí práce: **Prof. PhDr. Josef Kandert, CSc.**

Rok obhajoby: **2013**

## Bibliografický záznam

PLEVA, Petr. *On-line komunity*. Praha, 2013. 97 s. Diplomová práce (Bc.) Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut sociologických studií. Katedra sociologie. Vedoucí diplomové práce Prof. PhDr. Josef Kandert, CSc.

## Abstrakt

V bakalářské práci "On-line komunity" se zabývám online komunitami a softwarem, který používají. Cílem této práce je odhalení pravidelností ve vývoji těchto komunit a nalezení vlivu softwaru na jejich život. Nejdříve se zabývám pojmem "online komunita" a jejím vymezením v průběhu let. Na základě zvolené literatury určuji klíčové prvky života online komunit. Zaměřuji se na účel vznikajících komunit a význam technických platforem, které využívají. Dále se věnuji členům online komunit, především členskému cyklu a významu identity. Popisuji typy i význam zvláštních události pro život online komunity a také charakterizuji nejpoužívanější druhy softwaru. V praktické části této práce zhodnocuji výsledky pozorování v několika online komunitách a na základě zvolených klíčových faktorů je analyzuji. Nacházím podobnosti v jejich vývoji a pomocí nich určuji tři hlavní fáze jejich životní dráhy. Také nacházím a popisuji vliv softwaru na důležité oblasti těchto komunit jako členský cyklus nebo průběh a samotnou podstatu zvláštních událostí.

## **Abstract**

The bachelor's thesis "On-line communities" deals with the topic of online communities and software that they use. The aim of this work is to reveal regularities in the development of these communities and find the influence of software on their lives. First, I deal with the term "online community" and its definition over the years. Based on the chosen literature the work identifies key elements of life of online communities. I highlight the purpose of emerging communities and the importance of technical platforms they use. The next part describes members of online communities, particularly the membership life cycle and the significance of identity. The work describes the types and value of special events for the life of community and also describes the most common types of software. The practical part of this thesis evaluates the results of observations in several online communities and analyzes them based on selected key factors. I find similarities in their development and based on them I determine three phases of their life path. I also find and describe the influence of software on the important areas of these communities such as the membership life cycle or course and nature of events.

## **Klíčová slova**

Online komunity, software, vliv softwaru, pozorování, členský cyklus, zvláštní události.

## **Keywords**

Online communities, software, influence of software, observation, membership life cycle, events.

**Rozsah práce:** 86 314 znaků

## Prohlášení

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracoval/a samostatně a použil/a jen uvedené prameny a literaturu.
2. Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.
3. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.

V Praze dne ... 17.5. 2013

Petr Pleva

## **Námět práce**

V této práci bych se rád věnoval virtuálním komunitám nebo také "on-line" komunitám jakožto skupině lidí, která spolu komunikuje v rámci internetu, bez nutnosti osobního kontaktu a mnohdy také bez jediné představy o tom, kdo se nachází na "druhé" straně.

Konkrétněji bych se rád zabýval například procesem vzniku samotné on-line komunity a jejímu růstu, také členským cyklem (tak jak ho popsala Amy Jo Kim), jeho proměnami a podobě u různých on-line komunit zabývajících se odlišnými tématy, rozdíly i podobnostmi mezi komunitami a on-line komunitami, případně střety mezi těmito dvěma světy (např. setkání stálých členů tváří v tvář) a také bych se rád dotknul téměř nevyhnutelné otázky anonymity a virtuální identity.

## **Předpokládané metody zpracování**

Hlavními zdroji informací bude literatura přímo se zabývající komunitami i on-line komunitami a s nimi související články a jejich analýza a také zkušenosti získané z navštěvování on-line komunit, ze zúčastněného pozorování i případného dotazování (Například u otázky vzniku a růstu on-line komunit plánuji zkombinovat rozhovory s dlouholetými členy fungující komunity ale také zúčastněné pozorování v těchto již rozběhnutých komunitách a komunitách, které jsou mladší a pokud možno ještě v procesu rozrůstání a získávání stálých členů.).

Právě zúčastněné pozorování a poté porovnávání takto získaných dat s daty z různých komunit, z knih a článků bude jednou z hlavních metod získávání nových poznatků a například také ověřování, zda dříve získané poznatky stále platí, jelikož virtuální svět se neustále vyvíjí.

## **Předpokládaná struktura bakalářské práce**

- 1) Úvod
- 2) Teoretická východiska
- 3) Metody
- 4) Deskriptivní část
- 5) Analytická část
- 6) Závěry

## **Předpokládaná literatura**

orientačně

- ♦ Kim, A.J. : *Community Building on the Web: Secret Strategies for Successful Online Communities*, 2000, Peachpit Press
- ♦ Leimeister, J. M.; Sidiras, P.; Krcmar, H. : *Exploring Success Factors of Virtual Communities: The Perspectives of Members and Operators*, 2006, Journal of Organizational Computing & Electronic Commerce (277-298)
- ♦ Gardner, L.W. : *Budování komunity*, 1999, Nadace VIA
- ♦ Parsell, M. : *Pernicious virtual communities: Identity, polarisation and the Web 2.0*, 2008, Ethics and Information Technology 10 (41-56)



# Obsah

<b>OBSAH.....</b>	<b>1</b>
<b>1 ÚVOD.....</b>	<b>2</b>
<b>2 VÝZKUMNÁ OTÁZKA.....</b>	<b>3</b>
<b>3 DATA A METODY ANALÝZY .....</b>	<b>3</b>
3.1 DATA.....	3
3.2 METODY.....	4
<b>4 TEORETICKÁ ČÁST.....</b>	<b>5</b>
4.1 ONLINE KOMUNITY.....	5
4.1.1 <i>Definice online komunit.....</i>	5
4.1.2 <i>Vznikání online komunity.....</i>	8
4.1.3 <i>Členové komunity.....</i>	12
4.1.4 <i>Zvláštní události.....</i>	18
4.1.5 <i>Software.....</i>	19
<b>5 PRAKTICKÁ ČÁST.....</b>	<b>22</b>
5.1 DOPEFISH LIVES.....	22
5.1.1 <i>Účel.....</i>	23
5.1.2 <i>Místo.....</i>	23
5.1.3 <i>Členové komunity.....</i>	24
5.1.4 <i>Zvláštní události.....</i>	27
5.2 SPEED DEMOS ARCHIVE.....	27
5.2.1 <i>Účel.....</i>	28
5.2.2 <i>Místo.....</i>	28
5.2.3 <i>Členové komunity.....</i>	30
5.2.4 <i>Zvláštní události.....</i>	31
5.3 TRANCE.FM.....	32
5.3.1 <i>Účel.....</i>	33
5.3.2 <i>Místo.....</i>	33
5.3.3 <i>Členové komunity.....</i>	35
5.3.4 <i>Zvláštní události.....</i>	36
5.4 ŽIVOT KOMUNIT.....	37
5.4.1 <i>Prvotní fáze.....</i>	37
5.4.2 <i>Fáze rozrůstání.....</i>	37
5.4.3 <i>Stabilní fáze.....</i>	38
5.5 VLIV SOFTWARE.....	38
<b>ZÁVĚR.....</b>	<b>40</b>
<b>SUMMARY.....</b>	<b>41</b>
<b>POUŽITÁ LITERATURA.....</b>	<b>42</b>

## 1 Úvod

Zygmunt Bauman tvrdí ve svém díle "Tekutá modernita", že současná společnost přechází od těžké "hardware" modernity k lehké "software" modernitě (Bauman 2000:113-118).

Toto tvrzení můžeme vzít doslovně a podívat se kolem sebe. Jednou z prvních věcí, kterých si nejspíše všimneme bude vzestup internetu a s ním úzce spojené online komunity.

Stále více lidí využívá internetu ke komunikaci a stále více lidí tak navazuje kontakt s lidmi, které v životě neviděli a které dost možná ani neuvidí. Tento proces dává vzniknout celé řadě online komunit, zaměřených na nejrůznější témata, s členy z nejrůznějších koutů světa [*"The importance of online social spaces is growing. New Web 2.0 resources allow the creation of social networks by any netizen with minimal technical skills."* (Parsell 2008:41)].

Online komunity neustále rostou, nejen jejich počet a počet jejich členů, ale i jejich vliv a význam, který se v některých případech začíná projevovat (nebo již projevuje) i za hranicemi virtuálního světa (poněkud přímočarým, avšak výstižným příkladem může být například komunita okolo speeddemosarchive.com, která v rámci svých aktivit pořádá každý rok sbírku a výnosy z této sbírky poté jdou na dobročinné účely nebo i na lékařský výzkum). Pokud tento trend bude pokračovat a online komunity budou více a více ovlivňovat skutečný svět, pak si myslím, že je důležité prozkoumat jevy a procesy, které řídí jejich existenci a ovlivňují jejich "život". Ve výsledku pak mohou mít podstatný vliv i na život náš a jak například Mitch Parsell napsal v článku "Pernicious virtual communities", tento vliv může mít i svá úskalí [*"...narrowly focussed communities can polarise attitudes and prejudices leading to increased social cleavage and division"* (Parsell 2008:41 )] .

Jak probíhá vznik takovéto komunity? Jak se dále rozvíjí? Jak velký vliv má na jejich komunikaci či pravidla právě software, který využívají? Při zodpovídání těchto otázek mi pomůže například dílo Amy J. Kimové "Community Building on the Web", které se tohoto tématu velmi blízce dotýká - obsahuje klíčové informace o budování úspěšné komunity, problémy se kterými se tyto komunity mohou setkat nebo také vhodné nástroje a technologie (Kim 2000:8,9).

Analýza a porovnávání těchto jevů a procesů u různých komunit pomůže zlepšit porozumění online komunitám - obzvláště v případě zkoumání vlivu softwaru na online komunity a tím i případným vlivu mimo virtuální svět - a zároveň ověřit, zda mnou zvolená stávající literatura dokáže držet krok s tímto neustále rostoucím fenoménem.

## 2 Výzkumná otázka

*Jak probíhá životní dráha online komunit (vznik, růst, proměny atd.)?*

Bude se jednat o několik snadno přístupných online komunit ("Snadno přístupných" = bez nutnosti být součástí/členem určité skupiny apod. abychom mohli pozorovat činnost nebo se pasivně účastnit každodenního života či událostí. Například komunity využívající diskusní fóra s otevřenou registrací nebo veřejné "streamy" a podobně.). Životní dráhu hodlám zkoumat především skrze členy (stálí členové, způsob jakým se o komunitě dozvídají potenciální noví členové i členský cyklus skrze který procházejí atd.) a aktivity. (proměny aktivit či rozšiřování repertoáru aktivit atd.)

*Jaký vliv má na život těchto online komunit software?*

Půjde především o software, který tyto komunity využívají ke své činnosti (například software pro vytváření videí nebo jejich prezentaci. Tento software tak může svou povahou ovlivňovat vzniklá videa což může jistým způsobem dále ovlivňovat samotnou komunitu), ke komunikaci (nejrůznější online místnosti "chat rooms", IRC klienty, fóra atd.) a případně i v jiných oblastech.

## 3 Data a metody analýzy

### 3.1 Data

Jedním z hlavních zdrojů informací při zodpovídání mých otázek bude literatura, konkrétněji knihy a také články, které se zabývají vznikem a růstem komunit (vice ale i méně zaměřené právě na online komunity, neboť pro otázku životní dráhy online komunity se dají dobře použít i poznatky z obecnější literatury) a jejich pravidly.

Stěžejním dílem, které se více méně dotýká téměř všech mých otázek, bude "Community Building on the Web" od A.J. Kimové ale využiji i díla, která se více zaměřují na jednotlivé aspekty, jako například "Budování komunity" od J.W. Gardnera.

Druhým hlavním zdrojem bude zúčastněné pozorování v několika online komunitách, zabývajících se různými tématy a využívajících různého softwaru (diskusní fóra či jiné komunity vytvořené okolo společných zájmů, hudby, her a podobně), kde budu moci pozorovat odlišnosti a účastnit se událostí (opět jakožto pozorovatel) a sbírat tak potřebná data. Díky povaze internetu je velice pravděpodobné, že se naskytne i možnost získat data o minulosti komunity (starší videa, starší diskuse na fórech atd.), která budou prospěšná (v tomto případě bych se zaměřil na data jejichž zdrojem je například vedení komunity či její stálí členové, čili oficiální prohlášení, zprávy přímo se týkající komunity, příspěvky či předních členů atd.). Jak bylo výše uvedeno, bude se jednat o komunity, u kterých není třeba být členem určité skupiny/organizace či jiné podmínky a vstup je tak naprosto otevřený komukoliv.

Při zúčastněném pozorování se zaměřím jak na každodenní život komunity (převážně každodenní chod, události, "rutina", chování členů, atd. po dobu zhruba jednoho měsíce, záleží na míře aktivity dané komunity) tak na významnější události, eventy (jejich organizace, míra "participace" komunity na takové události a podobně - samozřejmě v případě že daná komunita vůbec koná nějaké významnější akce, které nespádají do každodenního života).

### **3.2 Metody**

Hlavní metodou analýzy bude právě porovnávání dat získaných z literatury s daty získanými ze zúčastněného pozorování. (Například pravidla etikety či průběh eventů jak jsou popsány v knize Community building postavit proti informacím získaným z pozorování a zkoumat zda souhlasí, zda se neobjevují odchylky a nové postupy a obzvláště u odchylek tak pak hledat jejich příčiny či možný vliv softwaru)

Dojde také na porovnávání dat z různých komunit mezi sebou a využití dat získaných z výše uvedeného každodenního života komunit a z nejrůznějších událostí (například event Summer Games Done Quick od komunity "speedrunnerů" sdružující se kolem speeddemosarchive.com, kdy se sjedou přední členové komunity a živě streamují maraton a pořádají charitativní sbírku).

Díky takto získaným informacím se pokusím zjistit zda data získaná z pozorování odpovídají literatuře, zda nedošlo k vývoji a neobjevili se nové vzorce , nebo například zda a jaký má vliv na online komunitu a její životní dráhu software.

## 4 Teoretická část

V této části se zaměřím na teoretické "zázemí" online komunit, čili budu pracovat převážně s vybranou literaturou (případně články, internet atd.) a zaměřím se na to, jak jsou online komunity definovány. Kromě samotné definice online komunity se zaměřím například také na vznik či růst a vývoj, na využívaný software a v neposlední řadě také na samotné členy, kteří tyto komunity tvoří.

### 4.1 Online komunity

#### 4.1.1 Definice online komunit

Abychom mohli zkoumat online komunity nebo jakékoliv jiné jevy, je poměrně důležité je nejdříve definovat. V případě online komunit však nejde o zcela jednoznačnou záležitost. Samotné online komunity bývají označovány různými jmény, jako například e-komunity, kyberkomunity, webové komunity nebo rozšířenější, častěji používané názvy jako virtuální či online (nebo také původní tvar "on-line") komunity. Rozdíly mezi těmito názvy téměř neexistují, ačkoliv pokud doslovně vezmeme například "virtuální" komunity nemusí být vždy "online".

Podobně na tom jsou i definice těchto komunit, takže existuje opravdu velké množství nejrůznějších definic, které se od sebe v různých aspektech liší a jak se tyto online komunity vyvíjí a postupuje technologie, tak se dá i předpokládat, že těchto definic pravděpodobně přibude. Jedna z "raných" definic virtuálních komunit byla navržena v roce 1993 H. Rheingoldem v jeho díle "Virtual Community", kterému také bývá samotný výraz "virtuální komunita" připisován.

*"Virtual communities are social aggregations that emerge from the Net when enough people carry on those public discussions long enough, with sufficient human feeling, to form webs of personal relationships in cyberspace."*

(Rheingold 1993:5)

Další z významnějších definic, tentokrát z roku 1997, je definice J. Hagela III a A. Armstronga.

*"Groups of people with common interests and needs who come together on-line. Most are drawn by the opportunity to share a sense of community with like-minded strangers, regardless of where they live. But virtual communities are more than just a social phenomenon. What starts off as a group drawn together by common interests ends up as a group with a critical mass of purchasing power, partly thanks to the fact that communities allow members to exchange information on such things as a product's price and quality."*

(Hagel III, Armstrong 1997)

Tuto definici zmiňují například Leimeister, Sidiras a Krcmar v článku "Exploring Success Factors of Virtual Communities" a popisují ji jakožto "dosti ekonomickou definici" ("rather economical definition"), která vzhledem k tomuto zaměření stěží pomůže při definování všech existujících typů komunit na internetu (Leimeister, Sidiras, Krcmar 2006:278). Dle mého osobního názoru však tato definice poměrně dobře nastiňuje možný vývoj virtuální komunity a hlavně také potenciál virtuální komunity ovlivňovat reálný svět.

Leimeister, Sidiras a Krcmar ve svém díle definují virtuální komunitu po svém, pro potřeby jejich článku tak vytvářejí více obecnou definici, zahrnující lidskou interakci, pravidla (jak implicitní, tak explicitní) pro tuto interakci, společný záměr a také technickou platformu.

*"A VC (zkratka pro "virtual community", kterou v článku používají) consists of people who interact together socially on a technical platform. The community is built on a common interest, a common problem, or a common task of its members that is pursued on the basis of implicit and explicit codes of behavior. The technical platform enables and supports the community's interaction and helps to build trust and a common feeling among the members."*

(Leimeister, Sidiras, Krcmar 2006:279)

Jedna definice vyzdvihuje potenciál lidí, kteří jsou součástí komunity, další se při své snaze vystihnout co možná největší počet těchto komunit zaměřuje i na určitá pravidla, či pravidelnosti v chování. Jsou i definice online komunit, které se více zaměřují na definování onoho "online", či "virtuálního" komponentu, jako například tato definice z projektu "komunitní knihovna" (<http://komunitni.knihovna.cz>).

*"Virtuální (online) komunita je skupina lidí, jejíž členové navzájem komunikují jiným způsobem než přímým kontaktem. Může tak docházet například pomocí novin, telefonu, e-mailu, chatu či sociálních sítí. Fungování virtuální komunity je založené na technologii, prostřednictvím které dochází k mezilidské komunikaci."*

(Machová et al. 2010)

Tuto definici dále rozvíjí i s konkrétními příklady a také se, obrazně řečeno, "vracejí v čase" a zmiňují i dřívější, rané formy "virtuálních komunit", které v doslovném slova smyslu vlastně ještě nebyly "on-line" - nevyžadovaly připojení k internetu, nešlo o dnešní "běžné" online komunity situované okolo webových stránek, streamů, diskusních fór, online video her a podobně.

*"Dnes si snadno představíme online komunitu na příkladu Youtube nebo Wikipedie, ale za online komunity můžeme považovat i skupiny lidí, kteří spolu komunikovali pouze emailem. Pokud bychom se vraceli dál do minulosti, tak může být základem virtuální komunity korespondence či příspěvky do novin. Virtuální komunity také mohou doplňovat formu komunikace mezi lidmi, kteří se znají předně v reálném životě."*

(Machová et al. 2010)

Jak je tedy vidět, existuje mnoho různých definic online komunit. Některé se od sebe liší více, některé méně ale většina z nich sdílí několik společných bodů, z nichž ty nejdůležitější zahrnují lidskou interakci/komunikaci pomocí určité "technické platformy" (V tomto případě jde nejčastěji o internet). Ať už se od sebe tyto definice liší jakkoliv, snaží se popsat ten samý jev.

### 4.1.2 Vznikání online komunity

Vznik komunity je bezpochyby jeden z nejdůležitějších momentů samotné komunity, ani v případě online komunit nejde o méně závažnou událost. I když se tato komunita třeba rozroste, úplně změní svou členskou základnu nebo i své zaměření, stále je to právě onen vznik, který určil jakým směrem se tato komunita vydá, jaký druh lidí k sobě bude přitahovat, jakou členskou základnu si tak kolem sebe utvoří a jakým směrem tato členská základna dále nasměruje chod komunity.

Jedním z klíčových prvků, který právě při vzniku online komunity hraje jednu z nejdůležitějších rolí, je **ÚČEL**. Pokud má online komunita přežít, úspěšně fungovat a rozrůstat se, bez jasného účelu se příliš daleko nedostane.

*A successful community serves a clear purpose in the lives of its members and meets the fundamental goals of its owners. Whether you're creating a new Web organization or refining an existing one, you'll be more successful if you can define and describe what type of community you're building, why you're building it, and who you're building it for. Because communities evolve, your purpose will change along with the shifting social and economic landscape of the Web. Nonetheless, articulating your purpose up front will help you focus your thinking and create a coherent, compelling, and successful Web community.*

(Kim 2000:13,14)

Jak jsem již říkal, během svého života se komunity mohou naprosto proměnit a největší zásluhu na tom má většinou právě samotná komunita a její členové. Původní účel (účel, za kterým komunita vznikla) "přiláká" do komunity určité členy, kteří mají nejrůznější potřeby a hledají právě tu komunitu, která tyto potřeby vyplní. Jejich působení v rámci komunity pak dále vede k vývoji komunity a tak tento účel definuje typ komunity, jaký vzniká a svým způsobem i určuje jak se dále rozvine.



<i>Area of Life</i>	<i>Type of Community</i>
<i>Family</i>	<i>Extended Family Play group PTA</i>
<i>Work</i>	<i>Workplace Professional Group</i>
<i>Play</i>	<i>Games Hobbies Sports Fan Club</i>
<i>Spirituality</i>	<i>Church or temple Meditation group Bible study group Support Group Drumming Circle</i>
<i>Politics</i>	<i>Political campaign Environmental group</i>

Zde je tabulka z publikace "*Community Building on the Web*", v levém sloupci jsou příklady možných oblastí života jako rodina či práce a v pravém jsou druhy komunit jako rozšířená rodina či pracoviště, kde se dají potřeby z daných oblastí uspokojit. (Kim 2000:17)

Jak je vidět, k těmto oblastem existují nejrůznější druhy komunit a člověk jako takový není vázán pouze k jediné komunitě a nejedná se pouze o záležitost virtuálních komunit.

*"V nynějším světě příslušnost k jedné určité komunitě nevyklučuje členství v komunitách jiných. Dokonce je normální, že jednotlivci uspokojují své zájmy i mimo komunitu a že mnozí jsou plnohodnotnými členy dvou či více komunit."*

(Gardner 1999:14)

Výzkum prováděný J.M. Leimeisterem, P. Sidirasem a H. Krcmarem, publikovaný v článku "*Exploring Success Factors of Virtual Communities*" toto tvrzení pouze potvrdil, jelikož kromě mnoha dalších údajů totiž získali také počet komunit v nichž byli dotazovaní v té době členy. Toto číslo se v průměru pohybovalo okolo tří (V případě respondentů mužského pohlaví šlo o 2,98 a ženského pohlaví 2,79) komunit, přičemž je třeba vzít v úvahu, že se jednalo pouze o členství v daných komunitách a toto číslo tak neodráželo možný počet komunit, ve kterých by se respondenti řadili mezi "návštěvníky, nebo-li "periferní členy" (ačkoliv nejde o plnohodnotné členství, "návštěvníci" jsou i tak poměrně důležitou složkou online komunit - více v části

věnované členskému cyklu). "Lurking" jako takový ("lurker" - další výraz pro "návštěvníka", "lurking" je označení pro jejich činnost, jedná se o pozorování dané komunity s malou mírou interakce, jelikož většinou postrádají pevnou identitu v rámci komunity) není "závaznou" ani příliš časově náročnou činností (což dává určitý prostor pro větší množství komunit, v nichž by respondenti patřili mezi "návštěvníky"), takže by - dle mého osobního názoru - průměrný počet komunit vzrostl nad tři.

S ohledem na potřeby člověka je také spojována idea Maslowovy pyramidy, čili hierarchie potřeb:



A. J. Kim využívá této pyramidu i ve spojení s virtuálními komunitami a staví tak vedle sebe tyto potřeby a jejich naplnění v reálném "offline" světě a jejich ekvivalenty ve virtuálním "online" světě.

### **Fyziologické potřeby**

"offline": jídlo, oblečení, přístřeší, atd.

"online": přístup k síti, schopnost budovat a udržet si svou identitu a zapojit se do online komunity

### **Potřeby bezpečí a jistoty**

"offline": ochrana před zločinem, válkou, pocit spravedlnosti

"online": ochrana před hackery a osobními útoky, férová pravidla

### **Potřeba sounáležitosti, přijetí**

"offline": schopnost dát i přijímat lásku, být členem skupiny

"online": být členem komunity jakožto celku a případných podskupin uvnitř komunity

### **Potřeba úcty, uznání**

"offline": sebeúcta, schopnost získat respekt ostatních a přispět společnosti

"online": schopnost přispět komunitě a být za to uznáván

### Potřeba seberealizace

"offline": schopnost realizovat svůj potenciál a rozvíjet své schopnosti

"online": schopnost nabýt role uvnitř komunity, která dále rozvíjí schopnosti a otevírá nové příležitosti

(pozn. volně přeloženo)

(Kim 2000:20,21)

Dalším klíčovým prvkem vzniku komunity je "**MÍSTO**", kterému může daná komunita říkat domov a které je vhodné jejímu účelu a podporuje tak naplňování potřeb komunity. V případě online komunit tomu není jinak a existuje množství nejrůznějšího softwaru, který taková komunita může využívat pro svou činnost.

*"All communities need gathering places...On the Web, a gathering place can be a mailing list, a discussion topic, a chat room, a multiplayer game, a virtual world, a web site, or some combination of these spaces. To build a successful community, you'll want to set up gathering places that reinforce your purpose and meet the needs of your target audience. To accommodate growth, you'll need to start small and let your members have a hand in the evolution of your community."*

(Kim 2000:38)

Na jednotlivá místa (respektive druhy softwaru) jako taková a jejich možná využití, výhody či nevýhody se zaměřím v pozdější části této práce. Zvolený a používaný software má na online komunitu stejně významný dopad jako účel komunity, neboť i ten bude mít vliv na to, jaká členská základna se utvoří a jakým způsobem bude její činnost probíhat (například jak budou probíhat diskuse, jakým způsobem bude komunita sdílet své příspěvky a tvorbu atd.) a ne každý software se hodí pro určité druhy komunity. Podobně jako se tělocvična příliš nehodí studijním skupinám nebo hospoda fotbalovému týmu, tak se například diskusní fórum příliš nehodí na rychlé domlouvání akcí nebo IRC kanál či prostředí video hry nehodí na dlouhé diskuse.

Druh používaného softwaru (jeho složitě nastavování, náročnější orientace, samotný vzhled atd.) může odlákat nebo naopak přilákat určitý druh lidí. Pokud bychom tedy zůstali u přirovnání, tak kupříkladu knižní klub odradí lidi, kteří neradi čtou knihy, stejně tak komunita sdružující se kolem IRC kanálu nepřiláká uživatele, kteří nemají IRC klienty nebo je neradi používají či herní komunita nebude zajímat lidi, kteří nehrají

a již se tak začíná vymezovat členská základna, podobně jako u účelu a potřeb komunity.

### 4.1.3 Členové komunity

Jednou z nejdůležitějších částí komunity je její členská základna. Bez členů by nebyla žádná interakce, žádný obsah, žádná komunita. Jako případný zakladatel online komunity si můžete snadno určit jakému účelu bude komunita (alespoň na počátku) sloužit a máte také volnou ruku v případě jakého softwaru využijete při spojování lidí dohromady a kde se tedy vaše komunita usadí. Pokud však budete chtít založit aktivní, otevřenou a rozvíjející se online komunitu, tak to budou s největší pravděpodobností právě členové kdo si bude vybírat. Ano, účel i místo budou hrát klíčovou roli při utváření členské základny komunity, ale to rozhodně neznamená, že se tato online komunita zaplní shodnými lidmi se shodným pohledem na svět.

*"Není reálné požadovat, aby se příslušníci určité komunity ve všem shodovali, neboť by to mohlo ohrozit pestrost společnosti..." (Gardner 1999:18)*

Existují však procesy, které fungují uvnitř těchto online komunit, které určitým způsobem ovlivňují jejich členy, jejich "životní" dráhu skrze tyto komunity. Dochází tak k tomu, že si každý člen online komunity projde určitými fázemi a bude v podstatě následovat jakýsi "vzor". Tento "členský cyklus" uceluje komunitu jako celek a vnáší jakýsi řád do jinak chaotického "davů" uživatelů.

*"...V něčem však ke shodě dojít musí. Společný základ sdílených hodnot musí existovat. Ze všech znaků, které komunitu charakterizují, je toto asi nejdůležitější. Hodnoty mohou být reflektovány v zákonech a pravidlech, mohou se promítat do společného chápání pojmů, do nepsaných zvyklostí, do společného názoru na to, co je podstatou obecného blaha a budoucnosti."*

(Gardner 1999:18)

## Členský cyklus

*"All around the world, in all kinds of communities, you see the same timeless social roles in action. Newcomers arrive and must prove themselves before being fully accepted. Natural leaders emerge and take charge of running the show. And old-timers sit on the sidelines telling stories, performing rituals, and kvetching about how much things have changed. These familiar and universal roles are being played out right now in churches and bars, playgrounds and workplaces—and also in the mailing lists, newsgroups, chat rooms, and virtual worlds of cyberspace."* (Kim 2000:115)

Členský cyklus (v angličtině "membership life cycle" - termín připisovaný Amy Jo Kim a detailně popisovaný v *"Community Building on the Web"*) je cyklus popisující cestu uživatele skrze online komunitu, který se skládá z několika fází. Tyto fáze od sebe převážně dělí míra začlenění uživatele do dané online komunity - jak moc se zapojuje do diskusí či jak moc přispívá k chodu dané komunity (například vlastním obsahem či tvorbou). Samotné fáze se mohou v určitých bodech lišit nebo dále dělit v závislosti na dané online komunitě (dle zaměření komunity, softwaru který užívá atd.), ale vždy je možné identifikovat pět hlavních stádií (*"Even when the platform and the purpose of these communities were radically different, the same basic social roles emerged again and again."* [Kim 2000:116]).



*"These archetypal roles make up the Membership Life Cycle, which outlines the progressive stages of community involvement"* (Kim 2000:117)

### 1) Visitors - návštěvníci

Někdy také "peripherals" (periferní - dle J. Lave a E. Wengera, kteří použili velmi podobný členský cyklus) nebo také "lurkers" (číhající). Jde o uživatele bez "trvalé identity" v komunitě, neúčastní se (aktivně) diskusí či aktivit/událostí.

*"Like tourists, your **visitors** may want to get a taste of community life by hanging out with the locals. But because they don't have a persistent identity*

*and are therefore unaccountable for their words and deeds, visitors clearly need to have different rights than members."* (Kim 2000:128)

V případě, že návštěvníka daná komunita zaujme, začne se více zajímat o její chod a přejde do fáze nováčka (*"After they've sampled your community, some visitors will be motivated to become members, while others will depart for good"* [Kim 2000:131]).

## **2) Novices - nováčci**

Nováček, novic nebo také "inbound" (příchozí). Nově příchozí, který se aktivně zajímá o komunitu a zapojuje se (či se alespoň pokouší) do diskusí ale stále se ještě učí zásady a zvyky komunity.

*"newcomers who enthusiastically jump into ongoing conversations may run into suspicion and hostility, especially if they violate social norms that they didn't even know existed."* (Kim 2000:135)

Přechod z návštěvníka na nováčka bývá doprovázen určitou formou "rituálu" (například email potvrzující registraci atd.), který se většinou liší komunitu od komunity (*"The Membership Ritual is a sequence of activities that takes place when someone first joins your community."* [Kim 2000:133]).

## **3) Regulars - stálí členové**

Stálý člen nebo také "insider" (zasvěcenec). Ustálený člen online komunity, který se bez problémů účastní komunitních aktivit a událostí a utváří tak "páteř" této komunity.

*"Just as some visitors will decline the opportunity to become members, some new members won't stick around for long. But others will find particular areas and activities that spark their interest, and will become regulars—the lifeblood of your community, both socially and economically."* (Kim 2000:140)

## **4) Leaders - vůdci**

Vůdce nebo také "boundary" ("hranice"). Dobrovolníci. případně zaměstnanci, kteří vedou či pomáhají vést komunitu - podporují činnost ostatních členů, zprostředkovávají interakce a celkově udržují komunitu v chodu.

Přechod ze stálého člena na vůdce komunity bývá, podobně jako přechod z návštěvníka na nováčka, doprovázen určitou formou rituálu, opět specifickou pro danou komunitu.

Konkrétní funkce vůdce záleží na typu komunity (některé funkce nejsou vždy potřeba) ale může jít například o podporu členů, odpovídání na otázky, hostují či koordinují aktivity (hry, konverzace), vítají nově příchozí a odstraňují nežádoucí elementy, učí atd.

*"Becoming a leader is a major transition point in the Membership Life Cycle—as significant as the transition from visitor to member. Not every regular will want to take on a leadership position, but those who do will relish the status and visibility that comes with an officially sanctioned role."* (Kim 2000:144)

### **5) Elders - "starší"**

Starší nebo také "outbound" (odchozí). Dlouhodobí členové, kteří se dělí o své znalosti a dále šíří "kulturu" komunity, případně ji opouští ze změny zájmů či jiných důvodů.

*"Although elders will emerge naturally, you can strengthen the social fabric of your community by creating specific ways for them to share their knowledge. For example, an experienced leader who is no longer interested in the day-to-day work of community management could teach new recruits. Or a well-established regular who has grown bored with daily community life could sit on a Member Advisory Board and comment on new community features."*

(Kim 2000:146)

(poznámka: Ačkoliv se model členského cyklu od A. J. Kim příliš neliší od modelu J. Laveho a E. Wengera, tak zde existuje trochu odlišné vnímání právě páté fáze, "starších". Zatímco v modelu dle A. J. Kim jde spíše o dlouhodobé členy komunity, kteří debatují, vzpomínají a dále šíří kulturu komunity, zatímco v modelu dle Laveho a Wengera jde především právě o "odchozí", o členy, kteří komunitu již opustili.)

## **Identita**

V případě online komunit a internetu obecně je identita jednou velkou otázkou. Technologie a povaha internetu nám svým způsobem zajistila, že si nemůžeme být skoro nikdy stoprocentně jistí tím, že člověk, se kterým si právě píšeme, je skutečně ten za koho se vydává.

*"Online we are free to associate with exactly whom we want. We are also free to construct and manipulate our online presentations. We are free to emphasize certain characteristics (e.g., our commitment to a certain political outlook), de-emphasize others (e.g., our age) and even 'change' some (e.g., our gender)."*

(Parsell 2008:43)

V případě online komunit tak existuje určitá potřeba utvářet a také udržovat určitou trvalou identitu, zkrátka něco, za co by se mohli jednotliví členové komunity postavit a kolem čeho by si mohli vybudovat určitou reputaci v rámci komunity.

*"Whether you belong to a club, a clique, or a company, you need some way to establish your identity and develop your reputation within the group. In the physical world, people meet and interact in person; on the Web, sensory information is limited, so each community member's identity must be explicitly constructed, maintained, and verified."*

(Kim 2000:80)

Identita v rámci online komunity je velmi úzce spojena s povahou technologie, kolem které se točí život komunity. Je to převážně ten software, který komunita využívá ke komunikaci, co určí podle čeho se budou jednotliví členové online komunity identifikovat a s čím tedy bude spojena jejich reputace.

To znamená, že tato identita se může vázat například jen na pouhé jméno v případě IRC kanálů, "chatovacích místností".

*"The most basic aspect of online identity is a member's name, which shapes the initial impression that he or she will make. Some people are most comfortable being themselves and prefer to use their real names (or some variation). Others choose names that express a role, profession, or hobby...Some people are looking for attention and choose provocative names...Others express their fantasies by adopting the names of fictional characters"* (Kim 2000:101)



V případě diskusních fór nebo nejrůznějších webových stránek může jít o profily, které kromě jména často zahrnují další informace o daném uživateli jako věk, pohlaví, země.

V záležitosti na dané komunitě může k profilu patřit například i více osobních informací, jako například rodinný stav nebo vzdělání a zaměstnání a u většiny diskusních fór patří k profilu i "avatar" - obrázek zvolený uživatelem, zobrazovaný u jeho zpráv podobně jako jeho jméno, většinou se jedná o fotku uživatele nebo jiný obrázek, který jej určitým způsobem charakterizuje.

Často bývají k profilu vázány i informace o působení daného uživatele uvnitř komunity jako například datum vytvoření profilu, počet zpráv do diskusí nebo a v některých komunitách funguje i "reputation" či "karma" systém, který zobrazuje pozitivní a negativní ohlasy k danému uživateli či přímo k jeho zprávám, nebo také systém hodností, takže návštěvníci a nováčci mohou snadno odhadnout s kým mají tu čest, zda právě hovoří se samotným správcem nebo s novým členem komunity.

*"A profile is a collection of information that says something about who a person is in the context of your community. Profiles can reflect both what your members say about themselves—name, age, gender, mailing address, interests—and also what they do within your community—post messages, play games, make purchases, and customize their interface."* (Kim 2000:81)

Další možnou identitou, kterou na sebe členové komunity mohou vzít, je například charakter vytvořený v některém z virtuálních světů a video her. V závislosti na softwaru takovýto charakter může a nemusí odpovídat jeho majiteli a více než obvykle takovýto charakter odráží pouze skutky, které se odehrály uvnitř tohoto virtuálního světa. Je tak tedy obtížné z tohoto charakteru přímo vyčíst cokoliv o jeho majiteli samotném ale v případě, že se člověk vyzná v daném virtuálním světě, stále se může dozvědět poměrně mnoho informací o daném členovi a jeho pozici v rámci komunity.

Identita sama o sobě hraje velmi důležitou roli, pro mnoho členů online komunit jsou osobní data a opatrné zacházení s nimi na prvním místě, jak ostatně ukázal výzkum prováděný J.M. Leimeisterem, P. Sidirasem a H. Krcmarem a publikovaný v článku *"Exploring Success Factors of Virtual Communities"*. Dle výsledků tohoto výzkumu se

ze seznamu faktorů úspěšnosti online komunit umístilo citlivé zacházení s údaji členů ("Handling member data sensitively") na prvním místě jak u dotazovaných členů tak samotných "operátorů" ("operator" - termín používaný v tomto článku, označující člověka či skupinu lidí, kteří řídí nebo se starají o danou virtuální komunitu). "Předběhlo" tak dokonce i poměrně klíčové faktory jako stabilita samotných stránek ("Stability of the Website"), ustanovení pravidel chování/etikety ("Establishing codes of Behaviour") nebo nabídku kvalitního a aktuálního obsahu ("Offering up-to-date/high-quality content").

#### 4.1.4 Zvláštní události

Kromě každodenní činnosti komunity se také pořádají zvláštní události či pravidelně se opakující akce většího rozsahu ("events"), které přivádí dohromady celou komunitu a pomáhají utužit vzájemné vztahy. Povaha těchto události závisí na dané online komunitě a na jejím účelu, svou roli také hraje software, může tak jít o herní turnaje či velká "setkání" členů komunity.

*"Every long-lasting community is brought together by regular events: family dinners, weekly card games, monthly club meetings, annual celebrations. These gatherings help define the community, and they remind people of what they have in common and what their community is all about...Events also infuse a community with a sense of liveliness and purpose and reflect what it's about."*

(Kim 2000:221,222)

Dle Amy Jo Kim jsou v praxi rozlišovány tři hlavní druhy těchto událostí:

##### 1) Setkání ("meetings")

Stejně jako ostatní druhy událostí pomáhají oživit komunitu, jsou také klíčové při vytváření rutin a zvyků a udržují tak vztahy uvnitř komunity, nebo pomáhají při vytváření nových. Může se jednat o týdenní setkání, na kterých se dohromady řeší problémy komunity, nebo přátelská setkání vedení komunity s ostatními členy a diskuse na určité téma či otázky a odpovědi.

(Kim 2000:228,229)

##### 2) Vystoupení ("performances")

Vystoupení jsou zpravidla akce většího rozsahu než setkání, vyžadují tak o něco více plánování. Mohou sloužit k poučení, informování či prostě k pobavení členů komunity a jak název napovídá, vystupuje malá část komunity, zatímco ostatní jsou

vsazení do role diváků. Může jít o rozhovory s významnými lidmi, třeba o živě přenášené (pomocí "streamu") akce nebo briefingy a prezentace. (Kim 2000:237,238)

### **3) Soutěže ("competitions")**

Soutěže budí napětí a očekávání uvnitř komunity a na rozdíl od vystoupení se jich přímo účastní členové komunity, což pomáhá vyzdvihovat jejich schopnosti a dává jim možnost zviditelnit se v rámci komunity. Může se jednat například o umělecké soutěže či herní turnaje, které mají dlouhodobé účinky na celou komunitu, ať již jde o případné výhry a s nimi spojené změny ve statusu uvnitř komunity, či pozornost, kterou na sebe komunita může strhnout a přilákat tak mnoho potenciálních členů.

(Kim 2000:246,247)

## **4.1.5 Software**

Aby online komunita mohla být skutečně funkční komunitou, musí mít prostředky, které umožní jejím členům komunikaci i interakci mezi sebou. V klasických "offline" komunitách jde většinou o místo, kde se členové komunity setkávají, v případě online komunit jde o webové stránky, místnosti pro chat, irc kanály, diskusní fóra, mailing listy (v případě online komunit "elektronické"), virtuální světy, zkrátka nejrůznější software.

*"All communities need gathering places. Think of the corner pub, the office lunchroom, the neighborhood bookstore, the local hobby shop, the village church, that hip downtown music club—all places where people can gather into groups.*

*To build a successful community, you'll want to set up gathering places that reinforce your purpose and meet the needs of your target audience."*

(Kim 2000:38)

### **Email, elektronický mailing list**

Jedna z nejjednodušších forem tohoto "místa" setkání je email jelikož v dnešní době má a umí ovládat email téměř každý. Díky elektronickým mailing listům je tak jednoduché rozesílat hromadně emaily například celé komunitě. Tato síť emailových adres může sloužit jako základ online komunity ale rostoucí a rozvíjející se komunity často využijí i jiné komunikační nástroje k vytvoření "pevnějšího" místa pro komunitu.

Emaily tak často v těchto větších komunitách neslouží jako hlavní komunikační prostředek a jsou využívány například k důležitějším oznámením či k rozesílání "newsletterů" (pravidelně rozesílané emaily s novinkami o dění v komunitě). Potvrzující emaily mohou sloužit i jako součást rituálu přijetí do komunity ("membership ritual" viz členský cyklus).

*"Mailing lists are the easiest kinds of online gathering places to create, maintain, and participate in."*

*"...but it's more of a convenience than a gathering place." (Kim 2000:39)*

### **Diskusní fórum**

Fórum, message board, bulletin board internetová diskuse - jedna z nejvyužívanějších forem komunikace pokud jde o online komunity. Na rozdíl od emailu již utváří pocit "místa" kde online komunita sídlí a daleko lépe se tak na tuto komunitu odkazuje, k diskusním fóřům také patří profily, které nabízejí uživatelům více možností jak sám sebe prezentovat nebo jak získat informace o ostatních členech komunity a lépe je tak poznat.

Komunikace, která probíhá pomocí zanechávání zpráv, umožňuje dlouhé konverzace u kterých nemusí být vždy všichni přítomni ale i tak si mohou udržovat přehled o všem, co se řeklo, mohou si prohlížet i starší konverzace (kterých se třeba ani nikdy nezúčastnili) a mohou velice snadno s komunitou sdílet i nejrůznější obrázky či videa (samozřejmě záleží na samotném fóru ale dnes již ve většině z nich není nejmenším problémem sdílení jakýchkoliv obrázků, videí či odkazů).

Diskusní fóra jsou tak daleko vhodnější pro online komunity většího rozsahu než samotný email. Poskytují určité místo pro komunitu, udržují dlouhé konverzace, umožňují prohlížení starších konverzací (poskytování kontextu, historie, vhodné například i pro podporu a odpovídání na otázky), usnadňují sdílení obsahu s komunitou a jelikož umožňují komunitě vést velké množství nejrůznějších konverzací najednou tak podporují utváření specifitějších skupin či podskupin v rámci komunity.

### **Chat, komunikace v reálném čase**

Ačkoliv komunikace pomocí emailu či diskusního fóra nevyžaduje aby byli všichni diskutující přítomni ve stejný čas, jedná se o pomalejší (někdo by možná řekl i nemotornější) formu komunikace pokud potřebujete odpovědi hned nebo máte možnost

komunikovat se všemi ve stejný čas (fóra často vyžadují aktualizování stránek v prohlížeči než se vůbec objeví nové zprávy, je třeba neustále otevírat nové emaily, které mohou při intenzivní konverzaci navíc zahltnit schránku atd.).

*"Real-time chat software enables anyone who's connected to the system to correspond instantly with any other participant—it's synchronous, as opposed to asynchronous, which means that people in different physical locations are communicating with each other at the same time."*  
(Kim 2000:49)

Chatovací místnosti ("chat rooms" nebo také pouze "chat") jsou stvořené pro komunikaci v reálném čase a zaměřují se tak na aktivnější druh komunikace na úkor dlouhých diskusí a možnosti prohlížet si starší diskuse. Jsou tak vhodnější například pro plánované události. Identita uživatele je při této komunikaci mnohdy vázána pouze na jméno, ačkoliv v záležitosti na daném softwaru může ke jménu patřit i obrázek/foto nebo je v nějaké formě dostupný i rozsáhlejší profil (či odkaz na profil mimo chat).

IRC (Internet Relay Chat) je formou komunikace v reálném čase, jedná se o množství chatovacích místností nazývaných kanály ("channels"). K připojení k takovému kanálu je třeba vlastnit IRC klient (*"Anyone with an Internet connection and an IRC client can select a nickname, check out a list of available channels, and jump into the fray"*[Kim 2000:50]), přičemž existuje poměrně velké množství zdarma stažitelných IRC klientů.

"Web-based text chat" nebo také "Webchat" je další rozšířenou formou komunikace v reálném čase, která ovšem na rozdíl od IRC chatu nevyžaduje stahování jakéhokoliv klienta - chatovací místnost je přímo zabudována do webových stránek.

*"Web-based chat solutions don't require a separate download and are easier for participants to configure, although they may run on top of the IRC network."*

(Kim 2000:50)

Hlasová komunikace ("Voice chat") nahrazuje text zvukem a umožňuje lidem komunikovat skrze internet více "přirozenou" cestou, pomocí vlastního hlasu. Obdobně jako IRC chat je nutné stáhnout si program, který umožní uživatelům připojit se na určitý kanál/místnost (ačkoliv stále více a více video her, většinou založených na týmové spolupráci, umožňuje hlasovou komunikaci přímo ve hře, bez nutnosti stahování dalších programů)

## **Virtuální světy**

Jedná se pravděpodobně o nejkomplicovanější a zároveň nejpropracovanější místa, kolem kterých se mohou online komunity zdržovat a využívat je jakožto místa setkání. "Vytvářejí interaktivní prostředí za užití grafiky, zvuku a animace a zahrnují i upravitelné postavy (nebo "avatary"), které reprezentují členy" (Kim 2000:56). Hráči, členové komunity, spolu komunikují v reálném čase pomocí textu či zvuku a účastní se nejrůznějších aktivit.

Existuje obrovské množství takovýchto světů a každý má své vlastní specifikace a mnoho detailů se liší svět od světa, hru od hry. Některé jsou založené na soupeření, některé třeba jen na komunikaci, každopádně všechny poskytují prostředí pro určitou formu komunikace a interakce mezi lidmi, ať již ve dvou či třídímenzionálních světech, v simulacích reálného světa či fantasy vesmírech.

## **5 Praktická část**

V této části práce se zaměřím na výsledky zúčastněného pozorování v několika vybraných online komunitách a jejich vzájemnou komparaci a interpretaci výsledků. Během pozorování jsem se zaměřil především na oblasti online komunit probírané v teoretické části této práce, čili na účel komunity a jeho naplňování, na členy komunity, cyklus kterým prochází a k čemu je vázána jejich identita v rámci komunity, na zvláštní i pravidelně se opakující události komunity a na software, který komunita využívá ke své činnosti a jeho roli i vliv na ostatní, výše zmiňované oblasti.

### **5.1 Dopefish Lives**

"Live Video Game Stream"

Dopefish Lives je online komunita, která vznikla v roce 2009 a soustředí se okolo stránky <http://dopelives.com/>. Klíčovou náplní života této komunity je "streamování".

*Stream="technologie kontinuálního přenosu audiovizuálního materiálu mezi zdrojem a koncovým uživatelem. V současné době se streamingu využívá především pro přenášení audiovizuálního materiálu po internetu (webcasting). Webcasting může probíhat v reálném čase (internetová televize nebo rádio), nebo systémem "video on demand"."*

(<http://cs.wikipedia.org/wiki/Streaming>)

V tomto případě jde především o streamování materiálu spojeného s nejrůznějšími video hrami a současně diskusi o daném materiálu na IRC kanálu komunity.

### 5.1.1 Účel

"Účel", který tato komunita pro své členy naplňuje je úzce spojený se streamovaným obsahem, jde tedy většinou o zábavu ale také je zde element informativní. Kromě klasických, dennodenních videoherních streamů se totiž tato komunita věnuje i reportážím či přenosům z konferencí, rozhovorům s vývojáři, recenzím a mezi zvláštní události této komunity by se daly zařadit například i občasné lekce vaření či sledování filmů.

### 5.1.2 Místo

Místo, nebo také technických platform, kterých komunita využívá ke komunikaci a kde také v podstatě "sídlí" je v případě Dopefish Lives hned několik. Ta nejdůležitější z nich jsou propojena s hlavní stránkou komunity, která tak slouží i jako jakýsi rozcestník. Hned na samotné hlavní stránce je zobrazen stream a je zde také zabudovaný IRC klient, který umožňuje i novým návštěvníkům snadné připojení na IRC kanál komunity, bez nutnosti stahovat jakýkoliv software a bez nutnosti cokoli nastavovat (poznámka: Během mého pozorování v této komunitě došlo ke změně zabudovaného IRC klienta a také k úpravě zabudovaného streamu, který nyní podporuje streamování skrze dvě streamovací platformy, což mělo za následek určité změny například v členském cyklu komunity nebo v možnostech streamování). Dále se na hlavní stránce nachází odkazy na diskusní fórum, na youtube kanál a twitter této komunity, které také hrají úlohu v komunikaci komunity.

IRC kanál (`#dopefish_lives @ irc.quakenet.org`) slouží jako srdce komunity, zde probíhá naprostá většina komunikace mezi členy a vzhledem k tomu, že členové této komunity pochází z nejrůznějších koutů světa tak je vždy někdo připojený a diskuse tak v podstatě nikdy neutichá. Většina diskuse se vztahuje k streamovanému obsahu, samotný člen, který zrovna streamuje je vždy připojen i na IRC kanál a zapojuje se do diskuse či odpovídá na otázky právě pomocí streamu. Pokud zrovna nikdo nestreamuje, tak spolu členové komunity sdílí pomocí IRC nejrůznější odkazy z celého internetu,

příběhy ze života, diskutují o herní scéně nebo prakticky o čemkoliv, k čemu je řeč zavede.

Diskusní fórum slouží k záležitostem dlouhodobějšího rázu, při kterých záleží spíše na názorech většiny komunity, než na rychlých odpovědích a podle toho také vypadá aktivita - je zde naprosto běžným úkazem, že zatímco na IRC kanálu je přihlášeno kolem 200 členů komunity tak v ten samý okamžik není na fóru přihlášeno ani 10 uživatelů. Probírají se zde například oblíbené video hry, nejrůznější videa, vlastní tvorba ale také rady a doporučení ohledně nákupů nebo třeba narozeniny. Mezi významnější záležitosti fóra patří například části pro nováčky s pravidly komunity, speciální sekci, kde se mohou představit celé komunitě nebo sekce, kde se členové komunity mohou hlásit na post "streamera" nebo kde může komunita podávat žádosti na streamování konkrétního obsahu.

Komunita také využívá hlasové komunikace pomocí "Teamspeaku" ale děje se tak zpravidla pouze pokud streamuje více jak jeden člen, nebo hrají dohromady hru pro více hráčů.

Kanál Youtube slouží komunitě k nahrávání videí ze streamů na internet a sdílení je dále s ostatními uživateli internetu, jedná se o způsob přehrávání starších streamů a zároveň o poměrně účinný způsob získávání nových členů, v současnosti je k odběru z toho kanálu přihlášeno přes 60 000 uživatelů a obsahuje přes 800 videí. Twitter komunity hraje v jejím životě poměrně malou roli a je používán většinou pouze při oznamování velkých událostí zhruba třem tisícům přihlášených, během mého pozorování se mi ale podařilo najít další účet, patřící jednomu z členů komunity, který automaticky posílá aktualizace témat z IRC kanálu, každý kdo o tomto účtu ví (kolem osmdesáti členů komunity) tak má přehled například o tom kdo zrovna streamuje aniž by musel na stránky komunity nebo na IRC kanál.

### **5.1.3 Členové komunity**

Členové této komunity pocházejí z celého světa, na úvodní stránce je například odkaz na kontakt předních členů komunity a streamerů, u kterých je vypsána i země původu. Jsou zde například lidé z Austrálie, USA, Velké Británie, Kanady Finska, Dánska či Švédska (odkud pochází "vlastník a zakladatel" komunity). Členové komunity se dorozumívají zásadně pomocí angličtiny. Identita členů komunity je silně vázána na jméno, které používají na IRC a také na fóru (na fóru má každý registrovaný



člen i svůj avatar a profil, který ale nenabízí příliš informací a jméno je tedy tím hlavním držitelem identity v této rámci komunity).

Během svého pozorování jsem objevil členský cyklus víceméně odpovídající tomu jak jej popsala Amy Jo Kim s určitými znaky, specifickými pro tuto komunitu, který poněkud změnil v momentě, kdy komunita změnila IRC klienta, který je zabudovaný na hlavní stránce komunity.

### **1) Visitors/návštěvníci**

Komunitou nazýváni jako "Newfriends", dříve také jako "Viewers".

V případě této komunity se jedná o uživatele, kteří pouze sledují stream a videa na youtube, většinou nemají účet na fóru a s největší pravděpodobností ani vlastního IRC klienta připojeného na kanál komunity. Většina z nich se o této komunitě dozvěděla právě díky videím na youtube. Dříve zabudovaný IRC klient na hlavní stránce komunity automaticky přihlašoval příchozí pod jménem "ViewerXXX" ("XXX" je náhodná kombinace tří čísel takže např. Viewer123), znamenalo to, že každý příchozí se automaticky objevil jako "viewer" na IRC kanálu a měl možnost sledovat i zapojit se do konverzace. Toto jméno si také často nechávali po celou dobu jejich "návštěvy" a tak se uchytilo i jako obecné označení těchto návštěvníků, kteří často neznali pravidla komunity (tím pádem je i čas od času porušovali). S novým IRC klientem zabudovaným na hlavní stránce ale tento "druh" vymřel, jelikož nyní je nutné zvolit si jméno a připojit se, což znamená že označení "viewer" zmizelo úplně (je možné najít odkazy na fóru či dokonce ve starších videích) a také výrazně ubylo "neznámých" tváří na IRC kanálu aniž by nějak citelně opadlo množství lidí sledujících stream, což se dá vysvětlit například tím, že mnoho návštěvníku na hlavní stránce sleduje stream, ale jen část z nich si zvolí jméno a připojí se na IRC kanál aby mohli sledovat diskusi. Nyní jsou tito uživatelé komunitou nazýváni pouze jako "Newfriends", podle uvítací zprávy IRC kanálu, která odkazuje nově příchozí na stránku se základními pravidly komunity a začíná slovy "Welcome Newfriend".

### **2) Novices/nováčci**

Komunitou stále nazýváni jako "Newfriends".

Jedná se o návštěvníky, kteří se rozhodli v této komunitě zůstat, těžko se odlišují od samotných návštěvníků, jelikož ne úplně všichni z nich zaregistrovali a představili na diskusním fóru, ti kteří tak udělali vlastně prošli svým "membership" rituálem, získali potvrzovací email o registraci na fóru a také osobní zprávu, která je vítá do komunity.

Při delším pozorování komunity se dají rozpoznat na IRC kanálu, jelikož se již zapojují do diskusí ale příliš neznají ostatní členy komunity ani její zvyky.

### **3) Regulars/stálí členové**

Komunitou nazývání jako "Regulars".

Zde se jedná o stálé členy v pravém slova smyslu, jsou aktivní na IRC kanálu i na fóru, znají ostatní stálé i přední členy a streamery, ví co od nich mohou očekávat, účastní se zvláštních i pravidelných událostí a znají zvyky a rituály komunity. Pokud někdo diskutuje na IRC kanálu, jedná se pravděpodobně o jednoho z nich.

### **4) Leaders/vůdci**

Komunitou nazývání podle funkce "Streamers" nebo "Mods" (zkratka "Moderators").

"Streamers" jsou komunitou známí členové, kteří si na fóru podali žádost, prošli testovacím obdobím (během kterého si zkusili streamovat určitý obsah pro komunitu) a byli přijati komunitou jakožto streameři ("leadership ritual"). Díky novému softwaru na hlavní stránce komunity se otevřelo více možností pro streamery, jelikož mohou využít dvou streamovacích platforem místo jediné ("livestream" a "twitch", dříve museli pracovat pouze s "livestream"), takže se objevil větší počet nově "pasovaných" členů do funkce streamer. Nemají žádný předem daný úkol a mnoho z nich si tak volí vlastní způsob streamování. Někteří se zaměřují na hororové video hry, někteří experimentují s novými herními platformami, někteří pouští hudbu nebo nejružnější videa ze všech koutů internetu. Neexistuje žádný pevně daný rozvrh podle kterého by se řídili a tak to, kdo bude zrovna streamovat většinou záleží jen na jejich domluvě.

"Mods" jsou důvěryhodní členové komunity, kterým bylo dáno právo "moderovat" IRC kanál a diskusní fórum (dohlížet na dodržování pravidel, navádění nových členů na správná místa atd.). Ve většině případů je moderátor zároveň i streamer, ačkoliv existují výjimky.

### **5) Elders/starší**

V této komunitě v podstatě neexistuje žádné znatelné rozlišení starších od vůdců a jako starší se tedy dá označit jen několik málo členů, kteří jsou s komunitou od jejich počátků, z nichž několik již komunitu téměř nenavštěvuje. K tomu aby je běžný uživatel rozeznal by musel projít starší zprávy na diskusním fóru nebo starší videa, každopádně například samotný zakladatel této komunity se bezpochyby řadí do této kategorie.

### 5.1.4 Zvláštní události

Vzhledem k tomu, že samotné streamy jsou značně nepravidelné a většina interakce komunity se děje skrze IRC kanál, tak by se všechny streamy daly považovat za zvláštní událost. Pokud však zrovna nikdo nestreamuje, tak se automaticky přehrávají záznamy starších streamů (komunitou nazývané jako "autopilot" nebo pouze "ap"), takže se na streamu vlastně vždy "něco děje". Klasický stream této komunity, jak jsem již říkal, vypadá tak, že streamer si zvolí hru video hru a jeho cestu skrze ní pouští zbytku komunity, se kterou je v kontaktu pomocí IRC kanálu, kde probíhá diskuse. Tyto streamy nejsou plánované ale jsou základem této komunity. Naopak zvláštní události jsou často plánované a bývá o nich dáno vědět dopředu a zpravidla se na ně sejde mnohem více lidí. Dříve se jednalo o recenze nebo například "movienight" (filmy), jak se dá ze starších diskusí, youtube kanálu a také "ondemand" stránky (jedná se o stránku komunity, kde jsou uloženy záznamy používané v "autopilotu", není na ně však odkaz na samotných stránkách a odkaz na ně se předává spíše jen "ústní" formou pomocí IRC kanálu) vyzozorovat, časem se přidávaly hudební události, lekce vaření, rozhovory s vývojáři nejruznějších her, videoherní maratony a soutěže a v srpnu roku 2012 také došlo k velkému charitativnímu, dvaceti čtyř hodinovému stream maratonu, během kterého se vybralo zhruba 2300 liber na boj proti rakovině a momentálně komunita streamuje i deskové hry, hrané po síti s předními členy komunity. Další zvláštností je také například jeden ze streamerů, který se rozhodl (v rámci novoročních předsevzetí) zhubnout a každý týden je tak od něj očekávána ztráta váhy a nebo čtyř hodinový stream hry, kterou on osobně nenávidí. Díky povaze streamu tak naprostá většina těchto událostí spadá do kategorie "vystoupení" s občasnými soutěžemi, kterých se komunita standardně účastní pomocí IRC kanálu. Některé z těchto událostí mají i následky ve skutečném světě, jelikož se jedná o převážně videoherní komunitu, která mimo jiné i dělá recenze na nové hry ale i hry, které ještě nevyšly, tak je uvnitř této komunity značné množství lidí, kteří dají na názor komunity a podle něj rozhodují i o svých nákupech (nebo díky výhře v soutěži nemusí nákupy řešit vůbec).

### 5.2 Speed Demos Archive

"Playing through games quickly, skillfully, and legitimately. "

Speed Demos Archive je komunita, jejíž kořeny sahají do roku 1998 a soustředí se okolo stránky <http://speeddemosarchive.com/>. Klíčovou náplní života členů této komunity je takzvaný "speedrunning".

*Speedrunning="What is speedrunning in the first place? The name might have clued you in — it's simply finishing a game as fast as you possibly can "When you first gain control to when you lose control," Uyama said. In between, anything and everything you can do to cut your time is acceptable so long as it's just you and the game (so no tool assists, special controllers etc). Glitches and exploits are not only allowed but encouraged, and that's when speedrunning starts to get unreal."*

(Sonntag 2013)

### 5.2.1 Účel

Jak již název této komunity napovídá, jedním z hlavních účelů této online komunity je vytváření jakéhosi archívu speedrunningových videí. Komunita vznikla v roce 1998 za účelem sjednocení speedrunningové komunity videohry "Quake", ale v roce 2004 došlo ke změně a tato komunita si dala za hlavní účel sjednocení komunity speedrunnerů a vytvoření archívu bez ohledu na danou videohru. Kromě tvorby speedrunningových videí tato komunita také pořádá dva každoroční charitativní speedrunningové maratony, při kterých se sjedou přední členové této online komunity na jedno místo a pořádají několikadenní maraton. Poslední z nich, "Awesome Games Done Quick 2013" vybral během jednoho týdne přes 440 000 dolarů na "Prevent Cancer Foundation" a drží titul nejúspěšnějšího videoherního charitativního maratonu v historii.

### 5.2.2 Místo

Velmi důležitou roli zde hraje hlavní stránka komunity "<http://speeddemosarchive.com/>", která slouží nejen jako rozcestník, ale také jsou zde zobrazovány krátké články, které shrnují novinky v speedrunningové komunitě, většinou jde o nové speedruny, rekordy a významnější události komunity jako interview či zprávy ohledně každoročních velkých charitativních maratonů. Jak název napovídá, na těchto stránkách se také nachází velmi rozsáhlý archív videí, který momentálně čítá okolo 900 her, u každé z nich je současný nejrychlejší průběh hry s komentářem od autora daného průběhu. Jelikož je cílem těchto stránek podpora speedrunningové komunity, tak se na nic nachází i spousta rad a návodů, obsahuje odkazy na sekce

"Strategy Wiki", "Knowledge Base" a "FAQ - Frequently Asked Questions", jde tedy o tři poměrně rozsáhlé sekce zaměřené hlavně na podporu samotné komunity. Jeden z nejdůležitějších odkazů hlavní stránky vede na seznam právě probíhajících speedrunningových streamů registrovaných členů komunity, odkud je možné je živě sledovat.

Dále je zde také odkaz na SDA fórum, což je diskusní fórum komunity, kde se odehrává nejvíce interakce mezi členy komunity (online je zde průměrně okolo 100+ uživatelů). Obdobně jako u jiných komunit se zde nachází sekce s pravidly pro nové členy a také je zde speciální prostor pro nováčky, aby se mohli představit komunitě, obecné diskuse o videohrách i speedrunningu - nejoblíbenější hry, speedrunneři, rady i tipy nebo chystané živě streamované průběhy hrami. Z davu diskusí vybočuje například "Cash bounties for speedruns", kde mohou členové komunity vypsát "odměnu" na specifický průběh hry (například hra XY na "jedno posezení", časový limit Z minut, nejtěžší obtížnost, atd.), odměna nemusí být vždy peněžitá, avšak převážná většina z nich je. Další zajímavou sekcí je "Trading Post", která je zasvěcená kupování, prodávání a vyměňování her i herních platform v rámci komunity, většinou se jedná o starší fyzické kopie her či staré herní konzole, které se v dnešní době již velmi těžko shánějí. Na fóru se samozřejmě také nachází sekce věnovaná maratonům, kde se diskutují a plánují nové maratony, přihlašují se zde na ně členové komunity a vybírají se ceny a organizuje se seznam her.

Komunita má i svůj IRC kanál, na který je třeba vlastní IRC klient. Ačkoliv na něj bývá připojeno poměrně velké množství členů komunity (většinou stejné nebo i větší množství, než je připojeno na diskusním fóru), neprobíhá zde v podstatě žádná komunikace. Tento kanál tak standardně "ožívá" jen během maratonů, kdy komunita zřizuje webovou stránku zvláště pro streamování maratonu, na které nechybí ani zabudovaný IRC klient připojený na tento kanál, který se tak zaplní nejen členy komunity, ale i diváky.

Posledními významnými "místy" této komunity je Facebook, Twitter, kudy posílají novinky komunity zhruba třem (facebook) a čtyřem (twitter) tisícům přihlášených uživatelů a hlavně Youtube kanál, kam jsou nahrávány některé ze speedrunů (nejstarší z roku 2007) ale především jsou zde záznamy ze všech charitativních maratonů, které tato komunita pořádala. V současnosti je k odběru z tohoto kanálu přihlášeno pře 32 000 uživatelů a obsahuje přes 1 900 videí (mnoho

speedrunů je rozděleno do několika videí a samotné maratony jsou také rozděleny do několika desítek videí).

### 5.2.3 Členové komunity

Tato online komunita sjednocuje speedrunnery z celého světa (jsou zde i "zástupci" z České republiky) a jako univerzální jazyk je používána angličtina, ačkoliv diskusní forum obsahuje i sekci pro ostatní jazyky a na hlavní stránce je možné najít odkaz na pravidla komunity i často kladené otázky v několika dalších jazycích mimo angličtinu. Identita členů je vázána na jméno a s ním také spojené videa "speedrunů", pomocí kterých si členové budují respekt i uznání uvnitř této komunity. Na diskusním fóru mají uživatelé profily s avatarem a několika informacemi ohledně působení v komunitě (počet zpráv, datum registrace) a kontaktními údaji (email, země původu, věk atd.).

Během pozorování se objevil jasně viditelný členský cyklus komunity, který víceméně odpovídá tomu, jak jej popsala Amy Jo Kim

#### 1) Visitors/návštěvníci

Neregistrovaní uživatelé, kteří prohlíží videa speedrunů a streamy jak na hlavní stránce komunity tak na youtube, nepřispívají do diskusí na fóru ani na IRC, s největší pravděpodobností sami speedrunning neprovozují. Během velkých charitativních maratonů tvoří také velkou část diváků a někteří z nich zapojují do diskuse na zabudovaném IRC klientu či dávají finanční dary.

#### 2) Novices/nováčci

Existují dva "druhy" těchto nováčků. První z nich jsou ti, kteří začínají se speedrunningem a jsou noví v komunitě, teprve se učí pravidla ale již se pokoušejí sdílet s komunitou svá videa. Druzí jsou ti, kteří jsou noví v komunitě ale již provozují speedrunning a mohou, většinou se z nich velice rychle stávají stálí členové. Během svého pozorování jsem nenašel žádný případ "třetího druhu nováčků", členy kteří by již byli v komunitě známí ale teprve začínali se speedrunningem, dá se tak usuzovat že pozice v rámci komunity je úzce spjata s tvorbou speedrunningových videí a lidé se k této komunitě přidávají většinou již s prvními, alespoň pokusnými, "průběhy".

#### 3) Regulars/stálí členové

Stálí členové, mají zkušenosti se speedrunningem a tvoří tak většinu obsahu komunity, znají její pravidla i etiketu. Z jejich řad pochází nejvíce členů komunity, kteří pořádají živé streamy a kteří nějakou formou podporují charitativní maratony - ať již účastí na

samotném maratonu nebo peněžními dary - nebo pořádají/účastní se událostí menšího řádu (menší charitativní/necharitativní maratony, setkání ve skutečném světě, turnaje či speedruny na požádání atd.).

#### **4) Leaders/vůdci**

Přední členové této online komunity, kromě tvorby speedrunningových videí pomáhají s organizací, aktualizují a píší novinky, moderují diskuse na diskusním fóru, pomáhají s organizací událostí, účastní se velkých charitativních maratonů kde často vystupují i vícekrát v jeho průběhu. V naprosté většině případů jde o zkušené i schopné hráče.

#### **5) Elders/starší**

Dlouhodobí členové komunity, podobně jako vůdci jsou známí alespoň mezi ostatními členy komunity, mají za sebou mnoho videí a také se často účastnili více než jednoho charitativního maratonu této komunity. I v případech, kdy se již aktivně neúčastní komunitního života, někteří alespoň sledují živý přenos velkých maratonů a darují určitý obnos na charitu.

### **5.2.4 Zvláštní události**

Na diskusním fóru komunity se nachází dvě sekce věnované pořádání zvláštních událostí.

První z nich "Community Marathons" je věnována neoficiálním událostem, které jsou ale stále relevantní pro tuto komunitu. Název samotný naznačuje, že se jedná pouze o maratony komunity Speed Demos Archive ale ve většině případu se jedná o maratony, kde pouze část speedrunnerů patří ke komunitě SDA nebo jde o akci většího druhu, kde speedrunning je pouze částí programu. Kromě klasických informačních diskusí ohledně dané události se zde také zakládají diskuse speciálně pro přepravu, přípravu i přihlašování se na samotné akce. Jedná se většinou o maratony nebo soutěže (ne všechny mají charitativní účel), takže struktura událostí většinou odpovídá vystoupením ("performances") či soutěžím ("competitions") tak, jak jsou charakterizovány v teoretické části.

Druhá sekce, "Marathon discussion" je zaměřená na oficiální maratony pořádané komunitou Speed Demos Archive. Jedná se o dva maratony, které komunita pořádá každý rok, "Summer Games Done Quick" (pořádaný v létě, jak název napovídá) a "Awesome Games Done Quick" (tradičně pořádaný v lednu). Tato tradice začala v roce 2011, ačkoliv první oficiální maraton této komunity se pořádal již v roce 2010

(jednalo se o zhruba tři denní maraton nazvaný "Classic Games Done Quick", během kterého se vybralo kolem deseti tisíc dolarů pro humanitární organizaci CARE). Na diskusním fóru se diskutuje převážně o organizaci maratonu, podobně jako u neoficiálních maratonů jsou zde diskuse o dopravě, přípravě, přihlašování se na maraton i diskuse o cenách nebo o hrách, které budou "probíhány" a nebo výsledcích již konaných maratonů. Samotná událost odpovídá struktuře představení ("performance"), vybraní členové komunity se sjedou na jedno předem určené místo (domov člena komunity, rezervované komunitní centrum "4-H", v současné době plánovaný SGDQ 2013 se bude konat v hotelu "Sheraton", všechny tyto maratony se konaly v USA) a odtud pořádají několikadenní maraton (v rozmezí zhruba dvou až sedmi dnů), během kterého se členové komunity postupně střídají a streamují své speedruny živě. V průběhu maratonu probíhá charitativní sbírka na kterou může kdokoliv přispět, jako motivace jsou zde nejrůznější ceny (hry, konzole, kresby, sošky atd. darované členy komunity) a také možnost přispět danou částku k určitému cíli v rámci speedrunu (kompletní hra, zvláštní postupy, bonusové výzvy atd.). Výtěžek jde celý ke zvolené organizaci, příklady z minulých let zahrnují "Prevent Cancer Foundation", "Organization for Autism Research" nebo například "Doctors Without Borders" během velkého zemětřesení a tsunami ve východním Japonsku v roce 2011 (V tomto případě šlo o výjimečný maraton "Japan Relief Done Quick" pořádaný jen za tímto účelem, který se také jako jediný z oficiálních maratonů této komunity celý odehrál narychlo pomocí internetu a nedošlo tak k setkání členů na jednom místě). Momentálně má tato komunita na svém účtu 7 maratonů, během kterých se dohromady vybralo přes 750 000 tisíc dolarů na dobročinné účely. Na poslední z nich, AGDQ 2013, přišli příspěvky ze šedesáti tří různých zemí v hodnotě přes 440 000 dolarů a to během jednoho týdne, v průběhu kterého stihli "proběhnout" 128 videoher.

### **5.3 Trance.fm**

"For the love of trance music, 24 hours a day 7 days a week."

Trance.fm je online komunita, která vznikla v roce 2008 a soustředí se okolo stránek <http://www.trance.fm/> (stránky začínaly na doméně <http://www.trancefm.com/> již v roce 2007, která nyní již neexistuje, po roce přešly na současnou doménu.), které kromě sídla této komunity slouží jako online rádio, které se zaměřuje na vysílání "trance" hudby.



*Trance=žánr elektronické taneční hudby, který se začal vyvíjet počátkem 90. let 20. století. Domovem mu je Nizozemsko odkud se v průběhu let šířil dál do Evropy (zejména Německa) a světa (hlavně USA).* (<http://cs.wikipedia.org/wiki/Trance>)

Klíčové téma této komunity je tedy rádio a s ním spojená hudba.

### 5.3.1 Účel

Kromě samotné funkce jakožto online rádia funguje hlavní stránka i jako místo, které kolem sebe soustředí fanoušky trance hudby a vytváří tak online komunitu, která poslouchá ale i tvoří hudbu a pořádá radio show, diskutuje mezi sebou ale také zve hosty a v roce 2011 poprvé uspořádala turné "Trance.fm Live Tour" po Spojeném království.

### 5.3.2 Místo

Jak jsem již zmínil výše, tato online komunita se soustřeďuje okolo webových stránek trance.fm. Software, který tato komunita využívá je prakticky zabudovaný do samotné hlavní webové stránky.

Hlavním prvkem je přehrávač online rádia, pomocí kterého je možné poslouchat rádiové stanice této komunity. Tento přehrávač zůstává aktivní ať se rozhodnete jít na těchto stránkách kamkoliv, což umožňuje nerušené poslouchání hudby i když zrovna diskutujete na fóru komunity. Momentálně provozuje tato komunita pět rádiových kanálů, každý zaměřený trochu jiným stylem. Komunita původně začínala pouze s kanálem "Trance" (kde jsou pouštěny jednotlivé skladby) a poměrně brzy přidala "DJ Mixes" (kde jsou pouštěny celé "mixy"/"show" nebo někdy také nazývané "set", skládající se z několika skladeb, dohromady tvořící většinou kolem jedné hodiny hudby). Postupem času přibýly kanály "Progressive" (podobný "Trance" kanálu, specificky zaměřený na takzvaný "Progressive trance", což je jeden z podžánrů trance hudby) a "Classics" (kanál zaměřený na starší "mixy"/"show", většinou hrané na "DJ mixes" kanálu v letech 2008-2010) a jako poslední přibyl kanál "Hardstyle" (zaměřený na další z podžánrů trance hudby, "Hard trance" a z něj odvozený "Hardstyle"). Kromě poslouchání hudby a snadného přepínání mezi jednotlivými kanály plní tento zabudovaný přehrávač další dvě, pro komunitu poměrně významné funkce. Jedná se o jeho propojení s diskusním fórem a také možnost hodnotit jednotlivé skladby (nebo celé "mixy" v případě "DJ Mixes" a "Classics" kanálu), průměrné skóre a celkový počet hodnocení se pak zobrazuje u každé skladby/mixu u přehrávače a je tak možné

okamžitě zjistit názor komunity (skóre se ukazuje na škále od nuly do deseti, přičemž 10 je nejlepší). Druhá zmiňovaná funkce, propojení přehrávače s diskusním fórem, má za následek to, že jakmile se na jakémkoliv radio kanálu komunity objeví nová skladba/mix, na diskusním fóru se ve zvláštní sekci automaticky vytvoří nová diskuse pojmenovaná dle skladby/mixu se základními údaji (název, autor, hudební vydavatelství, délka skladby, datum vydání a také kdy byla poprvé, naposledy a kolikrát pouštěna na rádio kanálu komunity, pokud je dostupný tak i odkaz na e-shop, kde je možné skladbu koupit, v případě "mixů" i seznam skladeb, které obsahuje, je-li dostupný) a detailnějším hodnocením (kromě průměrného hodnocení komunity se objeví i graf s počtem jednotlivých hodnocení) a každý registrovaný uživatel zde může diskutovat nebo zasílat své názory (v současné době má tato sekce přes dvacet tisíc založených diskusí. Tato diskuse je propojena s přehrávačem, takže je možné jediným kliknutím přejít na jednotlivé diskuse skladeb, které jsou momentálně pouštěny na rádio kanálech komunity nebo je nalézt na fóru. Posledním detailem ohledně samotného přehrávače, je možnost stáhnout si do počítače externí přehrávač připojený na daný radio kanál a poslouchat tak rádio aniž by jste byli připojeni na samotné stránky, což má viditelný dopad na rozložení posluchačů, na který se zaměřím později.

Samotné diskusní fórum obsahuje kromě výše zmíněné zvláštní sekce pro skladby také sekce směřované na samotnou komunitu (noví DJs, diskuse ohledně kanálů atd.) a také sekci zaměřenou na hlasování (hlasování ohledně nových/stávajících kanálů, podpory externích přehrávačů atd.). Je zde samozřejmě také oddíl na obecnou diskusi, který je ale většinou plný "pozdravů" od nových členů komunity, jelikož samotné fórum postrádá sekci speciálně pro nováčky, je zde ale také sekce pro DJ s návody, tipy jak pro stávající tak i začínající. Fórum také obsahuje "International" sekci s diskusními fóry zvláště pro členy komunity z různých zemi (Nizozemsko, Německo, Španělsko, Brazílie atd.), avšak naprostá většina komunity diskutuje v obecné části fóra a používá angličtinu.

Trance.fm komunita má i svůj facebook, který ukazuje novinky komunity zhruba čtyřiceti dvěma tisícům přihlášených uživatelům a na stránkách rádia se také nachází odkaz na videochat, ale naprostá většina komunity využívá ke komunikaci diskuse u jednotlivých skladeb i klasické diskuse na fóru. DJs mají také možnost streamovat své mixy živě a na stránkách se nachází archiv těchto živých streamů s možností kdykoliv si je přehrát. Posledním zajímavým softwarovým prvkem je kalendář na webu komunity, který obsahuje datum i čas plánovaných i pravidelných show (jde o hudební "mixy",

kteře pravidelně pořádají DJ tohoto kanálu, případně hosté) je možné zjistit i minulé show, jelikož kalendář sahá až zpět do roku 2009, do doby kdy byl přidán.

### **5.3.3 Členové komunity**

Členové této online komunity jsou fanoušci trance hudby z celého světa. Dorozumívají se především pomocí angličtiny, výše zmiňované sekce diskusního fóra specificky určené pro členy nejrůznějších zemí nejsou tolik frekventovány jako obecná část, kde se hovoří jen anglicky. Identita samotných členů je vázána na jejich profil na hlavní stránce, který kromě jména a obrázku ukazuje i zemi původu (kteřá se mimochodem zobrazuje také u jejich zpráv na diskusním fóru a jde tak velmi snadno rozpoznat odkud je člověk, se kterým zrovna hovoříte), datum vytvoření profilu a poslední návštěvy a také celkový počet zpráv na fóru. V případě, že se jedná o DJ, který se již objevil v rádiu této komunity, tak profil obsahuje i seznam jeho mixů, včetně odkazů na fórum k diskusím těchto mixů, kde se nachází detaily, hodnocení komunity i samotná diskuse. Nachází se zde také záznamy živých streamů, pokud daný DJ nějaké pořádal.

Výše zmiňovaná možnost využívat externích přehrávačů má za následek vyšší počet posluchačů tohoto rádia, z nichž však pouze jen část poslouchá přímo ze stránek komunity. Během mého pozorování se počet posluchačů pohyboval v rozmezí od sedm set do dvou tisíců (v závislosti na denní době), ze samotné webové stránky ale poslouchalo tradičně jen okolo osmnácti až dvaadvaceti procent z tohoto počtu (na webových stránkách se nachází počítadlo ukazující počet posluchačů a počet "hostů" a registrovaných uživatelů momentálně přítomných na stránkách).

Během pozorování se dal identifikovat členský cyklus této online komunity, který v podstatě odpovídá členskému cyklu popsaném Amy Jo Kim.

#### **1) Visitors/návštěvníci**

Uživatelé bez trvalé identity, neregistrovaní a tudíž bez profilu na komunitních stránkách, současný počet těchto "členů" komunity se dá zjistit z čísla na počítadle připojených uživatelů u "GUESTS" (hosté), které zobrazuje neregistrované posluchače. Nemohou se zapojovat do diskusí ani hodnotit skladby.

#### **2) Novices/nováčci**

Nově registrovaní, kteří se rozhodli zapojit do této komunity, již mohou diskutovat na fóru, hodnotit skladby a mixy.

#### **3) Regulars/stálí členové**

Stálí členové komunity, často se zapojující do diskusí, mnohdy mívají bližší vztah s některými s DJ a pravidelně poslouchají a diskutují během jejich mixů/show. Někteří z nich se rozhodli darovat finanční obnos na podporu komunity a rádia a dají se na první pohled poznat díky malému odznaku "TFM DONOR", který se zobrazuje u jejich jmen v diskusích i na jejich profilu. Někteří z nich se aktivněji zajímají i o tvorbu hudby a mají již nějaké znalosti nebo již dokonce jsou DJ, ale jejich tvorba se neobjevuje na rádiu (dá se nejlépe vyzorovat podle jejich aktivity v sekci pro DJ na diskusním fóru "DJ Talk")

#### **4) Leaders/vůdci**

Jako vůdce této online komunity jsem identifikoval samotné DJ, kteří v podstatě pomáhají i s vedením samotné komunity. Na stránkách komunity se nachází odkaz na jejich seznam, kde jsou zobrazené jejich profily a název jejich show, kterou na trance.fm pořádají i datum nejbližší show. Na profilech se samozřejmě dají zjistit i jejich aktivity v rámci komunity i minulé show a ohlas komunity na ně díky diskusím a skóre. V klasické diskusi se dají poznat podle odznaku "TFM DJ" u jejich jména. Jsou často aktivní v diskusích a díky pravidelným show je možné si popovídat přímo s nimi v diskusi vytvořené k jejich mixu, DJ podobně jako zbytek komunity pochází z nejrůznějších částí světa ale dorozumívají se spolu v angličtině v rámci komunity (dochází tak i k situacím kdy český posluchač diskutuje v angličtině s českým DJ během jeho show).

#### **5) Elders/starší**

Starší této komunity jsou dlouhodobí členové a DJ, kteří jsou s touto komunitou již několik let nebo již od jejich počátků. Díky profilům se dají identifikovat podle informací ohledně jejich aktivity - datum příchodu do komunity, počet zpráv a jistým faktorem může být i datum poslední návštěvy. V případě DJ je také možné brát v úvahu jejich show, podle pořadového čísla u jejich jmen se dá zjistit kolikátá v sérii daná show je (příkladem může být například show "Trance Frontier" od DJ "Danny Oh", která již má kolem dvou set dílů, každý z nich trvá v průměru okolo dvou hodin, samotný autor se honosí titulem "Senior Member" a je s trance.fm komunitou již od roku 2009).

### **5.3.4 Zvláštní události**

Jako zvláštní události ("events") by se daly charakterizovat například výše zmíněné show jednotlivých DJ, které svou stavbou v podstatě odpovídají "představením" ("performances") ale díky propojení přehrávače radio kanálu s

diskusním fórem se také jedná o "setkání" ("meetings"), kdy celá komunita má příležitost diskutovat s DJ během jeho show. V tomto případě jde většinou o pravidelné události a za zvláštní události jsou komunitou považovány především show uváděné v novinkách komunity, kdy může jít například o hosty, nové show nebo také například jubilejní show ("Trance Frontier 150" atd.). Každoročně se také konají takzvané "Yearmixes", jde o několikadenní událost, během které jsou vysílány na "DJ Mixes" kanálu vybrané nejlepší mixy od DJ komunity ("Trance.FM Yearmixes 2012" atd.) a jak jsem již také zmínil, trance.fm komunitě se v roce 2011 povedlo zorganizovat turné po Spojeném království ("Trance.FM Live Tour" nebo také "Trance.FM World Tour UK"), ačkoliv jsem během svého pozorování nezjistil, zda je v plánu tuto akci opakovat, osobně odhaduji že k podobné akci v budoucnu znovu dojde, jelikož komunita prosperuje a pomalu ale jistě roste počet jejích posluchačů.

## 5.4 Život komunit

Během mého pozorování činnosti online komunit a porovnáváním je mezi s sebou a také díky možnosti nahlédnout i do jejich historie díky starším zprávám na diskusním fórech, videím atd. jsem identifikoval určité fáze v životě těchto online komunit, které jsou jim společné.

### 5.4.1 Prvotní fáze

Fáze vzniku komunity a prvotního růstu.

Komunita plní svůj prvotní účel, kvůli kterému byla založena, díky této činnosti nabírá nové členy, budoucí stále členy, vůdce a starší.

**Dopefish Lives:** Založeno rok 2009 uživatelem "Dopefish" za účelem zábavy, streamuje první videoherní streamy (které jsou dodnes na youtube, díky nim se stává populární).

**Speed Demos Archive:** Založeno 1998 několika členy za účelem vytvořit archiv průběhů pro hru "Quake" (v té době velmi oblíbená což přilákalo hráče).

**Trance.FM:** Vznik v roce 2008 za účelem vytvoření online rádia zaměřeného na trance hudbu a její komunitu, původně jeden kanál vysílající jednotlivé skladby.

### 5.4.2 Fáze rozrůstání

Fáze rozrůstání komunity i obsahu, který poskytuje.

Komunita pokračuje v prvotní činnosti, přední členové získávají moc a nejen díky jejich činnosti se rozrůstá i "repertoár" této komunity a s ním samotná komunita.

**Dopefish Lives:** Rozrůstá se počet streamerů, tradice filmové noci ("movienight", nejlepší momenty se často také dostávají na youtube), recenze video her "rapid reviews" atd.

**Speed Demos Archive:** Úspěch průběhů jiných her vede k rozšíření archívu i na ostatní videohry (2004) a rozrůstá se tak komunita.

**Trance.FM:** Přidává se nový kanál "DJ Mixes" a spolu s ním se začínají vysílat show/mixy/sety "DeeJayů", jejichž počet rapidně roste (například březen 2009, 5 různých novinek ohledně nových DJ a jejich pravidelných show).

### 5.4.3 Stabilní fáze

Rapidní rozrůstání komunity z druhé fáze se zpomalí, v komunitě se ustálí určité tradice/rituály/rutiny/program činností.

**Dopefish Lives:** Počet streamerů se ustáluje někde mezi patnácti a dvaceti (frekvence "odchodů/neaktivity" starších streamerů a přibírání nových se vyrovnává), komunita sleduje videoherní scénu (každoroční konference, videa o nových videohrách), pořádá pravidelné události (streamy kooperativních videoher i deskových her).

**Speed Demos Archive:** Archív se již rozrůstá jen pomalu - s příchodem nových videoher, komunita pořádá pravidelné charitativní maratony.

**Trance.FM:** Stabilní program pravidelných show a početná základna stálých "Deejayů", nový DJ s vlastní show na komunitním rádiu přichází jen velmi vzácně. Pořádají se každoroční "Yearmixes", počet kanálů se ustálil na pěti.

## 5.5 Vliv softwaru

Software umožňuje online komunitám jejich činnost, jejich komunikaci, slouží jakožto nástroj. Jak se během pozorování ukázalo, tento nástroj a jeho specifika mívají dopad na činnost i komunikaci, kterou umožňují komunity.

**Dopefish Lives:** IRC kanál komunity umožňuje rychlou komunikaci v reálném čase, což podporuje charakter streamů, které se také odehrávají v reálném čase. Jedná se tedy o vhodnější komunikační software pro tuto komunitu než například užívání diskusního fóra a tak se chat skrze IRC stal hlavní formou komunikace této komunity. IRC jako takové nepodporuje rozsáhlejší profily s dodatečnými informacemi a členové

komunity se tak znají hlavně podle jmen a konverzací, které spolu na IRC vedou, což má za následek poměrně pevné jádro stálých členů komunity, kteří se znají. Jedním z poznatků ohledně vlivu takového softwaru je to, že jeho vliv na komunitu se někdy odhalí/je snadněji rozeznatelný poté, co je daný software vyměněný za jiný (případně kompletně odstraněný), jak se stalo v této komunitě během mého pozorování. Pouhá změna zabudovaného IRC klienta na hlavní stránce (který byl převážně používán novými členy či návštěvníky, zatímco stáli členové komunity většinou používají vlastní IRC klient) měla za následek nejen změnu v členském cyklu ale také například v průměrném počtu lidí připojených k diskusi komunity. Samotné streamování nových videoher během recenzí (ne vždy jde jen o nové videohry) a jejich nedostatky, které v dané fázi mohou mít, mají často vliv na celou událost a na youtube kanálu této komunity je nejedno video, ve kterém se recenze hry (nejen recenze) změnila doslova v komedii díky chybám v softwaru. Tyto faktory spolu s interakcí s komunitou mají v případě této komunity následky na nákupy videoher, kdy se komunita rozhodne hrát společně jedno "mmorpg" nebo bojkotovat určitou hru kvůli nedostatkům, konferencím a podobně.

**Speed Demos Archive:** Fórum umožňuje dlouhé konverzace bez toho, aniž by všichni museli být přítomní v jednu chvíli, což je ideální v případě této komunity, kde jde o překonání časových rekordů, o plánování nejkratších možných tras a nejrůznější triky a tím pádem je plánování a diskutování s celou komunitou důležitým faktorem při používání komunikačního softwaru. Nejrůznější chyby a zkratky v daných videohrách a programech mají vliv na činnost této komunity. Každé objevení nové chyby, která se dá využít k získání byť jediné vteřiny k dobru mívá za následek nové postupy, nové rekordy. Některé z těchto triků vyžadují velmi precizní postup a zvládnutí na první pokus, případné selhání má následky, které jsou obzvláště cítit při živém streamování. Tyto chyby (nemluvě o problémech se starším softwarem) tak mohou ovlivnit i pečlivě plánované charitativní maratony s daným časovým rozvrhem, kdy je třeba celý rozvrh upravit.

**Trance.FM:** Hudba, respektive jednotlivé skladby a možnost komentování a hodnocení těchto skladeb komunitou - pro tento účel je vhodné diskusní fórum, které zachovává diskusi a umožňuje například i dohledávání již dříve hraných skladeb. Externí přehrávače rádiové stanice umožnili členům komunity poslouchat bez nutnosti být vždy na webu komunity nebo poslouchat komunitní rádio například i z mobilu, což má pozitivní účinky na průměrný počet posluchačů. Propojení webového přehrávače s

diskusním fórem změnilo i podstatu samotných mixů, které k "pouhým představením" přidali i "setkání" s DJ komunity a podpořili diskuse i pocit přátelské a pevné komunity. Samotné skóre skladeb určované komunitou má vliv například na každoroční "Yearmix" a jsou zde i možné důsledky na rozhodování ohledně nákupu hudby.

## Závěr

Cílem této práce bylo nalezení a popsání určitého společného vzorce životní dráhy online komunit a případného vlivu softwaru, který online komunity využívají ke své činnosti, na jejich život.

V teoretické části této práce nejprve uvádím několik významných definic pojmu "online komunita" používaných v průběhu let. Dále se pomocí literatury zaměřuji na významné oblasti a faktory života online komunit. V případě samotného vzniku online komunity se zaměřuji na účel a místo jakožto na klíčové prvky. Účel komunity úzce souvisí s potřebami členů, kteří do komunity vstoupí a stanou se její součástí a kteří jí nasměrují dále, zatímco software, pomocí kterého komunita komunikuje, se stane jejím domovem.

Dalším významným faktorem komunity jsou ti, kteří jí tvoří, čili její členové. V této části se převážně soustředím na popsání členského cyklu, kterým členové online komunit postupně procházejí, část také věnuji identitě členů a na co je tato identita v online komunitách vázána.

Život komunity ovlivňují také události, které pořádá a které se dají rozdělit na tři druhy: setkání, představení a soutěže. Každý z nich má jinou míru participace komunity a je vhodný pro jiné druhy činností. Vracím se také k softwaru a popisuji několik nejpoužívanějších druhů a jejich využití v různých komunitách.

V praktické části popisuji pozorované online komunity a zaměřuji se na vybrané oblasti z teoretické části této práce. Účel, který komunita sleduje, software, který používá, členové, jež jí tvoří a události, které pořádá.

Vzájemným porovnáváním se dají odhalit fáze života online komunit, kterými procházejí. V prvotní fázi se komunita věnuje účelu, za kterým vznikla. Přijímá první členy, kteří jí pomohou v rozvoji. Ve druhé fázi se rozrůstá repertoár činností komunity a s ním výrazně roste i počet potenciálních a skutečných členů komunity. Ve třetí fázi se růst i změny zpomalí a v rámci komunity se ustálí rutiny, tradice a program.



Během pozorování v komunitách se ukázal vliv softwaru, který ovlivňoval například členský cyklus komunity ale také průběh a povahu pravidelných i zvláštních událostí, nebo počet členů komunity zapojených do diskuse či připojených na webové stránky.

## Summary

The aim of this study was to identify and describe certain common pattern in the life of online communities and the potential impact of software used by online communities for their activities, their life.

The theoretical part of this work firstly mentions several important definitions of the term "online community" used over the years. Furthermore, using the literature the work focuses on the important areas and factors of life of online communities. In the case of the origin of online communities I concentrate on the purpose and place as the key elements. The purpose of the community is closely linked to the needs of members who come into the community and become a part of it and who will further direct the community. while the software through which the community communicates, becomes her home.

Another important factor of the community are the ones who make it up, it's members. This section mainly focuses on describing the membership life cycle which members of online communities progressively pass through, other part of this section is devoted to identity of members and what is this identity bound to in online communities.

Community life is also affected by organized events which can be divided into three types: meetings, performances and competitions. Each one has a different level of community participation and is suitable for different types of activities. I also return to the topic of software to describe the most common types and their use in different kinds of communities.

The practical part describes the observed online communities and focuses on selected areas of the theoretical part of this work. Purpose which the community pursues, software it uses, members constituting it and events organized by the community.

Mutual comparison can reveal stages of online communities, which they are going through. The initial phase of a community is dedicated to the purpose for which it

was created. The community accepts the first members that will help with its development. In the second phase, the repertoire of the community activities is expanding and with it increases the number of potential and actual members of the community. In the third phase, the rate of growth and change of the community slows down and routines, traditions and program stabilizes.

Observation of communities revealed the influence of the software, which influenced for example the membership life cycle of the community but also the course and nature of regular and special events, or the number of community members involved in the discussion or number of community members connected to the website.

## Použitá literatura

Bauman, Z. (2000): *Liquid Modernity*. Polity Press

Dopefish Lives: *Live Video Game Stream* [online]. [citováno dne 12.3. 2013]. Dostupné z www: <http://dopelives.com/>

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

Hagel III, J.; Armstrong A. (1997): *Net Gain: Expanding Markets Through Virtual Communities*. Boston: Harvard Business School Press

Kim, A. J. (2000): *Community Building on the Web: Secret Strategies for Successful Online Communities*. Peachpit Press.

Leimeister, J. M.; Sidiras, P.; Krcmar, H. (2006): *Exploring Success Factors of Virtual Communities: The Perspectives of Members and Operators*. Journal of Organizational Computing & Electronic Commerce 16, 277-298

Machová, L; Kahounová, M.; Rybářová, J.; Vymazalová, M.; Zagorová, M. (2010): *Komunitní knihovna* [online]. [citováno dne 3.3. 2013]. Dostupné z www: <http://komunitni.knihovna.cz/>

Parsell, M. (2008): *Pernicious virtual communities: Identity, polarisation and the Web 2.0*. Ethics and Information Technology 10, 41-56

Rheingold, H. (1993): *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Reading, MA: Addison-Wesley

Speed Demos Archive [online]. datum poslední revize 3.5. 2013 [citováno dne 3.5. 2013]. Dostupné z www: <http://speeddemosarchive.com/>

Sonntag, L. (2013): Gotta Go Fast: Speedrunning's incredible growth in popularity [online] Datum publikování 19.2 2013 [citováno dne 3.5. 2013]. Dostupné z www: <http://www.insidegamingdaily.com/2013/02/19/gotta-go-fast-speedrunnings-incredible-growth-in-popularity/>

Trance.fm: *Home page* [online]. [citováno dne 6.5. 2013]. Dostupné z www: <http://www.trance.fm/>

Wikipedia contributors (2013). Online community. *Wikipedia: The Free Encyclopedia* [online]. Datum poslední revize 19.4. 2013 [citováno dne 25.4. 2013]. Dostupné z www: [https://en.wikipedia.org/wiki/Online\\_community](https://en.wikipedia.org/wiki/Online_community)

Wikipedia contributors (2013). Streaming. *Wikipedia: The Free Encyclopedia* [online]. Datum poslední revize 10.5. 2013 [citováno dne 28.4. 2013]. Dostupné z www: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Streaming>

Wikipedia contributors (2013). Trance. *Wikipedia: The Free Encyclopedia* [online]. Datum poslední revize 8.4. 2013 [citováno dne 8.5. 2013]. Dostupné z www: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Trance>