

Vysoká škola ekonomická v Praze

Fakulta informatiky a statistiky

Diplomová práce

Vysoká škola ekonomická v Praze

Fakulta informatiky a statistiky

**Vliv ICT a sociálních médií na změny
chování lidí v informační společnosti**

Vypracoval: Bc. Jiří Škrampal

Vedoucí práce: Ing. Antonín Rosický, CSc.

Rok vypracování: 2012

Čestné prohlášení:

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracoval samostatně. Veškeré použité podklady, ze kterých jsem čerpal informace, jsou uvedeny v seznamu použité literatury a citovány v textu podle normy ČSN ISO 690.

V..... dne

Podpis:

Poděkování:

Rád bych na tomto místě poděkoval svému vedoucímu práce, panu Ing. Antonínovi Rosickému CSc., za poskytnuté konzultace, ochotu, pohotovost i trpělivost při vedení práce. Dále bych rád poděkoval komunitám mikroblogovací služby Twitter a sociální síť Google Plus za inspiraci a pomoc při výzkumu.

Abstrakt

Současná informační společnost prochází spolu s technologickým rozvojem dramatickou změnou, která intenzivně přetváří naše vnímání všech aspektů přímo ovlivněných ICT. Spolu s nástupem nové vlny sociálních sítí se mění povaha vnímání nejen prostředí internetu, ale i sociální interakce jako takové. Některé z těchto fenoménů popsal už Norbert Wiener ve své definici informační etiky v roce 1954. Další, pro zkoumanou oblast velmi aktuální fenomén, teorii odcizení, rozebírá teoretik sociokybernetiky R. F. Geyer. Práce si dává za cíl analyzovat sociokybernetiku a možnosti přínosů jejích nových přístupů do oborů psychologie a sociologie, stejně jako přehledně zmapovat faktory z oblasti interaktivních médií a sociálních sítí, které mají přímou spojitost s negativními sociologickými a psychologickými jevy. V oblasti interaktivních médií se práce věnuje srovnání ratingových systémů, jejich přehledu, jejich problematice a aplikaci v zemích EU. V kapitolách věnovaných interaktivním médiím a ratingovým systémům práce navazuje na bakalářskou práci Vliv počítačových her na psychiku mladistvých.

Práce dále zpracovává vývoj trendů spojených s ICT a internetem v českém prostředí, ve kterém se opírá o kombinaci výsledků dlouhodobé sociologické studie Doc. PhDr. Petra Saka CSc. a vlastního výzkumu.

Abstract

Today's information society is changing dramatically along with the evolution of technology, which influences our perception of every aspect related to ICT greatly. New wave of social networks changes not only the nature our perception of the internet, but also the very basics of social interaction. Some of these phenomena were described in Norbert Wiener's definition of information ethics in 1954. Another phenomenon, very actual for researched field, is described in Alienation Theories by sociocybernetics expert R. F. Geyer.

The objective of this study is to analyze sociocybernetics and its possible impacts on fields of sociology and psychology, as well as digestedly compile fragments of interactive media and social networks, which can be directly linked to negative sociological and psychological effects. The study involves the overview, comparison and issues of rating systems as well as their application in countries of EU.

The study also involves trends related to ICT and the internet in czech environment. This section is based on combination of results of long-term sociological study created by Doc. PhDr. Petra Saka CSc., and results of own research.

Obsah

Abstrakt.....	5
Abstract.....	6
Obsah.....	7
Východiska	9
Informace	9
Metody práce:.....	12
Teorie.....	14
Kybernetika a změna paradigmatu	14
Informační etika, její aplikace a dopad na společnost	15
Etika	16
Sociokybernetika	16
R.F. Geyer a teorie odcizení.....	17
Pohled do historie	18
Změny v podstatě odcizení v tomto století	19
Metodické problémy	19
Závěr kapitoly odcizení.....	20
Vztah sociokybernetiky a studií zabývajících se online fenomény.....	21
Přesun od síťového individualismu ke komunitním sítím	23
Sociální sítě ve virtuálním prostředí.....	31
Studie	32
Studie účinků Facebooku na chování uživatelů	32
Klinická studie o dopadech sociálních médií na děti, adolescenty a rodiny	33
Studie Narcissism on Facebook: Self-promotional and Anti-social Behavior.....	34

Závěr kapitoly sociální sítě	35
Interaktivní média.....	36
Studie Dr. Christophera J. Fergusona	37
Americko-Japonská studie o dlouhodobém vlivu násilných videoher na agresivitu chování	38
Studie PhD. L. Rowell Huesmanna	40
Studie Jane Barnett	41
Studie Jessicy Nicoll a Kevina M. Kieffera	42
Studie dr. Dmitri Williamse a dr. Marko Skorica.....	43
Studie dr. Davida Satchera	44
Shrnutí poznatků ze studií	45
Problematika a nebezpečí videoher	46
Původ, historie a historické souvislosti problematiky	46
Skupiny, které ovlivňují herní segment	47
Historie kontroverzních videoher	48
Ratingové systémy	60
Přehled nejpoužívanějších ratingových systémů	63
Ratingové systémy a Česká republika	65
Závěr kapitoly interaktivní média	65
Vliv internetu na českou společnost, vývoj trendů	67
Autoři.....	67
Vývoj trendů.....	68
Závěr kapitoly vliv internetu a ICT na českou společnost.....	75
Závěry	76
Seznam použitých zdrojů.....	78
Přílohy.....	1

Východiska

Informace

Jedním z nejvýznamnějších termínů, kterým kybernetika přispěla k vědecké revoluci a změně paradigmatu (viz níže) je termín informace a význam, který mu přiřadila.

Přesto, že ve společnosti všeobecně převládá dojem, že víme velmi dobře, co to informace je, jak se komunikuje a jak se přesně definuje, málokdy je to pravdou. K tomu přispívá i fakt, že některé z vědeckých definic informace se navzájem vylučují, často tedy nestačí mluvit o informaci, ale je nutné specifikovat, v jakém rámci tento termín hodláme diskutovat.

Podle jedné z definic je informace, čili ani hmota, ani energie. Díky této neuchopitelnosti existuje problém s jejím zařazením a jasnou definicí. Naopak vyvstávají stále nové otázky, jako například zda lze informaci efektivně zničit.

Následují příklady definic termínu informace podle PhDr. Heleny Kučerové^[1]:

1. "laický", "každodenní" pohled na informaci

- Sdělení, zpráva.
- Vnesení tvaru, zformování (in-formace).
- Jazykový projev vybudovaný na principu informačního slohového postupu, ve kterém se co nejobjektivněji věcně a dokumentaristicky konstatují určitá fakta.
- Znalost sdílená tím, že se komunikuje - to, co MY víme (sdělitelná znalost).

2. filozofické pojetí informace

- Vlastnost hmotné reality být uspořádán a její schopnost uspořádávat (forma existence hmoty vedle prostoru, času a pohybu) (ZEMAN).

- Vnímatelný obsah poznaného nebo předpokládaného obrazu skutečnosti, který je možno využít pro život člověka.
- Potenciálně komunikovatelný poznatek o objektivní realitě.
- Poznatek o určité skutečnosti, předmětu nebo jevu zachyceném ve zpřístupnitelné formě využitelný při přizpůsobování se člověka životnímu prostředí (CIGÁNIK).
- Význam přiřazený obrazům, údajům a z nich utvořeným lidským celkům. Informace představuje míru uspořádanosti systémů na rozdíl od entropie, tj. míry neuspořádanosti.
- Obecně vědní kategorie pro označení výsledku odrazu v systému (fyzikálním, biologickém, sociálním, technickém), jakož i prostředku přenosu resp. sdělování tohoto výsledku uvnitř systému a mezi systémy. Protože obsahem odrazu je varieta odráženého objektu, představuje informace po obsahové stránce odraženou varietu (STRAKA).

3. komunikační pojetí informace

- Obsah procesu lidské komunikace, odevzdávání a přijímání oznámení, jejich přenos osobním kontaktem, zvukem, signálem a prostředky masové komunikace.
- Každý znakový projev, který má smysl pro komunikátora i příjemce (LAMSER).
- Objektivní obsah komunikace mezi souvisejícími hmotnými objekty, projevující se změnou stavu těchto objektů (BRILLOUIN).

4. kybernetické pojetí informace

- Název pro obsah toho, co se vymění s vnějším světem, když se mu přizpůsobujeme a působíme na něj svým přizpůsobováním. Proces přijímání a využívání informace je procesem našeho přizpůsobování k nahodilostem vnějšího prostředí a aktivního života v tomto prostředí (WIENER).

- Zpráva o objektivní realitě, která funguje jako zpětná vazba.
- Část poznání, která se používá k orientaci, k aktivní činnosti, k řízení - s cílem zachovat kvalitativní specifičnost systému a tento systém zdokonalovat a rozvíjet.
- Proces, kdy určitý systém předává jinému systému pomocí signálů zprávu, která nějakým způsobem mění stav přijímacího systému.

5. matematický přístup k informaci

- Energetická veličina, jejíž hodnota je úměrná zmenšení entropie systému.
- Poznatek, který omezuje nebo odstraňuje nejistotu týkající se výskytu určitého jevu z dané množiny možných jevů.
- Obsah zprávy, který je definován jako záporný dvojkový logaritmus její pravděpodobnosti.

6. definice termínu informace v České terminologické databázi knihovnictví a informační vědy (TDKIV)

- V nejobecnějším slova smyslu se informací chápe údaj o reálném prostředí, o jeho stavu a procesech v něm probíhajících. Informace snižuje nebo odstraňuje neurčitost systému (např. příjemce informace); množství informace je dáno rozdílem mezi stavem neurčitosti systému (entropie), kterou měl systém před přijetím informace a stavem neurčitosti, která se přijetím informace odstranila. V tomto smyslu může být informace považována jak za vlastnost organizované hmoty vyjadřující její hloubkovou strukturu (varietu), tak za produkt poznání fixovaný ve znakové podobě v informačních nosičích. V informační vědě a knihovnictví se informací rozumí především sdělení, komunikovatelný poznanek, který má význam pro příjemce nebo údaj usnadňující volbu mezi alternativními rozhodovacími možnostmi. Významné pro informační vědu je také pojetí informace jako psychofyzilogického jevu a procesu, tedy jako

součástí lidského vědomí (např. N. Wiener definuje informaci jako "obsah toho, co se vymění s vnějším světem, když se mu přizpůsobujeme a působíme na něj svým přizpůsobováním"). V exaktní vědě se např. za informaci považuje sdělení, které vyhovuje přísným kritériím logiky či příslušné vědy. V ekonomické vědě se informací rozumí sdělení, jehož výsledkem může být zisk nebo užitek. V oblasti výpočetní techniky se za informaci považuje kvantitativní vyjádření obsahu zprávy. Za jednotku informace se ve výpočetní technice považuje rozhodnutí mezi dvěma alternativami (0; 1) a vyjadřuje se jednotkou nazvanou bit. (JONÁK).

Poslední je jedna z méně tradičních definic informace:

„Informace je takový stav hmoty, ke kterému existuje čtenář.“^[2]

Metody práce:

Rozdělení podle prof. Ing. Jiřího Tvrdoně CSc.: ^[3]

A. Klasifikační analýza

Klasifikační analýza vychází z potřeby uspořádat a vymezit dílčí části určitého složitého celku podle jejich společných a rozdílných znaků. Je-li jev zkoumán v celku, lze dospět jen k povrchnímu poznání. Hlubší poznání vyžaduje rozdělit složitější celek na jednodušší, dílčí části. Nejde však o jakýkoliv rozklad, ale právě o takový, který umožní pochopit vzájemné vazby a souvislosti. Klasifikační analýza se vyskytuje ve dvou formách: jako analytická klasifikace a syntetická klasifikace.

B. Vztahová analýza

Při vztahové analýze zkoumáme, zda existují mezi určitými částmi určitého celku vztahy, snažíme se je postihnout a kvantifikovat. Vztahová analýza má odpovědět, zda existence jednoho jevu je závislá na existenci jiného jevu.

C. Kauzální analýza (příčinná)

Vztahová analýza ukázala, že existují mezi jednotlivými částmi určitého jevu vztahy, a snaží se je kvantifikovat. Korelace, které jsou vztahovou analýzou mezi jevy zjišťovány, nemusí být ještě vztahy příčinnými. Jestliže se dva jevy mění s určitou pravidelností, nemusí být jeden příčinou druhého. Příčina může ležet mimo ně. To řeší kauzální analýza. Kauzální analýza přistupuje ke zkoumaným jevům jako k jevům něčím způsobeným nebo něco způsobujícím. Vychází z dialektického pojetí zákonitých souvislostí jednotlivých jevů a snaží se poznat činitele, měnící skutečnosti. Hledá příčinu změn určitého jevu. Řeší tedy vztahy příčinné. Kauzální analýza řeší poznání příčinné souvislosti jevů a odhalení faktorů, mezi nimiž a daným jevem existuje příčinná souvislost.

Komparace ve vědeckovýzkumné činnosti

Princip metody srovnávání spočívá v tom, že skutečný jev srovnáváme vždy s určitou srovnávací základnou. Tuto základnu bereme za normu pro hodnocení. Tak můžeme posoudit zkoumané jevy v jiném časovém období nebo v jiném ekonomickém objektu. Ve vědeckovýzkumné činnosti porovnáváme různé úrovně určitých jevů. Mohou přicházet v úvahu tyto úrovně:

- skutečných stav v uplynulém období,
- očekávaný stav v běžném období,
- skutečný stav v běžném období (může být vyšší i nižší),
- dosažitelný stav v běžném období,
- dosažitelný stav v budoucím období.

Srovnávat se mohou vždy jednotlivé úrovně, přičemž každé srovnávání má jiný význam a plní jinou funkci. Srovnávání samo vyjadřuje rozdíly určitých jevů, nevyjadřuje však závislost a vztahy. Ke zjištění závislosti mezi jednotlivými jevy je na základě srovnání nutná analýza srovnávaných, jevů a jejich znaku. Srovnávání tedy na jedné straně vyplývá z předchozí analýzy (je jí vymezeno), na druhé straně tvoří východisko pro následný výzkum, který je podrobnější.

Teorie

Kybernetika a změna paradigmatu

Samotný vznik kybernetiky, pojmů a myšlenek, které přinesla, způsobil vědeckou revoluci a tedy změnu paradigmatu. Některé zdroje ^[4] uvádějí, že termín informace je ekvivalentní termínu energie v míře vstřebání a plném pochopení vědeckými elitami.

Vycházejme tedy z předpokladu, že universum se skládá ze tří základních prvků – hmoty, energie a informace.

Prostředí, ve kterém žijeme, bývá označováno za informační (či nově čím dál častěji znalostní) společnost. Právě díky abstrakci informace, která v pojetí informační společnosti hraje klíčovou roli, se tak denně dostáváme do situací, kdy abstrakce naráží na zcela konkrétní realitu, což v důsledku působí velké obtíže.

Současná společnost se vyznačuje masovým zaváděním používání nejrůznějších modelů. Jejich používání je v pořádku do té míry, že modely ušetří čas a peníze. Všechno má ale svou cenu a ve společnosti se časem ztratilo pojetí o tom, co znamená model. Modely jsou výsečí reality, založené na historických datech.

Víra v modely a jejich zázračnou předpověďací schopnost, by se dala označit téměř za náboženství. Tato víra je utvrzena tím, že modely fungují „dlouhá“ léta, ovšem v prostředí tak specifickém, že jakákoliv výraznější změna vede k nefunkčnosti modelů. Celá tato problematika z části vyplývá z koncentrace ekonomických subjektů na krátkodobý horizont.

Přesto, že jsou dnešní modely postavené na historických datech, sahají tato data jen několik let nazpět, i tím je funkčnost modelů velmi omezená. Je téměř neuvěřitelné, jak byl celý svět zaskočen tím, že globální ekonomika nerostla do nekonečna, ale že po dlouhé době růstu nastala krize.

Viz citát „Každý, kdo věří, že exponenciální růst může pokračovat do nekonečna, je *bud' blázen, nebo ekonom.*“ -- Kenneth Boulding

Informační etika, její aplikace a dopad na společnost

Wiener zkoumal způsoby, jak pozitivně nebo negativně by informační a komunikační technologie mohly působit na základní lidské hodnoty, jako je život a zdraví, práce, blahobyt, znalosti a schopnosti, tvořivost a štěstí, demokracie a svoboda, mír a bezpečnost.

Wienerova odpověď byla, že náš nepatrný cíp vesmíru je uzavřený prostor s klesající entropií způsobenou existencí věcí a strojů. Vesmír jako celek se možná sráží, ale na Zemi (a možná v dalších koutech vesmíru) entropie klesá kvůli existenci věcí a strojů. Definitivní tepelný zánik světa nastane za milion, snad miliardu let v budoucnu. Lidé mají všechny důvody, aby jejich hodnota a smysl byly významné po nastávající velmi dlouhou dobu: V pravém slova smyslu jsme ztroskotaní cestující na planetě odsouzené k zániku. Přesto i ve ztroskotání nemusí slušnost a mravnost člověka a lidské hodnoty nutně zmizet. Tudiž teorie entropie a uvažování o konečné tepelné smrti (tepelném zániku) vesmíru, nemusí mít takové hluboce deprimující morální důsledky, jak se zdá na první pohled. ^[5] Vzhledem k Wienerově vysvětlení účelu lidského života si lze uvědomit plný potenciál rozmanitosti a možnosti akcí – proto není divu, že zásada svobody je uvedena jako první na seznamu. Jeho snaha minimalizovat zásahy společnosti do osobní svobody se zdá velmi podobná liberálnímu postoji hackerů později v prostředí internetu (v pozitivním slova smyslu tohoto pojmu), kteří vášnivě argumentovali pro maximální svobodu elektronické hranice kybernetického prostoru. (Viz například, Barlow, 1991). A od té doby je pro Wienera smysl lidského života stejný pro všechny. Zásada rovnosti vyplývá z jeho úvahy o lidské povaze. Třetí zásada spravedlnosti vyjadřuje Wienerovo přesvědčení, že lidská svoboda nejlépe poslouží, když lidé ochotně a nápomocně dávají pozor na blaho, pocit zdraví a duševní pohodu všech.

Následující sada definic ukazuje Wienerovo vlastní prohlášení o těchto etických zásadách: ^[6]
Princip svobody – spravedlnost vyžaduje, aby se "volnost každého člověka rozvíjela v jeho svobodě v plné míře lidských možností ztělesněných v něm". Princip rovnosti – spravedlnost vyžaduje "*rovnost, od které zůstává hodnota pro A a B, právě když jsou pozice A a B zaměňovány*". Princip dobročinnosti – spravedlnost vyžaduje "*dobrou vůli mezi jedním člověkem a druhým člověkem, který sám nezná omezené hranice této lidskosti (humanity)*". Princip minimálního porušení svobody - "*Co může být nátlakem vyžadováno na samotnou*

existenci obce a státu, musí být vykonáváno takovým způsobem, aby nevytvářelo žádné zbytečné porušení svobody" ^[6].

Etika

Co je to počítačová etika? ^[7]. Podle Moora je výpočetní technika natolik flexibilní, a tak "logicky ohebná", že funguje skoro jako univerzální nástroj. Kvůli tomu, že výpočetní technika nám umožňuje dělat věci, které jsme nikdy předtím nedělali, se potýkáme s "politikou vakua". Měli bychom dělat nové věci, které počítačové technologie umožňují? Chcete-li odpovědět na tuto otázku, musíme podle Moora formulovat nové politiky pro etické využívání výpočetní techniky. Dnes je oblast počítačové etiky plná případů, které ilustrují užitečnost Moorova přístupu politiky vakua. Například Internet vytváří velmi přívětivé prostředí pro vysokoškoláky, kteří "sestavují" své práce podle plagiátů – materiálů stažených z World Wide Web. V důsledku toho učitelé, knihovníci a administrativní pracovníci ve školství musí nyní vyplnit "politiku vakua" novými pravidly a postupy, aby se minimalizovalo plagiátorství. Dalším příkladem je tvrdé jádro pornografie, která se ukrývá pod jedním kliknutím myši na domácím počítači. Rodiče a právně donucovací orgány se potýkají s výzvou, která je nutí, aby rychle rozvíjeli politiky na ochranu dětí před tvrdým pornem, dokonce i v útočišti svých vlastních domovů a dětských pokojů. (Osoba by neměla) skákat tam, kam mají andělé strach šlapat, pokud není připravena přijmout trest padlých andělů. Ani by neměla klidně přenést odpovědnost volby dobra a zla na stroj vyrobený k obrazu svému bez dalšího přijetí plné odpovědnosti za tento výběr. (Wiener, 1954, str. 184)

Sociokybernetika

Definice podle Jiřího Bureše.^[8]

Sociokybernetika je tertium quid. Tento alchymistický pojem označuje neznámou látku, která vzniká sloučením dvou známých sloučenin. Stejně tak je možné chápat sociokybernetiku - jako sloučeninu sociologie a kybernetiky druhého řádu. Po přehledu jejich teoretických a pojmových komponentů je vhodné nastínit model sociokybernetiky v nejjasnější možné podobě. Takový „didaktický model“ si neklade za cíl být přesnou reflexí současné sociokybernetiky, ale rozvíjet možnosti, které vyplývají z jejího projektu.

Sociokybernetika jako fórum – Označit sociokybernetiku jako fórum znamená zdůraznění její „interdisciplinární úlohy“ V duchu Macyho konferencí by mohla stimulovat diskuzi nad problémy mezi vědci z různých disciplín. Snad právě v tomto spočívá realistická cesta, jak se vyrovnat s požadavky na „univerzální systémovou vědu“, která ale není v možnostech jedné teorie a jednoho vědce. V takovém případě by sloužila jako komunikační kanál či překladatelka mezi sociology a systémovým myšlením.

Sociokybernetika jako správce - Spíše než teoretickou revoluci a změnu vědecké praxe, by mohla systémová teorie přispět k lepší organizaci paradigmat, to znamená, zacelit je při zachování rozmanitosti do lépe čitelného systému modelů. Respektive mohla by reorganizovat sociologické teorie nikoliv podle jmen a historických škol, ale podle vnější logiky. V důsledku rostoucí complexity sociologických teorií je jedině možné ji redukovat komplexitou jinou, avšak uchopitelnější. Slovy Claude Levi-Strausse [2000: 300]: „Vědecké vysvětlení nespočívá v přechodu od složitosti k jednoduchosti, nýbrž v tom, že složitost méně srozumitelná je nahrazena složitostí jednodušší.“

Sociokybernetika jako paradigma – Takto je představována současnou sociokybernetickou komunitou [Hornung 2005; Geyer 1998]. Nabízí další perspektivu vyplývající z specifické myšlenkové tradice, čímž vnáší do pestré škály sociologických škol nové paradigma. Tuto roli z části teorie Niklase Luhmann, které prakticky splňuje cíle sociokybernetiky, ale je zároveň pevněji ukotvena na sociologické tradici a rozvíjí i obecné systémové myšlení.

R.F. Geyer a teorie odcizení

Jedním z důsledků informačního zahlcení a s ním spojené zvýšené complexity prostředí, je tzv. „alienation“, tedy volně přeloženo odcizení. Tento jev popsali ve svém díle Theories of Alienation - Critical Perspectives in Philosophy and the Social Sciences R. F. Geyer a D. Schweitzer.

Felix Rudolf Geyer se na pojem odcizení dívá a definuje ho z pěti uhlů pohledu:

1. odcizení je zastřešující pojem, který zahrnuje dimenze:
bezmoci, nesmyslnosti, sociální izolace, kulturního odcizení a odcizení sebe samého,
2. poukazuje na vztah mezi předmětem a skutečným či imaginárním, pevným nebo abstraktním aspektům jeho prostředí: příroda, Bůh, práce, produkty práce nebo výrobní prostředky, jiní lidé, různé společenské struktury, procesy, instituce...,
3. vzhledem k tomu, že je běžně brán jako nástroj polemické kritiky, spíše než nástroj analýzy a popisu, lze tento vztah chápat jako oddělení, které je považováno za nežádoucí,
4. vždy se vztahuje na subjektivní stav jednotlivce, nebo spíše na momentální snímek toho, co je obvykle vnímáno jako sebe posilující vnitřní proces.
5. zobrazení odcizení jako subjektivního stavu jednotlivce nebo procesu, nenaznačuje nic o jeho příčinách: může být způsobeno z velké části jiným existujícím subjektům, psychoanalytické teorie by tvrdily, že jde o stav vyvolaný prostředím - například neurotizujícími rodiči, traumatickými zkušenostmi...

Pohled do historie

Odcizení se objevuje již v době starověkého Říma jako termín alienatio, který se používal v kontextu upozornění na akt převodu majetku. V moderní době se pojem objevuje v 19. století u Marxe a Freuda. Po druhé světové válce, v době nárůstu společenské complexity a rostoucí míry změn se odcizení stává součástí intelektuální scény. Srole byl jedním z prvních, který popsal škálu pro měření odcizení a jeho typy.

Velký rozdíl v pojetí odcizení byl viditelný mezi východní Evropou a západním světem. Ve východním bloku byl koncept odcizení popírán, teoreticky ani nemohl existovat, protože oficiálně dělníci společně vlastnili prostředky výroby. Existenci odcizení však potvrzovali v souvislosti s hlášením příchodního úpadku západního kapitalismu. Na druhé straně, na západě se rapidně rozvíjel sociální a psychologický výzkum odcizení. Změnu tohoto rozkolu přinesl pád železné opony a celého sovětského bloku. Náhlá individuální svoboda umožnila růst a rozvoj zkoumání odcizení ve východní Evropě. Příčiny byly dvě: populace byla konečně svobodná a mohla vyjádřit své dlouho potlačované etnické a politické formy odcizení, a také fakt, že odcizení již nebylo popíraným pojmem, ale předmětem uznávaných a respektovaných vědeckých studií.

Změny v podstatě odcizení v tomto století

Zjednodušeně by se dalo říct, že nový determinant odcizení se objevil v průběhu dvacátého století. Není výsledkem nesnesitelného nedostatku svobody, ale předávkování svobodou, nebo spíše neovladatelnou složitostí životního prostředí. Klasické formy odcizení přitom určitě ještě nebyly vykořeněny a jsou stále velmi důležité pro většinu světové populace. Avšak alespoň pro postmodernistickou intelektuální elitu, počínaje třeba Sartreovým rozvojem existenciální filozofie, je potřeba různorodé důsledky vědomostně a technologicky řízené exploze společenské komplexity a vzájemné závislosti na celém světě, vysvětlit. Průměrný člověk stále častěji přichází do styku s často matoucím a příliš složitým prostředím, které podporuje postoj politické apatie a často politicky nebezpečné zjednodušování složitých politických otázek, a stejně nefunkčního upuštění od zásahů do širší společnosti. Postmoderní filozofie byla do značné míry úsilím o vysvětlení účinků zvýšené komplexnosti na jednotlivce, ale i když jde z velké části o filozofii fragmentace postmoderního života, často se sama jeví trochu roztržštěná. Zatímco postmoderní filozofie poukazuje na málo důležité aspekty postmoderního žití, moderní pohled kybernetiky může nabídnout mnohem ucelenější obrázek o společenském vývoji v posledních několika desetiletích. Zároveň poskytuje metalevel vazby mezi pojmy odcizení, etnický původ, a postmodernismus.

Metodické problémy

Geyer souhlasí se Seemanem, že odcizení je subjektivní jev. Lze souhlasit s jeho metodickou implikací, tj. že jednatel je vždy plně vědom svého stavu odcizení, a je vždy schopen to verbalizovat. V tomto smyslu vypadají směry psychoanalýza i marxistický přístup více realisticky. Nevýhodou těchto přístupů je téměř neodvratné autoritářství: vnější pozorovatel rozhoduje na základě subjektivních vstupů (třída, pozice, pracovní podmínky, životní historie atd.) a podle srovnání s výstupy (chování, hodnota odcizení), rozhodne, zda je objekt odcizen nebo ne.

Závěr kapitoly odcizení

Geyerovo střízlivé posouzení kontrastuje s často velmi normativním a hodnotícím charakterem předchozích studií odcizení, marxistickým kritizováním těch špatných účinků pozdního kapitalismu na jednotlivce. Nové typy odcizení, které vstoupily na scénu, jsou způsobeny stále zrychlující se komplexitou moderních společností. Mají co do činění s jevy jako je výběr, skenování a mechanismy, problémy informačního přetížení, stejně jako rozhodovacího přetížení a potřeby zapojit se, často spíš neintuitivně než spontánně.

Tyto moderní formy odcizení mají nevýhodu, že za ně nikdo nemůže. Nikoho, ani pozdní kapitalismus ani necitlivé rodiče nemůžeme vinit za to, že svět je stále více složitý a vzájemně provázaný, že v důsledku toho se kauzální řetězce geograficky a časově rozšiřují a nikdo nechce počítat s jejich efekty - člověk musí před konáním přemýšlet více než kdykoli předtím. Musí zapojit i potlačování spontánnosti, a tak aplikovat formu odcizení - "interní simulaci". Za proces komplexifikace nejen nikdo nemůže, ale je to i proces nezvratný, nemůže být vrácen zpět přes proklamaci, že "malé je krásné". Jedinec inklinuje ke ztrátě smyslu pro zvládnutí čím dál tím složitějšího prostředí.

Je jasné, že moderní formy odcizení vznikají a budou mít vliv na stále více lidí v rozvinutém světě a brzy i v rozvojových zemích. Několik autorů o tom v náznamech hovoří. Lachs (1976) hovořil o zprostředkovaném světě, kde je přirozený cyklus plánování akcí, jejich provádění, konfrontování s kladnými nebo negativními důsledky, je přerušeno a kde má jedinec menší a menší vliv na věcech, které ovlivňují jeho život, bez možnosti kohokoliv nebo cokoliv obvinít.

Osobám, které jsou ve světě nasyceném médií, je nabídnuta možnost důkladně se identifikovat s různými alternativními životními scénáři a alespoň ve většině zemí západního světa je možné mnohé z těchto scénářů realizovat, pokud je člověk ochoten zaplatit cenu nezbytnou za realizaci. Ale život je omezený, stejně jako scénáře, které je možné si zvolit a pokusit realizovat. Jedním z důsledků tohoto mediálního řízeného vědomého vnímání alternativního životního scénáře je spolu se svobodou, ale i nedostatkem času, uvědomění si, že procento nerealizovaných individuálních možností je větší než kdykoli předtím, což jistě přispívá k pocitu difúzního odcizení: "Já žiji tento život, ale mohl jsem žít mnohé jiné. "

Vztah sociokybernetiky a studií zabývajících se online fenomény

Sociální média představují širokou a heterogenní množinu internetových služeb, které se vyznačují obsahem, který generují uživatelé (user-generated content, dále jen UGC) namísto vlastníka služby. Pojem sociální média se s mírným přesahem překrývá s termínem sociální sítě (viz kapitola sociální sítě), je možné do něj zahrnout jak klasické sociální sítě a sociální sítě založené na obsahu, jako Youtube nebo Flickr, tak nejrůznější platformy pro blogging a další služby, které spadají pod definici web 2.0.

Dopadem sociálních médií na chování uživatelů na internetu a společnost jako takovou se zabývá velké množství současných studií, které používají celou škálu nejrůznějších metod a přístupů. Média, a obzvlášť sociální média při tom ale zůstala téměř zcela opomenuta sociology, kteří se hlásí k přístupu Norberta Wienera, Ludwiga von Bertalanffyho a Heinze von Forestera. Dokonce i ryze sociologicky zaměřeni autoři, jako je Talcott Parsons a Niklas Luhman, ani jejich následovníci, se nikdy nezabývali internetem, sociálními médii nebo médii jako takovými. Jedinou výjimku tvoří některá díla Dirka Beackera. Některé metody a nástroje sociokybernetiky by přitom mohly být studiím tradiční sociologie nesmírně přínosné.

Prvním důvodem je interdisciplinarita. Sociokybernetika přináší několik konceptuálních nástrojů, které byly vytvořeny speciálně pro podporu spolupráce vědců s odlišným zaměřením. Interdisciplinarita ostatně patří i ke kořenům kybernetiky (The Macy Conferences – New York 1946). Právě tehdy vyšlo najevo, že ke komplexnímu studiu fungování systémů nebude pohled jediného vědního oboru stačit.

Současné studie, zabývající se internetem a s ním spojenými fenomény nutně potřebují interdisciplinární přístup, jinak se vystavují riziku nekompletních závěrů. (Sir Tim Berners Lee). Nástroje oborů jako je matematika, fyzika a statistika jsou v současné době používány v odborných pracích na poli psychologie a sociologie, které zkoumají, jak se komunikační a sociální systémy vyvíjejí v prostředí internetu. Současně vědci, kteří se zabývají kybernetikou prvního řádu (inženýři vyvíjející novou generaci online služeb) často spoléhají na asistenci psychologů a sociologů ve snaze porozumět a popsat fenomény spojené se sociálním chováním v prostředí internetu.

Ve spolupráci mezi vědními obory existuje velký potenciál, který má šanci na plno se projevit právě díky přístupu sociokybernetiky. Studie a výzkum prostředí internetu má dnes

k dispozici obrovské množství dat o sociálním chování uživatelů, nesrovnatelně víc, než před několika lety. Jedná se především o sociální sítě, mikroblogging, videa, obrázky, geotagy, atd. Množství těchto dat bez problému zastíní možnosti tradičních sociologických metod, vyrovnat se s takovým objemem však může přinášet i jisté obtíže. Každopádně se jedná jen o problém kvantity.

V případě, že sociologové chtějí zkoumat digitální realitu sociálních médií, musejí především rozlišovat mezi tím, co je **vidět** a tím, co je možné **pozorovat**¹. To, co je vidět, je naše perspektiva vidění světa skrz sociální média. Je to selektivní realita, kterou jsme si sami částečně vytvořili skrz okruh kontaktů, které vytvářejí obsah našeho světa virtuální sociální reality. Například zeď na Facebooku, Timeline na Twitteru, feedy blogů v Google Readeru, sledování Youtube kanálů, atd. Možnost vytvořit si tak specificky upravený pohled na své sociální prostředí je něco zcela nového, aktivně tu hrozí záměna naší vlastní perspektivy a perspektivy zprostředkované výběrem, který jsme sami vytvořili. Je při tom třeba mít na zřeteli, že obsah internetu, obzvláště UGC, je vždy nutné chápat jako zprávu určenou konkrétnímu publiku, což nemusí být nutně pozorovatel (sociolog zpracovávající studii). To, co je viditelné skrze sociální média, je komplexní mechanismus reprezentace identity. Uživatelé sociálních médií skrze ně vidí a sledují výstupy specifických výstupů internetové komunikace, kterou tvoří stále se zvětšující skupina produkující obsah, která si je dobře vědoma svého publika a všech jeho atributů.

Další věc, která hrozí při analýze sociálních médií, je možnost záměny malého lokálního aktivního fenoménu (diskutovaného tématu, „trending topic“, atd.) s obecným a globálním. Obsah, který prostřednictvím sociálních médií konzumujeme, tvoří z velké míry uživatelé, kteří jsou podobně situováni, jako my (věk, postavení, politická orientace, sociální vrstva, atd.). Jedná se o aplikování klasické theory of homophily² v prostředí sociálních sítí. V takové situaci je obvyklé generalizovat a předpokládat, že veškerý obsah za hranicí našeho virtuálního sociálního prostoru (kterou jsme si sami v určitém bodě postavili) je podobný tomu, který se nám zobrazuje. Tento typ chování může být pro výsledky studií, zabývajících se vlivem sociálních médií na chování, obzvláště nebezpečný. Pro průzkum a analýzu tohoto

¹ visibility and observability - Danah Boyd

² Teorie, která popisuje vyšší pravděpodobnost a efektivitu interakce uživatelů, kteří mají podobné vlastnosti

jevu je nutné oprostít se od toho, co je možné skrze sociální média **vidět**, a přesunout se k tomu, co je možné **pozorovat**.³

Analýza UGC je stejně jako všechny ostatní formy sociologického průzkumu založená na sledování komunikace. I zde je ale třeba uvědomit si, že existují situace, které není možné sledovat. Pozorovatelná část jevu by vždy měla být spojená s tou, která nám zůstává skryta, ale víme o její existenci.

Zvyšující se komplexita sociálních systémů a rychlost, s jakou se tyto systémy proměňují, způsobují, že použití tradičních metod k jejich analýze, není schopno poskytnout výsledky požadované kvality.

Pro tyto potřeby dnes existují specifické softwarové nástroje, které jsou schopny se s množstvím UGC vypořádat. I zde ale existují rizika. Samotný software, bez ohledu na to, jak komplexní je, nebude nikdy schopen nahradit schopnost správné a přesné interpretace nasbíraných dat. Čili samotné velké množství dat nestačí, důležitější než kdy dříve jsou teorie a hypotézy. Je za potřebí nasazení komparativních metod k identifikaci opakujících se vzorů v komunikaci. Porovnání různých skupin příjemců v rámci jedné platformy sociálních médií nebo porovnání různých platforem může postavit základ nové sociologické interpretace⁴. Toto je jediný způsob, jak se vymanit z tradiční analýzy postavené pouze na datech a popisu fenoménu.

Období obrovského rozvoje sociálních médií je ve stejné míře příležitost i hrozba, a to jak z pohledu sociologů, tak společnosti, která tvoří jejich obsah.

Přesun od síťového individualismu ke komunitním sítím

V sociologické literatuře existují empirické studie, které tvrdí, že dopady internetu na společnost budou ve skrze pozitivní. Existují i studie s čistě negativními závěry, které předpokládají, že internet a na něj navázané sociální služby způsobí zánik kultury. Samotný příchod sociálních médií vyvolal bouřlivou akademickou diskusi. V roce 2006 Michele A. Willson publikovala výsledky své studie dopadů ICT na společnost. I když její práce nebyla

³ shift from **visibility** to **observability**

⁴ framework of sociological interpretation

nijak přímo spojená se sociokybernetikou, je to jeden z mála případů sociologických studií, která se dokázala právě díky užití konceptů kybernetiky a systémového myšlení oprostit od prostého dělení důsledků na pozitivní a negativní dopady.

Dva pohledy

Jedna část odborné veřejnosti otevřeně vítá nové socializační prvky internetu kvůli jejich schopnosti vytvořit funkční vztah jedince a komunity. Druhá část kontruje tím, že vytvoření takového vztahu by pro komunitu mohlo být škodlivé. Zjednodušeně řečeno se jedná o střet techno-optimistického proudu a kulturně-pesimistického proudu.

Závěr práce Michele A. Willsonové zněl:

„As relations are mediated or become more abstracted from concrete embodied interactive forms, ... they become thinner and potentially more instrumental, thus undermining the possibilities and spaces for mutuality.“^[9]

“The processes of abstraction, rationalization, and the extension and compression of time and space that are instituted through the ways in which techno-society uses these technologies potentially lead to the increased individuation and compartmentalization of the individual from her/his immediate social surroundings, and also to changes in the nature and form of many relationships. The processes of abstraction, extension/compression, and rationalization ... are not unique processes linked inextricably to the use of technology – they are enacted throughout all areas of contemporary Western life. However, ... technology epitomizes and accentuates such processes – being both an outcome of and an instrument for their enactment.”

Předložené argumenty odpovídají konceptům kybernetiky druhého řádu. Ze stejného důvodu je možné uvědomit si, že jak techno-optimistický, tak kulturně-pesimistický proud mohou pracovat na stejné základně.

Dopadu nových webových služeb na formování komunit se věnují například Wellman (The Internet in Everyday Life - 2002), Benkler (The Wealth of Networks 2006), Sunstein (Infotopia: How Many Minds Produce Knowledge – 2006), nebo Michelle Willson (Technically Together: Rethinking Community within Techno-Society – 2006).

Teorie komunity

I když síť bývá označována jako entita, která obsahuje dva a více uzlů spojených dohromady, vytváří se v ní struktury a vlastnosti, které jsou mnohem víc, než pouhý souhrn uzlů v síti obsažených.

Sítě a jejich modely jsou pro potřeby popisu komunit příliš ploché. Paul Morris dané téma okomentoval slovy:

„One plus one plus one plus one plus one just never seem to add up to more than a number!”

Podle M. Willson komunitu charakterizuje sada atributů (identity, commonality, reciprocity, connectivity).

Hofkirchner^[10] mluví o konceptu různých kategorií informačních procesů sociálního života, které jsou technicky podporovány ICT. Rozděluje je na kognitivní, komunikativní a kooperativní procesy. Jeho koncept je založený na komplexním systémovém myšlení.

Kognitivní procesy (v širším pojetí tohoto výrazu) jsou individuální intrasubjektivní sociální činnosti, při kterých dochází k získávání informací. Interakce člověka s počítačem se jako disciplína zabývá tím, jak je možné lidské poznání podporovat a ovlivňovat prostřednictvím ICT. Komunikativní procesy jsou interakcí mezi jednotlivci nebo jinými součástmi sociálního systému. Kooperativní procesy mají integrační efekt a nechávají vzniknout informacím z efektu synergie mezi komunikujícími objekty.

V současné době tento výzkum čerpá především z poznatků výzkumu collective intelligence a wisdom of the crowds^[11]. Z jejich výsledků vyplývá, že poznávání (cognition) je jedna z nezbytných podmínek pro komunikaci a komunikace je jedna z nezbytných podmínek pro kooperaci. Dá se předpokládat, že pokud jedna úroveň plní funkci podmínky pro jinou, vyšší úroveň, potom může být nižší úroveň výrazně ovlivněna a formována v souladu s touto funkcí pomocí zpětné vazby z vyšší úrovně.

Výhoda vidění komunity skrz optiku systémové teorie začne být očividná v okamžiku, kdy se předmětem zkoumání stanou online komunity. Počítače, internet, a veškeré ICT, jsou podle teorie technosociálních systémů^[12], ryze sociální systémy. Pokud vezmeme v úvahu sociologické přístupy, které předpokládají sociální podstatu technologií, termín socio-technologický systém může být zavádějící. Ve skutečnosti je to myšleno tak, že technologické systémy jsou podkategorií sociálních systémů.

Ve zkratce, technologie je sociální fenomén. Technologie totiž postrádá smysl, pokud není vložena do sociálního kontextu. Každá technologická infrastruktura musí být udržována lidskou prací, musí být opravována, modifikována, zlepšována, atd., čehož je schopná pouze lidská společnost. To znamená, že každá technologie patří technologické infrastruktuře společnosti, nebo technosféře, a nemůže tedy být smysluplně popsána bez spojení s lidmi. Samotná technosféra je sociální systém s lidmi v mikrolevelu a technologií v makrolevelu. Lidé jsou v systému jak ve své sociální roli, tak v roli producentů technologií. Produkování (vynalézání a konstruování) a používání technologií je samoorganizující se dynamika technosociálního systému.

Informační systém zahrnuje nejen technologická zařízení, ale také komunity složené z producentů a uživatelů informačního systému. Jsou to lidé, které počítače propojují a jsou to opět lidé, kteří vytvářejí aplikace, skrze které komunikace probíhá. Konkrétně v případě internetu a webu probíhá konvergence producentů a konzumentů, která dává vzniknout zcela nové skupině „prosumers“; uživatelé a konzumenti obsahu webu se zároveň stávají jeho producenty (Howard Rheingold 1993).

V roce 2008 přišel Jan Schmidt ve spojení s webem s termíny „Information Management“, „Identity Management“, a „Relationship Management“^[11]. Informační management v jeho pojetí znamená hledání a administrace relevantních informací za použití blogů, encyklopedických wiki stránek a tagů, což odkazuje k výše zmíněnému kognitivnímu procesu. Identity Management představuje prezentaci vybraných osobních rysů, jako jsou zájmy, názory a znalosti, za použití blogů, podcastů a videostreamů. To je Schmidtova reference ke kategorii komunikace. Relationship management představuje platformy, skrz které je možné udržovat a spravovat stávající sociální vazby, či navazovat nové. Relationship management je referencí na kategorii kooperace. Z těchto definic vyplývá, že komunikace může, ale nemusí vést ke kooperaci, a že kooperace vyplývá z komunikace jako její emergentní vyšší úroveň.

Rozlišení mezi komunikací a kooperací je, i přes jistou rozostřenou hranici, určující pro porozumění vývoji internetu, webu, a nových společenských formací s nimi spojených.

Optimistická a pesimistická cesta

Barry Wellman v roce 2002 předpověděl, že nárůst komunikace prostřednictvím počítače povede k velkému nárůstu „sítového individualismu“^[13]. Jako argument používá studii, ze které vyplývá, že čím více času lidé tráví online, tím méně se cítí být součástí online komunity. Sítový individualismus tedy znamená svobodnou volbu sociálních kruhů, ve kterých se bude uživatel pohybovat, nízkou míru loajality, pocit autonomního individua a individuálního statutu, nikoliv součástí sociální struktury.

Yochai Benkler (2006) mluví o rozlišení silných a slabých vazeb ve své sumarizaci empirických studií, které se věnují vlivu ICT. Snaží se odpovědět na otázku, zda ICT posiluje nebo oslabuje sociální vazby. Zjistil, že silné vazby, jako například vztahy s rodinou nebo lokálními komunitami, byly s použitím ICT ještě posíleny a v návaznosti na ně vznikly s použitím ICT další slabší vazby. Tyto nové slabé vazby patří do skupiny vztahů, které sociologie popisuje jako „communities of practice“ a „communities of interest“^[14], které časem neposilují vlastní vazby a nebudují kooperující komunitu. Benkler ale mluví o jedné výjimce, kterou tvoří „sociálně založený“ software jako Wikipedia nebo OSS projekty, kde je, na rozdíl od výše zmíněných typů komunit, skupina důležitější, než jedinec. Jedná se při tom víc, než o „community of interest“, protože s průběhem času se vazba v takové sociální komunitě zesiluje.

V návaznosti na trendy v ICT a sociálních médiích Axel Burns^[15] namísto termínu „prosumer“ používá „producer“⁵. Lépe vystihuje principy, na kterých jsou založeny jak výše zmíněné skupiny, tak i občanská žurnalistika, sociální sítě, blogy, a další.

Blogosféra, na rozdíl od OSS a Wikipedie, přináší obrovskou nestrukturovanou sbírku názorů, pohledů, postojů, prohlášení, a v neposlední řadě konspiračních teorií, lží a polopravd. Sunstein se zmiňuje o některých pozitivních dopadech blogosféry, kvůli převažujícím negativním aspektům ale jejich dopad vnímá spíše jako škodlivý.

Další autor, Geert Lovink, který se dlouhodobě věnuje teoriím internetové kultury, je k blogosféře ještě kritičtější. Podle jeho výzkumu jsou blogy primárně prostředky k tomu, aby uživatel administroval a propagoval své internetové alter ego. To znamená, že podle Lovinka není blogosféra dokonce vůbec součástí sociálního softwaru. Zmiňuje, že blogging je pouze

⁵ producent, user

soutěž o maximum pozornosti, naprosto bez ohledu na to, zda autor buduje či ovlivňuje nějakou komunitu.

Zarážející je fakt, jak snadno lze charakteristiky blogosféry aplikovat na nová sociální média, tedy mikroblogovací služby a sociální sítě, a to včetně výstupu, že se nejedná o sociální software. Lovink kritizuje povrchnost obsahu, který je z většiny pouze reprodukován, nikoliv vytvářen. Zároveň ale uznává, že blogování, vytváření anotací, a budování nových spojení může být významným krokem v boji proti lhostejnosti, kterou prostředí internetu buduje.

Zmiňuje přímo:

„Networked multitudes create temporary and voluntary forms of collaboration that transcend but do not necessary disrupt the Age of Disengagement“.

Právě v organizovaných sítích ^[16] vidí ideál volné kooperace, která má potenciál dosáhnout lepších výsledků, než souhrn výsledků izolovaných jednotlivců.

Michael Gurstein, autor mnoha odborných publikací na téma komunitní informatika, termíny síť a komunita striktně rozlišuje. Síť (networks) znamenají vzájemné propojení autonomních aktérů (uzlů), kteří mezi sebou komunikují. Vztah a komunikace každého jednotlivého prvku takové sítě je ale individuální volbou daného prvku. Komunity naopak předpokládají kolektivnost a sounáležitost uvnitř sdíleného rámce, který může obsahovat společné hodnoty, normy, pravidla nebo cíle.

Opět se tedy vracíme k termínu síťový individualismus, který nabírá konkrétní rozměry v aplikaci na sociální média. Gurstein interpretuje Wellmanovo pojetí sítě jako prostředí, které dává dohromady izolované jednotlivce, a dává ho do kontrastu se samo organizujícími se sítěmi, které spojují své prvky ne na základě fragmentů identity, ale na základě vlastní iniciativy identit založených na vlastním uvědomění si sebe sama. Tyto sítě mají funkci komunit, skrze které je možné provádět široké spektrum aktivit, realizovat projekty, konfrontována a upravena realita. ^[17]

Říká přímo:

„These communities provide a basis or a foundation element for the construction of an alternative reality.“

Michele Willson ve své knize *Technically Together* sdílí obavy z kvality obsahu komunikovaného na internetu, podobně jako Lovink. Také varuje před tím, že vazby vytvořené v prostředí internetu jsou více abstraktní, a oslabují možnosti efektivně těžit ze vzájemné spolupráce.

To je jeden z důvodů, proč postmoderní komunity, ve kterých je primární forma interakce odtržená od reality a komunikována skrze moderní technologie, mají sklony k instrumentální racionalitě ^[18]. Není to technologie jako taková, která předurčuje výsledek sociálního chování s ní spojený, ale způsob, jakým je technologie použita, důvody pro její použití, a procesy, které toto použití vyvolá. Na základě výsledků svého výzkumu zůstává M. Willson k přínosu sociálních médií skeptická.

Závěr

Termíny information management, identity management a relationship management se ve světle aplikace výše zmíněných teorií objevují v prostředí webu jako kognitivní, komunikativní a kooperativní procesy. V kategorii informačního managementu je na uživateli, aby se v roli příjemce zvládl probrat záplavou informací a dokázal vybrat ty, které jsou pro něho relevantní.

V roli vysílače informací uživatel používá web jako nástroj pro svůj identity management. Sebe prezentace má ale absolutní přednost před vedením dialogu.

V relationship managementu platí, že individuální svoboda vede k pocitu snížené odpovědnosti, povinnosti nebo závazku ke společnosti nebo komunitě, což ve výsledku zpochybňuje samotný význam výrazu komunita ve spojení „virtuální komunita“ nebo „postmoderní komunita“.

Výrazy sociální software, sociální média, nebo sociální sítě, která se pokoušejí popsat nové trendy vycházející z konceptu Web 2.0, jsou do značné míry eufemistické, protože slovo „sociální“ stírá rozdíl mezi interakcí uživatelů, a vztahů, které z těchto interakcí vznikají, a evokuje míru interakce a kooperace na bázi sociálního prostředí v komunitách, které neexistuje. Ve většině případů je pomocí sociální aplikace dosažitelná jen nízká úroveň interakce. Web 2.0 klade důraz na poznávání jednotlivců nebo jednotlivých skupin jinými jednotlivci nebo skupinami. V porovnání s Webem 1.0 ho tedy charakterizuje výrazný nárůst interakce, který usnadňují moderní technologie. Interakce v tomhle konceptu každopádně

fungují k přilákání kýžené pozornosti, komunikace slouží primárně poznání (cognition), nikoliv kooperaci.

Komunity jsou supraindividuální entity. V komunitách typu „communities of practice“ a „communities of interest“ existují slabé vazby, které ale není třeba k udržení komunity posilovat. Sociální sítě zahrnují interaktivní level, chybí jim ale integrační. Wellmanův síťový individualismus vypadá ve světle výše uvedeného jako dominantní charakteristika konceptu Webu 2.0. Obzvlášť mezi mladými lidmi zuří v rozmanitosti (sociálních) sítí souboj o uznání. Tento souboj je jakási kompenzace za souboj o místo ve skutečné společnosti, který jim je zatím odepřen (z důvodu, že se jako děti a mladiství nepodílejí na rozhodování o nakládání s ekonomickými zdroji). Koreho Hino je nazývá „childzombies of the information society“.

Na druhou stranu, ve virtuálním online prostoru existují i příklady „communities of action“ ve formě ekvivalentů skutečných efektivně fungujících komunit, které existují v reálním světě. Zářivým příkladem za všechny zůstává Wikipedia. Existují i minoritní projekty v kritizované blogosféře, které se snaží vytvářet efektivní kooperaci a přinášet nové způsoby myšlení.

Z pohledu sociologie a technosociálních systémů existují způsoby, jak překročit síťový individualismus a vytvořit síťové komunity, či komunitní sítě, jak o nich mluví Gurstein. Ty však zatím zůstávají pouhou utopií. Tyto sítě se teoreticky mohou stát cestou k Webu 3.0, mohou současná společenství reorganizovat do globální udržitelné informační společnosti.

Z principu má web, potažmo internet, potenciál transformovat společnost do síťových komunit nebo komunitních sítí. Díky tomu by se společnost mohla posunout z úrovně poznání (cognition) a komunikace, které jsou specifické pro informační generaci, na úroveň kooperace. To by znamenalo, že ICT by mohlo sloužit jako řešení přílišného individualismu, které se v průběhu evoluce lidské společnosti objevovalo od samého začátku formování prvních komunit. Budoucnost vlivu ICT na komunity je tedy možné vidět pozitivně.

Sociální sítě ve virtuálním prostředí

Sociální síť je v širším pojetí každá skupina lidí, ve které dochází k sociální interakci. Sociální sítě ve virtuálním prostředí (dále jen sociální sítě), jsou internetové služby, které registrovaným uživatelům umožňují formu komunikace na určité bázi, případně kombinaci několika komunikačních forem. Sociální sítě na rozdíl od příbuzných internetových služeb, jako je například IRC, kladou důraz na budování a udržování sítě kontaktů. Existuje několik rozdělení sociálních sítí podle charakteru služeb, které poskytují, a podle přístupu k sítím kontaktů.

Základní rozdělení: ⁶

1. Profilově založené (Facebook, MySpace, Google Plus).
2. Obsahově založené (Flicker, Youtube, last.fm, Instagram).
3. Založené na microbloggingu (Twitter).
4. Virtuální světy (Second Life, World of Warcraft, Star Wars: The Old Republic).

Alternativní rozdělení

1. Symetrické sociální sítě (Facebook, MySpace).
2. Asymetrické sociální sítě (Twitter, Google Plus).

Z nejznámějších sociálních sítí převládají především symetrické, orientované na profil, typickým zástupcem je Facebook. Síť je symetrická ve smyslu principu navazování kontaktů, v případě Facebooku přátel. Vztahy jsou plnohodnotně oboustranné, symetrické, po všech směrech, oba účastníci mají ve vzájemném vztahu stejnou úroveň oprávnění.

⁶ Rozdělení podle Donaha M. Boyda a Nicolle B. Ellison

Typicky asymetrická síť je Twitter, kde funguje princip tzv. followování, tedy „následování“ (v praxi čtení) krátkých zpráv jistého účtu. Tento vztah může být oboustranný (uživatel vás followuje zpět) nebo zcela jednostranný.

Sociální sítě jako webové služby procházejí neustálou evolucí. Díky tomu je pravděpodobné, že žádný systém rozdělení nebude mít trvalou vypovídací hodnotu.

Díky tlaku ze strany Google Plus (asymetrická sociální síť, s důrazem na obsah, profilově založená) například Facebook zavedl možnost aplikace asymetrických vztahů. Twitter, jako čistě textová síť na bázi microbloggingu, zase vytvořila vlastní službu pro sdílení fotografií.

Studie

Následuje přehled vybraných studií, které se zabývají dopadem sociálních sítí.

Studie účinků Facebooku na chování uživatelů

Rok 2012

Autorský tým

Sociologové Hui-Tzu Grace Chou, Ph.D. a Nicolas Edge, B.S. působí na oddělení behaviorální vedy na Utah Valley University, dlouhodobě se věnují fenoménu sociálních sítí na internetu.

Obsah

Studie se snažila odpovědět na otázku jakým způsobem Facebook ovlivňuje chování jeho uživatelů, a prokázat souvislost mezi časem stráveným na sociální síti a negativními efekty na psychiku. Studie se zúčastnilo 425 studentů, kteří Facebook používali pravidelně. Klíčovými faktory pro vyhodnocení studie byl čas strávený na Facebooku a odpovědi na otázky, které nepřímě odpovídaly na otázky, jestli si dotazovaní myslí, že život je fér nebo že jejich přátelé žijí lépe, než oni sami. Při zpracovávání výsledků bylo přihlíženo i k věku, pohlaví, rase, vyznání a partnerským vztahům dotazovaných.

Výsledek studie

Studie vychází z dvou předpokladů, které výsledky potvrdily. První z nich je, že uživatelé Facebooku si utvářejí názor na základě příkladů, které jsou snadno zapamatovatelné. Druhý je fakt, že při používání Facebooku jeho uživatelé přiřazují pozitivně laděný obsah k atributům osobnosti toho, kdo obsah sdílí, obzvláště v případě, že se s dotyčným neznají osobně. Výsledek studie potvrzuje hypotézu o zvyšující se míře zkreslení vnímání skutečnosti spolu s větší mírou používání Facebooku. Na základě toho aktivnější uživatelé konkrétní sociální sítě prožívají intenzivní pocit „neférovosti“ života neboť sami žijí chudší a méně šťastné životy, než jejich virtuální přátelé. Studie také ukázala, že lidé, kteří tráví méně času na Facebooku a více času socializací s přáteli tváří v tvář, mají znatelně menší tendence k výše popsaným negativním dopadům. Studie nezkoumá výskyt psychických stavů, jako je klinická deprese, jak si její výsledky mylně vyložila některá média.

Klinická studie o dopadech sociálních médií na děti, adolescenty a rodiny

Rok 2012

Autorský tým

Dr. Gwenn Schurgin O'Keeffe je pediatrička a uznávaná odbornice na sociální média. Momentálně působí jako CEO časopisu Pediatrics Now.

Dr. Kathleen Clarke-Pearson, MA se specializuje na problémové chování adolescentů, a psychické vývojové poruchy dětí.

Obsah

Studie zpracovává novodobý psychologický efekt přímo spojený se sociálními sítěmi, který souhrnně nazývá Facebook depression. Studie poukazuje na to, že kromě symptomů deprese (tedy jevu Facebook depression po dlouhodobém vystavení pouze interakci na sociální síti), může být v případě mladistvých sociální kontakt na bázi Facebooku spouštěcím mechanismem skutečné klinické deprese.

Výsledek studie

Interakce skrz sociální média zprostředkovává celou řadu aktivit, které vycházejí z reálných potřeb socializace a v tomto ohledu je třeba vnímat i jejich pozitivní přínos. Studie zmiňuje obzvláště případy, kdy jsou možnosti sociálního kontaktu kvůli zdravotním indispozicím značně omezené. Z negativních dopadů a rizik spojených s používáním sociálních sítí studie jmenuje především Facebook depression a s ní spojená zvýšená rizika sociální izolace a sebepoškozujícího chování. Výrazným rizikem nazývá i tzv. kyberšikanu a nevhodné sexuální chování dětí a mladistvých (sexting).

Studie Narcissism on Facebook: Self-promotional and Anti-social Behavior

Autor

Christopher J. Carpenter, dlouhodobě působí na Western Illinois University. Vystudoval psychologii a komunikaci, titul PhD získal na Michigan State University. Jako odborník na komunikaci, mezilidské vztahy a sociální média pravidelně publikuje v magazínech Health Communication, Argumentation and Advocacy nebo Communication Monographs.

Obsah studie

Studie popisuje negativní psychologické dopady užívání sociální sítě Facebook, které vyplývají z principu jejího zaměření a designu.

Definuje termín narcismus jako velmi rozšířený stav uživatelů Facebooku. Stav pocitu vlastní důležitosti a potřeby obdivu ostatních je podle Carpentera spojený se stovkami vágních vztahů a komunikace bez emočního náboje. Ve výzkumu, kterého se zúčastnilo 292 lidí, se Carpenter zaměřil na hodnocení sebeprezentačního chování na Facebooku (sdílení vlastních fotografií, updatování informací vlastního profilu) a antisociálního chování (hledání různých druhů podpory, aniž by je uživatelé jakoukoliv cestou sami poskytovali; mazání negativních komentářů u vlastních příspěvků nebo agresivní reakce na nekomentování vlastních příspěvků). Přibližně 75 % účastníků byli studenti univerzity.

Závěr studie

Výsledky ukázaly, že některé vzorce chování, které si Carpenter předem definoval, se vyskytují společně. Sklony k exhibicionismu se objevovaly společně s vlastní propagací, snaha o ovlivňování a využívání ostatních se objevovala společně s antisociálním chováním.

Jedná se o první studii, která prokázala přímou souvislost s používáním Facebooku a narcismem jako poruchou osobnosti.

Závěr kapitoly sociální sítě

Jak se můžeme dočíst v nepřeberném množství publikovaných studií, při skrolování skrz šťastné životy virtuálních přátel se může dostavit stres, závist, mírná deprese, případně astmatický záchvat^[19]. I když jsou negativní účinky na psychiku za určitých podmínek prokazatelné, není z podstaty sociálních sítí možné aplikovat na výskyt s nimi spojených problémů systémové řešení. Problémy s nimi spojené jsou ve skutečnosti o něco hlubší, než reflektují psychologické studie, které se v mnoha případech zaměřují pouze na klinické projevy. Systémový problém jako síťový individualismus a špatnou práci s komunitami neřeší žádná ze studií, která dostala mediální prostor. Jedna z pravděpodobných podstat mediálního problému (socio)kybernetických studií, které aplikují systémový přístup, je publication bias. Viz. kapitola Interaktivní média, studie Dr. Fergusona.

Na rozdíl od her překvapivě existuje jen minimální tlak občanských iniciativ na regulaci sociálních sítí.

Interaktivní média

Třetí kapitola práce se zabývá výběrem a analýzou vybraných vědeckých prací na téma vliv médií a počítačových her⁷ na psychiku, nebo studií, které v sobě toto téma zahrnují.

Negativní vliv počítačových her na psychiku je úkaz, který se pokoušelo prokazatelně ověřit velké množství odborných studií. Ze studií mimo jiné vyplynulo poznání, že jednoznačné určení negativního vlivu na psychiku, případně určení míry tohoto vlivu, je velice problematické, a jako předurčení agresivního chování ze statistického hlediska prakticky nemožné. Odborné studie však alespoň naznačily, jakým způsobem mohou hry negativně ovlivnit chování, zejména dětí a mladistvých, stejně jako kdo je nejsnáze ovlivnitelnou skupinou a které typy her jsou z hlediska ovlivnění vnímání a rozeznávání reality nejnebezpečnější. Studie byly vybírány na základě specializace autorů na danou problematiku, relevantnosti k dané problematice. Následuje přehled vybraných studií.

⁷ Poznámka k terminologii. V anglicky mluvících zemích se jako zástupný výraz pro všechny formy interaktivní zábavy používá výraz „videogame“. Český výraz „videohra“ je v práci užit ve stejném významu jako „počítačová hra“ a je tím myšlen interaktivní herní software nezávisle na platformě.

Studie Dr. Christophera J. Fergusona

Rok 2007

Autor

PhD. Christopher J. Ferguson. Doktorát získal na University of Central Florida. Specialista na problematiku agresivního chování

Obsah

Nejdůležitější, i když na několika úrovních záměrně odlehčená studie. V souvislosti s medializací kontroverzních videoher se často uvádí přímá souvislost mezi agresivním chováním dětí a násilím ve videohrách. Studie Dr. Christophera Fergusona předpokládala, že nestandardní experimenty v kombinaci s tlakem na jednoznačný výsledek mohly v případech předešlých studií ovlivnit objektivní hodnocení experimentů. Dr. Ferguson se rozhodl ve své práci tyto efekty vytěsnit použitím metaanalýzy.⁸

Studie upozorňuje na fakt, že není obtížné vysvětlit a částečně dokázat přímou souvislost mezi násilnými videohrami a násilným chováním dětí, pokud si právě to studie klade za cíl.

Ve zprávě je dále uvedeno, že určitým způsobem hraje videohry 98,7 % mladistvých. Na druhou stranu projevy extrémního násilí, jako je například střelba ve školách, je projevem mizivého nízkého procenta mladistvých. Jedna z hlavních myšlenek práce Dr. Fergusona je, jak relevantní může být souvislost mezi univerzálním chováním a zcela vzácným chováním, respektive jak je možné z univerzálního vzácné odvodit.

V metaanalýze byla určena kritéria, která měla eliminovat všechny prvky, které by výrazným způsobem mohly limitovat objektivitu studie. Byly použity pouze studie, které hodnotily skutečné agresivní chování. Studie zabývající se vágně definovanými a obtížně měřitelnými hodnotami, do práce nebyly zahrnuty. Za dvanáct let moderní historie videoher a výzkumu jejího vlivu dr. Ferguson uznal pouze sedmnáct z nich jako relevantní zdroj.

V práci Dr. Fergussona je také kapitola věnována fenoménu „publication bias“. Popisuje tendenci odborných magazínů zaměřených na psychologii k rozdílnému podílu pozornosti mezi studiemi, které svojí hypotézu dokázaly a těmi, které naopak dokázaly, že hypotéza

⁸ Metaanalýza je statistická analýza většího počtu srovnatelných studií a odborných sdělení (tuzemských i zahraničních), za účelem jejich integrace a posouzení jejich efektivit.

neplatí. Výrazně vyšší procento publikovanosti mají studie, jejichž hypotéza se ukázala jako správná.

Výsledky studie mimo jiné ukázaly, že v letech 2005 a 2006 bylo publikováno 25 studií s výsledky, které si vzájemně odporovaly.

Výsledek studie:

Výsledek studie ukázal, že hraní násilných videoher zvyšuje míru agresivity myšlení. Žádným způsobem však nepůsobí na zvýšenou míru agresivního chování.

Americko-Japonská studie o dlouhodobém vlivu násilných videoher na agresivitu chování

Rok 2008

Autorský tým:

PhD Craig A. Anderson – Center for the Study of Violence, Department of Psychology, Iowa State University, Ames, Iowa

PhD Akira Sakamoto - Graduate School of the Humanities and Sciences, Ochanomizu University, Tokyo, Japan

PhD Douglas A. Gentile - Center for the Study of Violence, Department of Psychology, Iowa State University, Ames, Iowa; National Institute on Media and the Family, Minneapolis

Nobuko Ihori, MA - Graduate School of the Humanities and Sciences, Ochanomizu University, Tokyo, Japan

Akiko Shibuya, MA - Institute for Media and Communications Research, Keio University, Tokyo, Japan

PhD Shintaro Yukawa - Graduate School of Comprehensive Human Sciences, University of Tsukuba, Tsukuba, Japan

PhD Mayumi Naito - Faculty of Economics, Takasaki City University of Economics, Takasaki, Japan

Kumiko Kobayashi, MA - Graduate School of the Humanities and Sciences, Ochanomizu University, Tokyo, Japan

Obsah

Studie americko-japonského týmu vychází z předpokladu, že násilné videohry vyvolávají agresivní chování. K podobnému závěru došlo několik studií v minulosti, tato studie měla za cíl tuto hypotézu potvrdit.

Experimenty probíhaly paralelně ve Spojených státech amerických a v Japonsku. Výsledky z obou zemí sloužily pro porovnání účinků v rozdílných kulturních prostředích. Zatímco japonská kultura je nenásilná, americká se vyznačuje vyšší mírou agresivity ve společnosti.

Přesný text hypotézy zní: „The amount of exposure to violent video games early in a school year would predict changes in physical aggressiveness assessed later in the school year, even after statistically controlling for gender and previous physical aggressiveness.“ [20]

Experimentu se zúčastnily tři skupiny dětí a mladistvých. První z nich bylo 181 dětí z Japonské základní školy ve věku 12 – 15 let. Druhý vzorek tvořilo 1050 japonských studentů ve věku 13 – 18 let. Třetí vzorek tvořili žáci třetí, čtvrté a páté třídy základní školy ve Spojených státech ve věku 9 – 12 let.

U každého z účastníků experimentu se provedlo vyhodnocení tendence k fyzicky agresivnímu chování dvakrát, s odstupem 3 – 6 měsíců.

Výsledek studie:

Dlouhodobé hraní násilných videoher v raném věku předurčuje fyzicky agresivní chování v pozdějším věku. Zvýšení tendencí k agresivitě bylo zjištěno i s přihlédnutím k pohlaví a předchozí agresivitě jedince. Studie dále ukázala, že nárůst agresivity byl stejný u dětí z obou kulturních prostředí, tedy Japonska i USA.

Celkový efekt nárůstu násilného chování byl u vzorku starších dětí znatelně nižší. Studie doporučuje vůbec nevystavovat mladší děti násilným videohrám.

Studie PhD. L. Rowell Huesmanna

Rok 2007

Autor

PhD. L. Rowell Huesmann dlouhodobě působí na University of Michigan jako profesor psychologie. Dlouhodobě se zabývá i výzkumem vlivu televize a dalších aspektů na dětskou psychiku a její možný dopad na agresivitu v dospělém věku.

Obsah

PhD. Huesmann se ve své práci zaměřil na vliv dvou prvků. První je pasivní sledování násilných scén, druhá je interaktivní zasahování do násilných scén v podání videoher.

Studie vycházela z poznatků o dětské psychologii, především tendenci dětí vštípit si chování, které pozorují ve světě kolem sebe. Děti, které si tímto způsobem osvojí agresivní chování, také v budoucnu vyhledávají vzory v osobnostech, které se chovají podobně agresivně.

Výsledek studie

Jedním z pilířů studie je poznatek, že dlouhodobé vystavení dítěte sledování násilí, jak v interaktivní nebo neinteraktivní formě, vede ke snížení citlivosti na všechny formy násilí. Experimenty potvrdily, že při krátkodobém působení násilných videoher a médií se stejně u dětí i dospělých zvyšuje pravděpodobnost agresivního chování. U dětí bylo zjištěno zvýšení pravděpodobnosti dlouhodobého zvýšení násilného chování při dlouhodobém vystavení videohrám a médiím, zobrazujících otevřené násilí. Dětská psychika v určitém věku automaticky přebírá vzory chování svého okolí, včetně chování, které dítě může pozorovat v médiích a v určitých případech ve videohrách.

Studie zmiňuje problém jako masovou hrozbu. Média a interaktivní zábava ovlivňují dlouhodobě psychiku dětí a studie uvádí, že by měly být brány v potaz stejně jako další masové zdravotní hrozby (studie jako příklad zmiňuje rakovinu plic).

Studie Jane Barnett

Rok 2008

Autor

BSc. Jane Barnett působí na katedře psychologie Middlesex University v Londýně. Specializuje se na anger management ve virtuálním prostředí online her a rozdíly chování mužských a ženských hráčů.

Obsah

Experiment, který provedla BSc. Jane Barnett a její tým, byl zaměřen striktně na jediný segment počítačových her a to tzv. Massive Multiplayer Online (zkráceně MMO) hry. Experimentu se zúčastnilo 292 hráčů World of Warcraft.

Věkové rozmezí hráčů, kteří se testu zúčastnili, mělo za cíl pokrýt skutečnou hráčskou základnu hry. Přítomní hráči byli v rozmezí 12 – 83 let. Experiment probíhal tak, že hráči vyplnili formulář, ze kterého byla čitelná míra agresivity, hněvu a osobnostní typ hráče. Ve druhé fázi hráči hráli několik hodin World of Warcraft a následně znovu vyplnili dotazník.

World of Warcraft a vztah ke studii

World of Warcraft představuje nejmasověji rozšířenou hru typu MMO na světě a k datu 30. 12. 2011 hra eviduje 10 200 000 aktivních hráčů, kteří pravidelně platí měsíční poplatky, po celém světě. Ve své podstatě hra nabízí celou řadu násilných aspektů. Hráči pro získávání nových úrovní plní úkoly a zabíjejí monstra. Velkou částí hry je i tzv. Player versus Player, kdy spolu v arénách zápasí týmy hráčů na život a na smrt. Smrt v PvP je však pro hráče jen minimální penalizace, nejedná se o smrt v pravém slova smyslu.

Provedení hry je přizpůsobeno ratingu T, respektive 13+. Fantasy svět, kreslené postavy a absence krve nenavozují pocit skutečnosti. Hráči World of Warcraft hrají MMO v první řadě kvůli sociálním aspektům, které hra poskytuje. Spíš než samotný boj je důležitější být členem větší skupiny a přidružená sociální interakce. Studie mimo jiné ukázala, že přesto, že existuje velký počet analýz vlivu násilí ve videohrách na lidskou psychiku, nikdo zatím nedokázal

násilí ve videohrách skutečně definovat. Někteří odborníci tvrdí, že World of Warcraft není násilná videohra a tak studie BSc. J. Barnett na poli výzkumu násilí v interaktivní zábavě nemá velkou váhu.

Výsledek studie

Výsledky testů ukázaly, že se většina hráčů po přibližně dvou hodinách hraní World of Warcraft cítí více uvolněně, s menší mírou hněvu. Tento výsledek a míra úbytku hněvu však velmi záležela na osobnostním typu hráče.

Studie Jessicy Nicoll a Kevina M. Kieffera

Rok 2005

Autoři

Dr. Kevin M. Kieffer je profesorem psychologie na Saint Leo University. Kromě psychologie se do hloubky se zabývá aplikací statistických metod.

B.A. Jassica Nicoll dlouhodobě spolupracuje s Dr. Kevinem M. Keifferem na Saint Leo University.

Obsah studie:

Studie byla zaměřena na ovlivnění chování dětí krátkodobým vystavením násilným videohrám. Studie nebyla sepsána na základě experimentů, ale jako shrnutí studií, které byly na téma násilí ve videohrách vypracovány od roku 1985.

Výsledek studie

Výsledky studie obsahovaly závěr, ve kterém autoři varují před nebezpečím násilných videoher. K výraznému zvýšení agresivity chování stačí méně než deset minut hraní násilné videohry. Žáci základní školy, kteří hráli videohry pravidelně, byly svou třídní učitelkou označeny za agresivnější a útočnější, než žáci, kteří se studie zúčastnili, ale videohry nehráli. Děti, které se pravidelně věnovaly videohram, měly tendence k problémům uznávání autorit, častěji byly účastníky rvaček, a ve škole měly obecně horší prospěch.

Studie také ukázala, že děti, které hrají videohry zobrazující násilí, mají často tendence imitovat akce hlavního hrdiny, například střílení nebo prvky bojových umění.

Chlapci hrají videohry mnohem častěji než dívky. Dívky, které hrají stejně pravidelně, jako chlapci, mají stejnou tendenci hrát videohry, kde se vyskytuje násilí.

Studie dr. Dmitri Williamse a dr. Marko Skorica

Rok 2005

Autoři

PhD. Dmitri Williams je profesor psychologie na Annberg School of Communication, která je součástí Univesrity of Southern California. Dlouhodobě se zabývá psychologií hráčů MMO her.

PhD. Marko Skoric v současné době působí jako profesor psychologie na Nanyang Technological University v Singapuru. V předchozích výzkumech se zaměřil na nové komunikační technologie a změnu sociální komunikace, kterou vyvolaly.

Obsah studie

Studie byla založena na experimentu a zaměřena na hráče MMORPG Asheron's Call 2. Průměrný čas, který strávil účastník experimentu hraním hry, byl 56 hodin měsíčně, velmi podobně jako průměrná měsíční doba hraní podle statistik provozovatelů hry Asheron's Call 2.

Na rozdíl od World of Warcraft obsahuje Asheron's Call 2 více prvků zobrazovaného násilí. Společností ESRB je hra ohodnocena jako M, tedy hra určená hráčům starším sedmnácti let.

Výsledek studie

Výsledek studie ukázal, že testovaní hráči se na základě vyplňovaných dotazníků statisticky nijak nelišili od skupiny nehráčů, která se experimentu zúčastnila. Zobrazované násilí a agresivita ve hře neměla žádný efekt na míru agresivity v životě hráče.

Studie dr. Davida Satchera

Rok 2001

Autor

M.D., PhD. David Satcher působil v letech 1998 – 2002 ve funkci Surgeon General of the United States, vedoucí funkci Public Health Service Commissioned Corps.

Obsah studie

V roce 2001 vedl dr. David Satcher rozsáhlou studii na téma násilné chování mladých. Součástí studie byl i vliv videoher.

Studie vycházela z předpokladu, že videohry mohou mít znatelně větší vliv na dětskou psychiku, protože na rozdíl od neinteraktivních médií, hráč do hry přímo zasahuje a ovlivňuje ji. Studie zpracovává metaanalýzu prací, vytvořených před rokem 2001.

Výsledek studie

Dr. Satcher dospěl se svým týmem k poznatku, že hraní násilných videoher má jen malý vliv na zvýšenou agresivitu dětí a mladistvých. Zvyšující se agresivita dětí a mladistvých je fenoménem současnosti. Studie dr. Satchera však poukazuje na to, že jediné médium nemůže být za tuto situaci zodpovědné.

Shrnutí poznatků ze studií

Výsledky studií se podle očekávání různí, v několika případech dokonce vzájemně vylučují. Je paradoxní, že těmto studiím věnují vědci, média i odpůrci videoher tolik úsilí a pozornosti. Stačí se totiž podívat do malé podkategorie nezávislých her, které jsou volně dostupné na internetu. Jedinou překážkou, kterou dětský hráč musí v přístupu k takovým hrám překonat, je kliknout na tlačítko s nápisem „ano, je mi více než 18 let“. Freewarové hry, často hratelné přímo z webového prohlížeče, nabízejí naprosto bez cenzury a bez ratingu přístup k interaktivní pornografii, která by v komerční sféře neměla šanci na získání ratingu a zařazení do prodeje. Výjimkou nejsou ani simulátory sexuálního násilí a brutálního týrání.

Určité závěry se však na základě výše uvedených dají vyvodit. Negativní aspekty videoher určených dospělým, jako je násilí nebo sexuální násilí, mohou mít v určitých případech negativní vliv na krátkodobé i dlouhodobé chování. I přesto, že samotné videohry nelze použít jako vodící linku mezi násilnými videohrami násilným chováním, by děti tomuto riziku neměly být vystaveny.

Zcela mimo škálu hodnocení vychází hodnocení MMO her. Interakce v herním světě jsou na stejné bázi jako sociální interakce ve skutečném životě. Hra je pouze prostředníkem interakce, který má oproti dalším ostatním hráčům jen zanedbatelnou roli. Z toho důvodu se samotné hraní MMO jeví jako činnost bez sebemenšího dopadu na agresivitu chování. Riziko MMO představuje především závislost, kterou mohou vyvolávat. Taková to odvozená rizika ale nejsou předmětem práce.

Problematika a nebezpečí videoher⁹

Pro nastínění problematiky v širším měřítku studie obsahuje seznam a popis videoher, které byly nebo jsou považovány za všeobecně škodlivé, a část společnosti se je s různou mírou úspěšnosti snaží vytlačit z trhu nebo postavit mimo zákon. Důležitou součástí je i historie problematiky.

Původ, historie a historické souvislosti problematiky

Problematika videoher není tak stará, jak by se mohlo z mediální pozornosti posledních několika let zdát. Už při příchodu prvních videoher existovaly názory, že by se videohry jako takové měly úplně zakázat. S rozšířením videoher, především v podobě automatů, se těmto bojovníkům proti interaktivní zábavě do ruky dostala celá řada silných argumentů. S rostoucími možnostmi hardwaru rostla i možnost seberealizace tvůrců videoher, ať již jejich vize byla jakákoliv.

První skutečný akt proti videohrám jako celku provedla americká právnička Ronnie Lamm, když v prosinci roku 1982 dokázala prosadit zákon, který omezoval výskyt arkádových heren v blízkosti škol a upravoval jejich otevírací dobu. V roce 1982 v arkádových hernách prakticky neexistovaly násilné videohry (hitem byl Pac-Man) a akt Ronnie Lamm vycházel pouze z předpokladu, že děti by ve svém volném čase měli dělat něco užitečnějšího.

Na adresu videoher prohlásila přímo:

" Within our community, there was a tremendous push on for the downtrodden, unemployed person to open up--make a quick buck, open up an arcade--quarters upon quarters dropping into their pockets tax free, no limitations, no investment necessary, no skills needed to work with young people."^[21]

⁹ Ukázky počítačové grafiky jako příloha

Skupiny, které ovlivňují herní segment

Samotné problematické hry by se ve zkratce daly shrnout do tří kategorií.

První z nich jsou hry, proti kterým z jakéhokoli důvodu zasáhne státní moc. Bývají to především videohry extrémně násilné nebo s nevhodným ratingovým označením. K podobnému zásahu šůry už ale musí být skutečně závažný důvod.

Druhá skupina jsou hry, které se rozhodnou neprodávat herní obchodní řetězce. Jedná se především o trh ve Spojených státech a podobné akty jsou novodobou variantou situace, kdy v sedmdesátých letech minulého století prodejci časopisů odmítali prodávat pornografický časopis Hustler.

Poslední skupinou jsou protesty různých zájmových skupin. Většinou se snaží upozornit na problematiku dané hry peticemi nebo prostřednictvím internetových stránek a internetových fór. Na rozdíl od dvou předchozích skupin nemají zájmové skupiny v ruce účinný prostředek jak ovlivnit vstup hry na volný trh. Nejčastějšími zástupci protestujících skupin jsou různé křesťanské organizace a sdružení rodičů.

Historie kontroverzních videoher

Přestože grafické možnosti prvních herních systémů byly z dnešního pohledu vyloženě primitivní, už v prvních generacích se našly hry, které rozpoutaly mediální štvanici zaměřenou proti interaktivní zábavě. Byly to právě tyto hry, které daly vzniknout ratingovým systémům jako ERBS nebo PEGI.

Death Race

Rok vydání: 1976

Platformy: automat

Vývojáři: Exidy

Hra na motivy filmu Death Race 2000 s černobílou grafikou a téměř bez animací dokázala vzbudit tak velkou negativní reakci médií, že musela být ještě v rok svého vydání stažena z arkádových heren. Herní princip byl jednoduchý. Se svým autíčkem musí hráč přejet co nejvíce gremlinů. Když gremlina nepřejede dost rychle, má ještě možnost zařadit zpátečku a tím svou oběť dorazit. Nad každým správně přejetým gremlinem se následně udělal malý křížek, jako důkaz smrti a započítaného bodu.

V původním designu hry, stejně jako ve filmu, nebyli gremlini, ale lidé. Právě z obavy z reakce veřejnosti byli na poslední chvíli lidé změněni na gremliny. Problém byl tom, že u postavíček tvořených shlukem velkých bílých teček na černém pozadí byl rozdíl neznatelný. Po letech se tvůrce hry svěřil s tím, že nejbouřlivější reakce zaznamenal na zvuk „ahhkh“, který automat vydal při přjetí gremlina. Hra se dostala do knih The Ultimate History of Video Games (Steve L. Kent), Dungeons and Dreamers: The Rise of Computer Game Culture from Geek to Chic (John Borland a Brad King) a do vydání známého pořadu MTV 60 Minutes, který se zabýval psychikou hráčů videoher.

Custer's Revenge

Rok vydání: 1983

Platformy: Atari 2600

Vývojáři: Mistique

Videohra Custer's Revenge byla do jisté míry průlomová hra. Nešlo totiž o to, že by videohra stvořila kontroverzi, ale naopak, myšlenka kontroverze stvořila videohru. Ve hře se hráč ujme role generála George Armstronga Custer, který byl s celou svojí divizí neslavně zmasakrován u Little Big Hornu. Generál Custer, ve hře vyobrazen nahý a s erekcí, se v rámci své pomsty indiánům musí dostat z jednoho konce obrazovky na druhý, kde následně znásilní indiánskou dívku přivázanou ke kůlu. Jedinými herními prvky jsou uhýbání šípům a mačkání tlačítka při znásilňování, za které hráči naskakují body.

I když grafika zůstávala stále dost primitivní (viz příloha), samotné zobrazení sexuálního aktu bylo zobrazeno bez jakékoliv snahy o cenzuru.

Od roku 1983 nevyšla oficiálně ani jediná videohra, která by se tematikou a mírou otevřenosti k tématu znásilňování byť jen vzdáleně přiblížila Custer's Revenge. Z historického hlediska je nutno přihlédnout i k faktu, že v roce 1983 byly videohry téměř výhradně doménou dětí, na rozdíl od současnosti, kdy je průměrnému hráči 35 let. ^[22]

Castle Wolfenstein

Rok vydání: 1981

Platformy: Apple II, Commodore 64, Atari 800

Vývojáři: Muse Software

První videohra s názvem Wolfenstein vyšla už na osmibitové systémy v roce 1981. Cílem hry bylo procházení bludištěm a zabíjení nacistických vojáků. Nepřátelé nosili žluté uniformy s jasně viditelnými hákovými kříži. Ve výsledku hra sklídila největší kritiku právě za nacistické symboly. V Německu byla zakázána.

Wolfenstein 3D

Rok vydání: 1992

Platformy: PC, Mac, Apple II GS, Acorn Archimedes, NEC PC-9801, SNES, Jaguar, GBA, 3DO

Vývojáři: id Software

Wolfenstein 3D je hra, která definovala žánr FPS¹⁰ tak, jak vypadá dnes. Hra měla podobný koncept jako její předchůdce, kromě rozdílného technického zpracování. Hra vyšla na platformy PC a Mac, které ve své době představovaly špičku výkonu. Hráč hru sledoval z pohledu vlastních očí a procházení labyrintu ve třech rozměrech poskytoval do té doby nevídaný pocit realismu. Z konceptu hry vyplývá její násilná povaha. Jedním z ukazatelů úspěšnosti, kterým hra hráče odměňovala, byl počet zabitých nepřátel. Násilné scény umocňovaly i pokročilé zvukové efekty.

I přes, do té doby nevídanou míru násilí, předvedenou v surově realistické grafice, si největší kritiku hra odnesla opět za zobrazování fašistických symbolů. V Německu byla hra, stejně jako její pokračování, zakázána.

Duke Nukem 3D

Rok vydání: 1996

Platformy: PC, Mac, Saturn, N64, Game Boy Advance, PlayStation

Vývojáři: 3D Realms

Hra Duke Nukem 3D svými principy vychází ze hry Wolfenstein 3D. Rozdílný byl design úrovní a technické zpracování v souladu s pokročilou technologií a novými standardy. Duke Nukem neobsahoval žádné vyobrazení fašismu, svou míru kontroverze si ale, kromě násilí, vydobyl především obsahem pro dospělé. Ať to již byly prostitutky, které si za peníze

¹⁰ First-person shooter, hra viděná z pohledu vlastních očí, jejíž náplní je převážně střelení.

sundávaly podprsenky, nebo prostředí pornokina. Hra byla do jisté míry postavena na nadsázce a humoru, který byl však, stejně jako ostatní herní prvky, mířen na dospělé publikum. Dětský hráč nemohl jasně porozumět tomu, co se mu hra snaží sdělit.

Hra obsahovala i vypnutí tzv. „Adult Mode“, což ze hry odstranilo všechna témata určená pouze dospělým, včetně násilných animací, krve a prostitutek. Při hodnocení hry však k tomuto prvku nebylo přihlíženo, hlavně z důvodu neznalosti rodičů a jejich neschopnosti Adult Mode, který byl v základním nastavení zapnutý, zamknout.

Mortal Kombat

Rok vydání: 1992

Platformy: automat, Genesis, SNES, Sega CD, PC, MAC, Game Boy, Game Boy Advance, Game Gear

Vývojáři: Midway Games

Videohra Mortal Kombat se poprvé objevila v roce 1992 v arkádových hernách ve Spojených státech. Žánrově se jedná o klasickou bojovou hru. Cílem hráče tedy bylo porazit protivníka. Na rozdíl od většiny her žánru se však Mortal Kombat nesnažil maskovat násilí kreslenou grafikou a naopak se ho snažil zobrazit s co největším důrazem na detail. Hra byla natolik násilná, že ve své době pobouřila nejen širokou veřejnost, ale i velké množství odborníků z oboru zastávalo názor, že Mortal Kombat překročil hranici únosnosti.

I když se v principu jednalo o kvalitní hru, svojí velkou popularitu si série Mortal Kombat vydobyla především díky kontroverznímu násilí. Šéfredaktor magazínu Gamespot Greg Kasavin se o Mortal Kombat vyjádřil:

„While MK fans will tell you that it's the gameplay that kept them coming back to this classic fighting game, many (overly) concerned adults jumped to the conclusion that the game's extensive amount of blood and gore was 'obviously' what enticed all those impressionable children and teenagers to keep playing it. These concerned people were half right; MK's sheer audacity was hard to ignore, even in the midst of a crowded, exciting arcade setting.“

[23]

I když tvůrci hry se neplánovali zaměřit na dětské publikum, právě děti a mladistvé brutalita a krev nesmírně přitahovaly a právě z nich se stala nejširší hráčská základna.

Správce internetové stránky The Realm of Mortal Kombat Jeff Greeson původní hru okomentoval:

„Mortal Kombat not only stood out, it grabbed you by the shirt collar and demanded your attention. Mortal Kombat had the biggest and most realistic characters ever featured in a video game at that time. You were literally watching digitally animated photographs of people flying through the air and beating the living hell out of each other. Everything was over the top, from the pools of blood spewing from your character, to the outrageous gruesomeness of the game's fatalities. Mortal Kombat not only shocked anyone who had ever played the game, but those who simply walked by the game were mesmerized by its gore.“ ^[23]

Digitalizované charaktery, nejrealističtější zobrazení herních postav v roce 1992, jen umocňovaly rozčarování široké veřejnosti. Přímo ve hře hra kromě cákanců krve a konceptu (jedna postava musela tu druhou zabít) extrémní násilí vidět nebylo. Za velmi brutální ale byl považován konec zápasu, kdy byl hráč vyzván frází „finish him“ k dodělání ochromeného nepřítele. Možností, jak usmrtit nepřítele, bylo pro každou postavu hned několik. Ať šlo o vytrhnutí hlavy i s páteří, shození do propasti plné bodáků nebo vyrvání srdce.

Mortal Kombat v arkádových hernách vzbudil zájem, ve své době však již ne masovou negativní reakci společnosti. Ta přišla až v okamžiku, kdy společnost Midway vydala hru pro domácí konzole. Široká veřejnost to začala chápat jako otevřený útok na dětské hráče a domáhala se odezvy ze strany státu. V roce 1993 Interactive Digital Software Association zformovala společnost pro hodnocení videoher Entertainment Software Rating Board (zkráceně ESRB) na nátlak senátorů Liebermana a Kohla. Viz kapitola Ratingové systémy. Samotné zformování této instituce byl ale akt, jehož účel byla samoregulace a pokus zabránit vměšování vlády do průmyslu. ESRB je tak instituce na vládě zcela nezávislá.

Doom

Rok vydání: 1994

Platformy: PC, Mac, NES, SNES, Saturn, 32X, 3DO, PlayStation, N64, Game Boy Advance, Xbox

Vývojáři: id Software

Počítačová hra Doom vyšla 10. prosince roku 1994 a stojí za ní dvojice programátorů John Carmack a John Romero. Hra vychází z podobných principů jako Wolfenstein 3D. Hráč celou hru sleduje ve třech rozměrech z pohledu hlavního hrdiny. Žánrově se jedná o sci-fi a hra si ve své době vydobyla pověst seriózního hororu, což podtrhovalo i na svou dobu excelentní audiovizuální zpracování. Doom přinesl revoluci převážně v konceptu hraní po síti. Hráči mohli příběhovou kampaň hrát společně nebo se mohli navzájem zabíjet v tzv. Deatchmatchi. I přes velkou dávku brutality hra ve své době prošla kritikou téměř nepovšimnuta. Velkou zásluhu na tom měl i fakt, že hráč nestřílel lidské bytosti, ale agresivní vetřelce, kteří mu usilovali o život. Smíšené reakce zaznamenal multiplayer, kdy někteří rodiče poukazovali na to, že cílem hry je zmasakrovat co nejvíce kamarádů, kteří se však ve hře záhy znovu objeví a jejich vrah za ně dostane bod. V roce 1994 byl multiplayer o hry Doom spíše vizionářskou komponentou, protože internet neexistoval a lokální počítačová síť byla výsada univerzit.

Doom a Kolumbínská střední škola

Největší vlna kritiky však Doom potkala překvapivě až v roce 1999. 20. května roku 1999 na střední škole The Columbine High ve Spojených státech studenti Eric Harris a Dylan Klebold zastřelili dvanáct svých spolužáků a jednoho učitele, následně spáchali sebevraždu. Noviny Rocky Mountain News ve své reportáži o incidentu zveřejnily informace ze soukromí jednoho z útočníků: „His [Eric Harris] nickname, Reb, was inspired by a character in one of his favorite computer games, Doom, where the goal is to score high body counts.“ [24]

V článku se objevil i jeden z herních sloganů: „Doom -- where the sanest place is behind a trigger.“ [25] a fotografie obou aktérů s brokovnicí s upilovanou hlavní, která je podle článku taktéž jasnou referencí na hru Doom.

Po masakru chtěla laická veřejnost viníka, jediný aspekt, na který by bylo možné ukázat prstem. I přes zveřejnění v nejrůznějších člancích byla ignorována fakta, že jeden z útočníků bral antidepresiva a několik týdnů před útokem ho odmítli vzít do armády, což byl jeho celoživotní sen.

V té době se nikdo z odborníků nedomníval, že Doom je přímo odpovědný za incident v Columbine High. Obrovskou medializací problému však došlo ke značnému zjednodušení a největší pozornosti se dostalo násilným videohram jako možné příčině.

24. dubna roku 2001 několik rodin pozůstalých podalo sérii žalob na celkem 25 společností, zabývajících se vývojem a distribucí počítačových her. Pozůstalí žalovali herní firmy o sumu 5 miliard dolarů.

19. června 2001 právníci herních společností podali společně návrh na zrušení žaloby, protože neexistovala žádná spojitost mezi hrami a střelbou ve škole. Stejný návrh podali právníci společnosti ID Software (vývojáři hry Doom) v žalobě, která byla projednávána paralelně.

5. března 2001 federální soudce zamítl všechny žaloby proti videoherním distributorům.

Soudce Danny Boggs, předsedající senátu v případě žalob proti videohram, se k procesu vyjádřil: „We find that it is simply too far a leap from shooting characters on a video screen (an activity undertaken by millions) to shooting people in a classroom (an activity undertaken by a handful, at most).“^[26]

Postal, Postal 2

Rok vydání: 1995, 2003

Platformy: PC, Mac

Vývojáři: Running With Scissors

Jedna z nejkontroverznějších videoher moderní doby se poprvé objevila v roce 1995 na systém Mac, o dva roky později na platformě PC. Kromě odmítavé reakce veřejnosti se s vydáním hry objevila i rekordní odmítnutí ze strany obchodních řetězců a částečně

negativně se ke hře postavil i jindy velmi tolerantní tisk. Hra byla hned po vydání zakázána v deseti zemích po celém světě a v USA byl její prodej omezen.

Redaktort herního serveru Gamespot, Mark East, napsal:

„It's finally happened. The game that will make the entire Christian Coalition explode in an immense mushroom cloud of religious fervor is finally here. Mortal Kombat can't touch its hemoglobin content. The teenage hijinks of the much-denounced Night Trap are nothing compared to the all-out psychopathic killing spree of Postal. Even Carmageddon isn't quite in its league of violence.“ ^[27]

Zápletka hry je jednoduchá. Hlavní hrdina byl vystěhován ze svého domu, což v důsledku vyústí ve vlnu masakrování obyvatel přilehlého města, čímž hlavní hrdina demonstruje svou frustraci a hněv.

Druhý díl, který vyšel v roce 2003, se také netajil svou kontroverzní podstatou. Hráč ve hře zabíjel bezdůvodně a s důrazem na co největší brutalitu, podobně jako v prvním díle. Hra obsahovala témata, na která byla citlivá především americká společnost, jako Al Qaeda nebo obecně negativně přijímaná témata jako týrání zvířat (použití kočky místo tlumiče na zbraň).

Resident Evil

Rok vydání: 1996

Platformy: PC, Saturn, Dreamcast, N64, PlayStation, PlayStation 2, GameCube, Game Boy Color

Vývojáři: Capcom

Hra se na japonském trhu, kde se poprvé objevila, jmenovala Biohazard. Pro americký a evropský trh byla přejmenována na Resident Evil. Na rozdíl od ostatních kontroverzních her, Resident Evil budil pozornost především názvem a pojetím, které vycházelo z klasických amerických „zombie“ hororů. Hra byla v Německu kvůli přílišnému násilí ve své původní podobě zakázána a mohla vyjít až po úpravě, která ze hry odstranila červenou krev a nahradila jí zelenou. Samotný koncept hry neobsahoval kontroverzní etické problémy. Role hráče ve hře byla kladná a násilí používal jen jako sebeobranu proti hernímu světu, který se choval nepřátelsky.

Carmageddon

Rok vydání: 1997

Platformy: PC, Mac, Game Boy Color, N64

Vývojáři: Sci, Beam Entertainment, Stainless Studios

Hra Carmageddon obsahovala více kontroverzních prvků. Nejvýraznější z nich byl princip hry. Jako v jiných závodních hrách, i v Carmageddonu se hráč snaží dojet první. Cestou po okruzích ale musí srážet chodce a zvířata, aby získal body, za které si může opravit vůz nebo přikoupit vylepšení. Součástí hry je i ničení soupeřů. Hráč může získat dočasné bonusy pro snadnější a masovější likvidaci chodců, jako jsou elektrické výboje nebo obří koule s hřeby.

O rok později vyšel druhý díl, který posunul vizuální stránku hry o velký kus dopředu. Větší míru detailnosti a uvěřitelnosti získalo i srážení chodců.

Podobně jako Resident Evil, nemohl být Carmageddon vydán ve své původní podobě v řadě zemí. V Německu a Velké Británii mohla hra vyjít až po úpravě, díky které chodci vypadali jako zombie a jejich krev nebyla červená, ale zelená. V Brazílii byla hra zakázána úplně.

U upravených verzí hry Carmageddon se po vydání vytvořila obrovská poptávka po patchi, který vrátí barvu krve zpět na červenou. Několik verzí takových patchů bylo brzy dostupných z neoficiálních zdrojů. Jak se ukázalo, pro hráče je důležitý pocit srážení skutečných chodců. Přes restrikce byla hra v době své největší popularity masově hrána mladistvými hráči.

Série Grand Theft Auto

Rok vydání: poprvé 1998

Platformy: , Dreamcast, Game Boy Color, PlayStation, PlayStation 2, Xbox, PC, PlayStation 3, PlayStation Portable, Xbox 360

Vývojáři: Rockstar North

První díl jedné z nejsledovanějších a neobviňovanějších her vyšel v roce 1998. Vizuální zpracování hry bylo v porovnání s dneškem primitivní. Herní scénu hráč sledoval z ptačí

perspektivy, hlavní hrdina i většina objektů ve hře byla vyobrazena ve dvou rozměrech. Objektem kontroverze se stal obsah hry. Hráč ve hře plnil celou řadu misí, jejichž obsahem byla většinou kriminální činnost. Převážení prostitutek, pašování drog, přestřelky s policií nebo kradení aut. I přes technickou nedokonalost hra dokázala vyobrazit město jako fungující systém a svým způsobem se tak stala velmi blízkou realitě.

V rámci této snahy o realističnost hra hráče trestala za neopodstatněné násilí na civilistech. Pokud hráč někoho zastřelil nebo přejel autem, mohl očekávat problémy a stíhání policie.

V roce 2002 vyšla na konzoli Playstation 2 hra Grand Theft Auto 3. O několik týdnů později ze statistik vyplynulo, že hra překonala dosavadní rekordy v prodejnosti videoher. O další překonání rekordu se postaralo pokračování s podtitulem Vice City (přes 750 000 prodaných kopií první den prodeje¹¹).

Australská ratingová společnost Australia's Office of Film and Literature Classification (OFLC) hru jednoznačně odmítla kvůli násilí a sexuálnímu obsahu. Společností OFLC bylo hře uděleno hodnocení RC, což je zkratka pro „Refused Classification“. V praxi to znamená, že na hru nesmí být nikde umístěná reklama, nesmí být nikde veřejně předváděna, nesmí být veřejně vystavena ani prodávána. Na Novém Zélandu hra dostala mírnější hodnocení a to R-18.

V říjnu 2003 dvě rodiny z Tennessee podaly žalobu na společnosti Games, Take-Two Interactive, Sony Computer Entertainment America a další. Důvodem byl jeden mrtvý a několik zraněných, když dva nezletilí chlapci, 14 a 16 let začali střílet na náhodně projíždějící auta z pušek, které sebrali doma. Jak chlapci následně uvedli při vyšetřování, k činu je inspirovala hra GTA III. Pro důkazní nouzi byl případ odložen.

V listopadu roku 2003 skupiny Haitian Centers Council a Haitian Americans for Human Rights protestovaly proti hře GTA: Vice City. Ve hře se hráč setkal s misí, která nesla název „Kill the Haitians“. I přesto, že se jedná o text vytržený s kontextu, vysloužily si protesty velkou publicitu a Henry Frank, ředitel skupiny Haitian Centers Council se o hře vyjádřil jako o: „*cultural attack on the millions of Haitians living in the United States*“.^[28]

Napadaný text v kontextu hry nevybízela k zabíjení všech Haitianů, ale pouze členů haitského pouličního gangu, který se v průběhu hry stane nepřátelský.

¹¹ Počet prodaných kopií jen v řetězci Electronic Boutique.

8. prosince 2003 se tehdejší starosta města New York, Michael Bloomberg, rozhodl na rozhořčení haitské menšiny reagovat. Vydal prohlášení, ve kterém haitskou menšinu ubezpečil, že pokud nedostane od distributora hry jasné vyjádření k situaci, poskytne všechny kroky k uklidnění situace, které budou v jeho pravomoci. Pod nátlakem distributor hry, společnost Také Two, oznámil, že vývojáři z Rockstaru problematický text z nových sérií hry odstraní.

Na konci prosince 2003 občanské sdružení Haitian-American Coalition of Palm Beach County podalo žalobu na společnosti Rockstar Games, Take-Two Interactive, Sony, Wal-Mart, Microsoft a Best Buy. Důvodem byl opět text „Kill the Haitians“.

V lednu 2004 přes sto Američanů haitského původu protestovalo na Floridě před jedním z hypermarketů Wal-Mart proti prodeji hry GTA: Vice City.

Na konci ledna 2004 skupina Haitian-American Coalition of Palm Beach County stáhla federální žalobu a podala stejnou žalobu k floridskému lokálnímu soudu, kde právníci skupiny očekávali tvrdší postih pro hru. Skupina v žalobě usilovala také o to, aby prodej násilných her dětem byl přestupek, za který je možné udělit pokutu až 500 dolarů. Nakonec soudem nebyl uznán ani jeden z bodů žaloby.

V lednu 2004 o GTA senátor Lieberman prohlásil památnou větu: „*The player is rewarded for attacking a woman, pushing her to the ground, kicking her repeatedly, and then ultimately killing her, shooting her over and over again, I call on the entertainment companies--they've got a right to do that, but they have a responsibility not to do it if we want to raise the next generation of our sons to treat women with respect.*“^[29]

Soldier of Fortune

Rok vydání: 2000

Platformy: PC, Dreamcast, PlayStation 2, Xbox

Vývojáři: Raven Software

Hra Soldier of Fortune nevynikala důrazem na brutalitu, ale co největší skutečnost účinků zbraní. Hráč ve hře hrál roli žoldáka, který plnil ozbrojené mise po celém světě. I přes svůj rating M, tedy 17+, někteří cenzoři považovali efekty zbraní, například brokovnice nebo plamenometu, za příliš násilné. Hra byla po vydání zakázána v americkém státě British Columbia.

Manhunt

Rok vydání: 2003

Platformy: PS2, PC

Vývojáři: Rockstar North

Hra Manhunt se na trhu objevila v roce 2003. Hráč v ní hrál za postavu vězně odsouzeného k smrti, který je oficiálně popraven, ale je mu nabídnuta šance na svobodu, pokud projde labyrintem a co nejbrutálnějším způsobem zabije všechny jeho obyvatele.

Principiálně se jedná o tzv. stealth hru, kde hráč nepřítele nekonfrontuje přímo, ale musí je napadnout ze zálohy a nejlépe jednoho po druhém. Na rozdíl od standardu žánru hra nenabízí možnost nepřítele pouze uspat, omráčit nebo se jím úplně vyhnout. Cílem hry bylo naopak zabít nepřítele co nejtvrdějším způsobem. Jako zbraně sloužily nejrůznější předměty, které hráč našel cestou, například igelitová taška nebo střep. Animace smrti měly několik stupňů podle brutality útoku, hráč do nich aktivně zasahoval a byly vyvedeny s velkým důrazem na detail, který vytvořil novou hranici zobrazení virtuálního násilí.

Hra byla ihned po vydání zakázána na Novém Zélandu. Bill Hastings, ředitel skupiny OFLC, která stojí za zákazem, komentoval situaci následovně:

„It's a game where the only thing you do is kill everybody you see. You have to at least acquiesce in these murders and possibly tolerate, or even move toward, enjoying them, which is injurious to the public good.“ ^[30]

Ratingové systémy

Na základě všeobecného požadavku na jednotný systém hodnocení videoher vznikl ve Spojených státech první moderní ratingový systém ESRB. Ve zbytku světa se tento trend začal aplikovat až o několik let později. V některých zemích byl ratingový systém integrován do stávajících systémů hodnocení filmů, jinde vznikly systémy zcela nové po vzoru ESRB. Existuje také celá řada zemí, kde žádný ratingový systém neexistuje, mezi které patří i Česká republika.

Country/age	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17+	Adult ^[3]	Notes
 ESRB				EC			E			E10+				T			M	AO	
 OFLCA				G						PG			M		MA15+			RC	Games classified RC are banned for sale, hire or exhibition in Australia.
 OFLCNZ				G						PG			R13		R15		R16	R18	
 BBFC			UC		U					PG			12			15		18	
 ELSPA^[4]				3+						7+			12+		15+		16+	18+	Used until 2002, now uses the PEGI or BBFC ratings.
 PEGI					3+					7+			12+				16+	18+	In Portugal , some ratings differ from the PEGI standard.
 VET																			Uses the PEGI system
 USK				Alle						6			12				16	18	
 MJ/DEJUS					L						10		12		14		16	18	
 CERO										A			B		C		D	Z	
 EOCS/CSA																	R	18+	Used primarily for Bishōjo games
 GRB													12			15		18	The KMVB no longer rates video games.
TIGRS																			Created for the use of games produced by independent developers

Obrázek 1: Grafický přehled ratingových systémů platných ve světě v roce 2008. ^[31]

Vznik ESRB

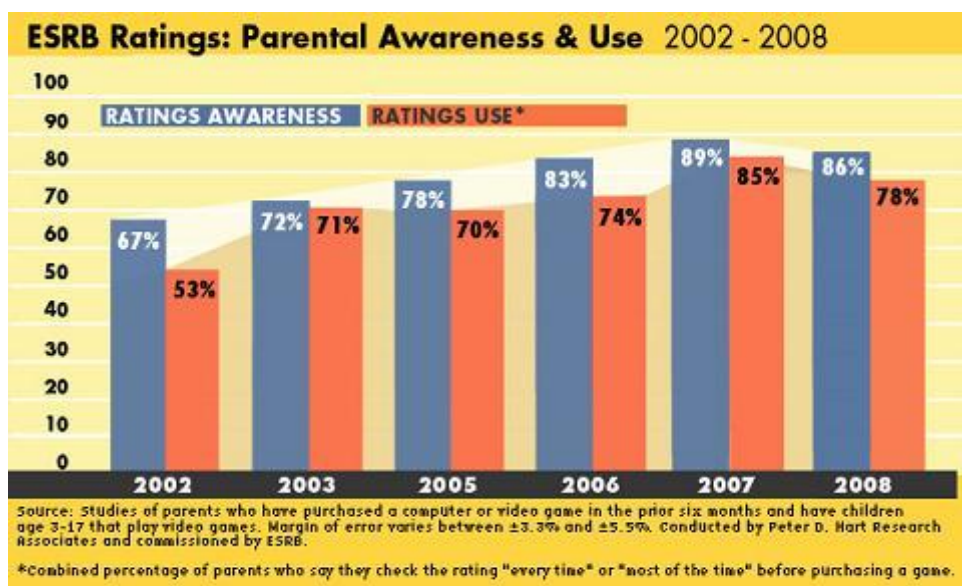
První ratingový systém ESRB vznikl ve Spojených státech v roce 1993 jako důsledek špatného přijetí hry Mortal Kombat veřejností. Před jeho zformováním uskupením ESA (The

Electronic Software Association) už existovaly dva ratingové systémy, které měly za cíl pomoci rodičům při výběru hry pro dítě. Jejich tvůrci byly společnosti Sega a Nintendo, tehdejší největší výrobci videoherních systémů. Další ze systémů, jejichž platnost se ve videohrách masově nerozšířila, byl Recreational Software Advisory Council (RSAC), který se v roce 1999 přeorientoval a stal se z něj Internet Content Rating Association (IRCA). Jeho cílem je „*protect children from potentially harmful content while preserving free speech on the Internet*“.^[32]

Problémy ratingových systémů

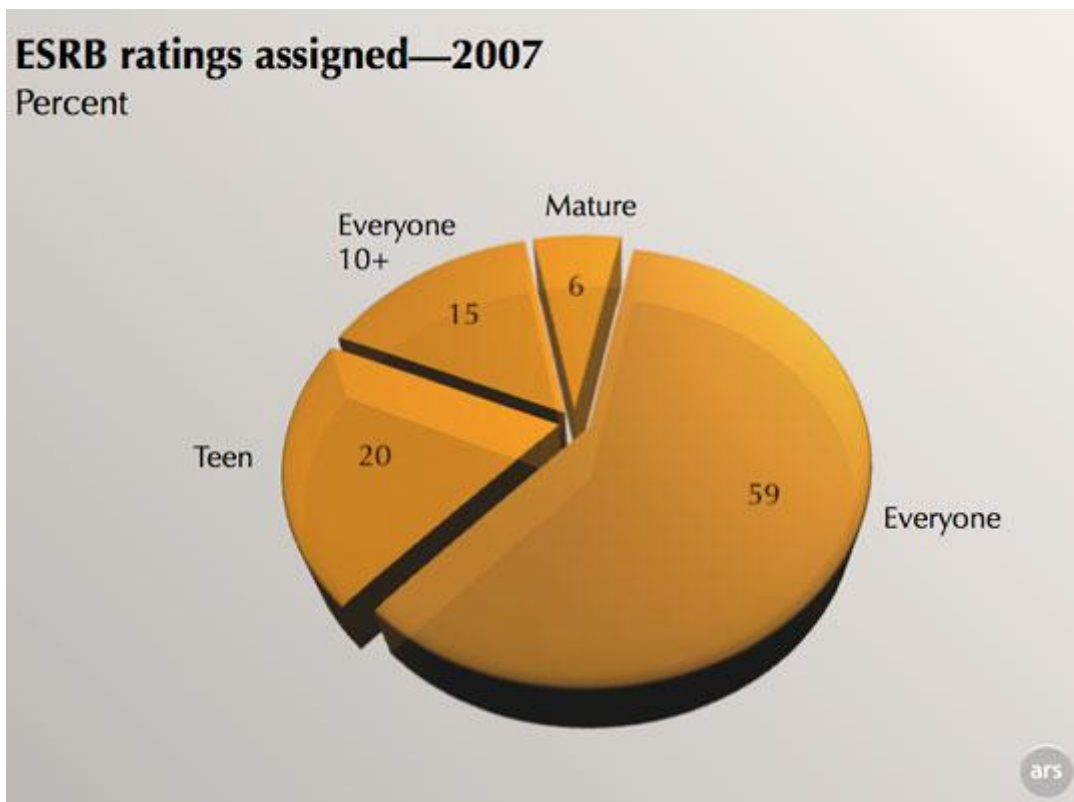
ESRB je všeobecně uznáván jako komplexní a fungující ratingový systém. Jeho odpůrci však poukazují na několik faktorů, signalizujících mezery v systému. První z nich je faktické nedodržování doporučené věkové hranice. Děti si často hry kupují samy, stejně jako je bez dozoru rodičů hrají. I když se právě systém ESRB postaral o nebývalou herní osvětu a rozdělením do věkových kategorií jasně ukázal, že videohry rozhodně nejsou jen pro děti, značnou částí rodičů zůstává tento fakt naprosto ignorován, stejně jako existence ratingových systémů. Na obalech her hodnocených systémem PEGI (státy Evropské unie kromě Velké Británie) je bílým písmem na černém pozadí zobrazena velká číslice, která symbolizuje nejnižší věkovou hranici, pro kterou je hra určená.

Přesto, že čísla na obalech je díky jejich umístění a kontrastním barvám velmi těžké přehlédnout, určitá skupina rodičů si vyvinula schopnost je ignorovat. Od dítěte mají v mnoha případech seznam her, které chtějí a děti chtějí hry, které vidí u svých spolužáků a vrstevníků. Podle statistik však oblíbenost ratingových systémů veřejností stoupá, stejně jako všeobecné povědomí o jejich fungování.



Obrázek 2: Míra povědomí rodičů, kupujících dětem videohry, o systému ESRB v průběhu let 2002 – 2008

Druhý velmi kritizovaný aspekt, především u systému ESRB, je absence ratingu AO, tedy Adult Only pouze pro osoby starší osmnácti let. Přestože rating AO existuje, je využíván jen v extrémních případech a to z toho důvodu, že herní řetězce produkt označený AO odmítají prodávat. Her, které dostávají nejvyšší hodnocení je méně než 0,1 %. V roce 2007 to například z přibližného počtu 10 000 ohodnocených titulů nebyla ani jedna. Hry, jako například Manhunt, by si podle názoru odborníků v čele se Stevenem Kentem (autor knihy *The Ultimate History of Video Games*) zasloužily hodnocení AO.



Obrázek 3: Procentuelní zastoupení jednotlivých ratingů systémem za rok 2007.

Přehled nejpoužívanějších ratingových systémů¹²

ESRB

První herní ratingový systém současné generace. V dnešním světě nejdůležitější systém, globálně ovlivňující vývojáře, distributory a další odvětví herního průmyslu.

Informace z oficiálních stránek: „*The Entertainment Software Rating Board (ESRB) is a non-profit, self-regulatory body established in 1994 by the Entertainment Software Association (ESA). ESRB assigns computer and video game content ratings, enforces industry-adopted advertising guidelines and helps ensure responsible online privacy practices for the interactive entertainment software industry.*“^[32]

¹² Jednotlivé kategorie ratingových systémů jsou součástí přílohy

PEGI

Evropský ratingový systém pro počítačové hry a videohry, jehož současná podoba vznikla v roce 2002. Je to přímý pokračovatel ratingového systému ELSPA. Systém PEGI byl vytvořen společností ISFF (Evropská federace pro interaktivní software). Většina evropských zemí používá systém PEGI a má jeho povinné zavádění legislativně upraveno. Výjimku tvoří Německo, které používá vlastní systém (USK - Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle). USK je mnohem přísnější než PEGI. Druhou výjimku tvoří země bývalého socialistického bloku, které naopak nepoužívají žádný systém. Kromě klasického ratingového systému má PEGI druhou divizi s názvem PEGI Online. Ta má za cíl udělovat certifikáty serverům, které provozují online hry a zároveň dohlíží na obsah, který za běhu tvoří sami hráči.

CERO

Zkratka pro Computer Entertainment Rating Organization. Systém byl založen v Japonsku v červenci roku 2002 jako součást organizace Computer Entertainment Supplier's Association. V roce 2006 prošel systém ratingu rekonstrukcí.

Hry s ratingem Z nejsou, podobně jako hry s ratingem AO systému ESRB, k dostání v běžných obchodních řetězcích a jejich prodej je regulován vládou.

OFLC

Zkratka pro Office of Film and Literature Classification. Rating videoher v Austrálii a na Novém Zélandu nemá svůj vlastní systém, ale je integrován do systému hodnocení filmů a literatury. Systém vznikl v roce 1995. Společně s německým USK patří k nejpřísnějším systémům. Na dlouhodobý nátlak části veřejnosti byl až letos, tedy v roce 2012, podán návrh na zařazení ratingu 18+ do systému.

Ratingové systémy a Česká republika

V České republice neexistuje ani sankce za prodej hry osobě mladší, než udává rating hry, ani všeobecná povinnost hry jakkoliv označovat. Čeští herní distributoři většinu her přesto ratingovou nálepkou označují. Pokud je hodnocení použito, vychází z rozhodnutí systému PEGI, včetně doplňujících kategorií uvedených na zadní straně obalu. Hodnocení PEGI se nicméně ve své předepsané podobě používá jen u titulů kategorie 16+ a 18+. U ostatních titulů bývá jen upozornění na zadní straně hry.

Softwarovou integraci ratingového systému do her zavedl i Microsoft v operačním systému Windows Vista a Windows 7. U her označených logem Games for Windows je vidět její rating i v systému. Microsoft nepoužívá vlastní hodnocení a vychází z výsledků systému ESRB a PEGI.

Závěr kapitoly interaktivní média

Podrobný pohled na historii násilných videoher, fungování ratingových systémů a výsledky vybraných vědeckých studií jasně poukazují na několik fenoménů, žádný z nich ale prokazatelně nedefinují. Lze tvrdit, že za určitých podmínek může existovat spojení mezi násilnými videohrami a násilným chováním. Tyto podmínky jsou však naprosto individuální a bez širšího kontextu, zahrnujícího osobnost, společenské postavení, věk a mentální vyzrálост hráče, s nimi nelze manipulovat.

Dalším podstatným faktorem je faktická nemožnost vytvořit studii, která by mohla efektivně prozkoumat vliv na chování uživatelů násilných videoher z důvodu rychlosti, jakou se segment interaktivní zábavy vyvíjí a mění. Technický pokrok a netradiční inovace jsou dva prvky, které jsou od herního průmyslu vyžadovány a v mnoha případech naprosto mění jeho podstatu a fungování, tedy i možná rizika a možnost, jak na tato rizika reagovat.

Obsah současných studií umožňuje sofistikovaný pohled na konkrétní vzorky násilných her v kombinaci s určitými skupinami hráčů. Jejich závěry se však nedají generalizovat a jasné prokázání či vyvrácení obecné škodlivosti násilí ve videohrách principiálně není možné.

Jako prevence potencionálního nebezpečí násilných videoher slouží ratingové systémy, které díky jasné kategorizaci založené na odborném posudku, určují věkovou kategorii, pro kterou je daná videohra vhodná. Samoregulace herního segmentu se po všech stránkách ukazuje jako dostatečná.

Vliv internetu na českou společnost, vývoj trendů

(Rok 2007)

Autoři

Doc. PhDr. Petr Sak, CSc. vystudoval obor Informace a jednání na fakultě sociálních věd a publicistiky UK, titul PhDr. získal na stejné fakultě v oboru Informace z hlediska pedagogické psychologie. Titul CSc. získal v oboru sociologie, specializace sociologie mládeže a sociologie výchovy, "Sociální aspekty mentálního zrání" Ústav pro filozofii a sociologii ČSAV. v oboru sociologie, specializace sociologie mládeže a sociologie výchovy, "Sociální aspekty mentálního zrání" Ústav pro filozofii a sociologii ČSAV. V současné době se věnuje sociologickým aspektům působení médií a nových technologií ve společnosti a výzkumu mládeže a působí jako prorektor na Středočeském vysokoškolském institutu.

Mgr. Karolína Saková vystudovala sociologii na Filozofické fakultě UK. V současnosti zde pokračuje v doktorandském studiu.

Obecně se dá význam aktivit s celospolečenským vlivem spojených s informačními technologiemi řadit do tří kategorií^[47]:

1. *Rozhodující je podíl populace, která danou aktivitu realizuje. Příkladem může být elektronická komunikace. Elektronicky komunikuje 83 procent lidí ve věku 15–30 let, z věkové skupiny nad 30 let používá elektronickou poštu 50 procent lidí.*
2. *Rozhodující je podíl dané aktivity realizované počítačem. Dané aktivity je možné realizovat tradičním způsobem bez počítače, avšak způsob s využitím počítače poskytuje natolik výrazné přednosti, že tradiční způsob je víceméně vytěsněn. Ačkoliv danou aktivitu provádí nepatrný zlomek populace, podíl aktivity realizované počítačem ve společnosti se může blížit sto procentům. Příkladem je práce konstruktérů a vytváření projektů architektů. Zatímco v první skupině 100 procent tvoří lidé, v druhé skupině tvoří 100 procent daná činnost.*

3. *Jde o aktivity exkluzivně a nezastupitelně realizované prostřednictvím počítače. Třetím typem jsou aktivity, u nichž neexistuje možnost volby, protože je lze realizovat pouze s pomocí počítače. Nové výpočetní a komunikační technologie umožnily lidstvu průnik do dalších oblastí a aktivit. Příkladem může být kosmický program nebo výzkum DNA. Zatímco v prvních dvou skupinách podíl elektronicky realizované aktivity je nižší než 100 procent, ve třetí skupině se jedná vždy o stoprocentní podíl elektronické podoby aktivity, protože jiným způsobem nelze daného cíle dosáhnout.*

Výzkum studie z roku 2007 se soustředil na interpretaci výsledků ankety, která rozdělila respondenty na dvě skupiny, mladší (15 – 31) a starší (31 a více). Z výsledků vyplývá, že víc než polovina mladší skupiny provozuje drtivou většinu počítačových aktivit uvedených v anketě. Mírným překvapením byla až čtvrtá pozice počítačových her, obzvláště v kontextu jiných studií^[33], které uvádějí, že až 98,7 % dětí a mladistvých hraje nějakým způsobem počítačové hry a videohry. Dá se předpokládat, že velkou část těchto rozdílů způsobilo zaměření studie na osobní počítače jako takové, které jako herní platforma od roku 2002 strmě klesají v porovnání s ostatními platformami (obzvláště herními konzolami). Tato konkrétní položka má proto omezenou vypovídací hodnotu.

V celém spektru sledovaných aktivit je možné sledovat odchylky dvou počítačových generací, na které byli respondenti Doc. Sakem rozděleni. Obzvláště patrný generační rozdíl je u programování, práci s videem, a poslechu hudby v komprimovaném formátu MP3. Nejmenší generační rozdíl byl naopak zaznamenán u tvorby databází a práci s textovým editorem.

Vývoj trendů

V rámci svého výzkumu Doc. Sak vytvořil sadu anketních otázek, které v letech 1997, 2000, 2003 a 2005, na základě kterých postavil velkou část své studie o působení ICT a internetu v české společnosti.

Jeho závěry jsou následující:

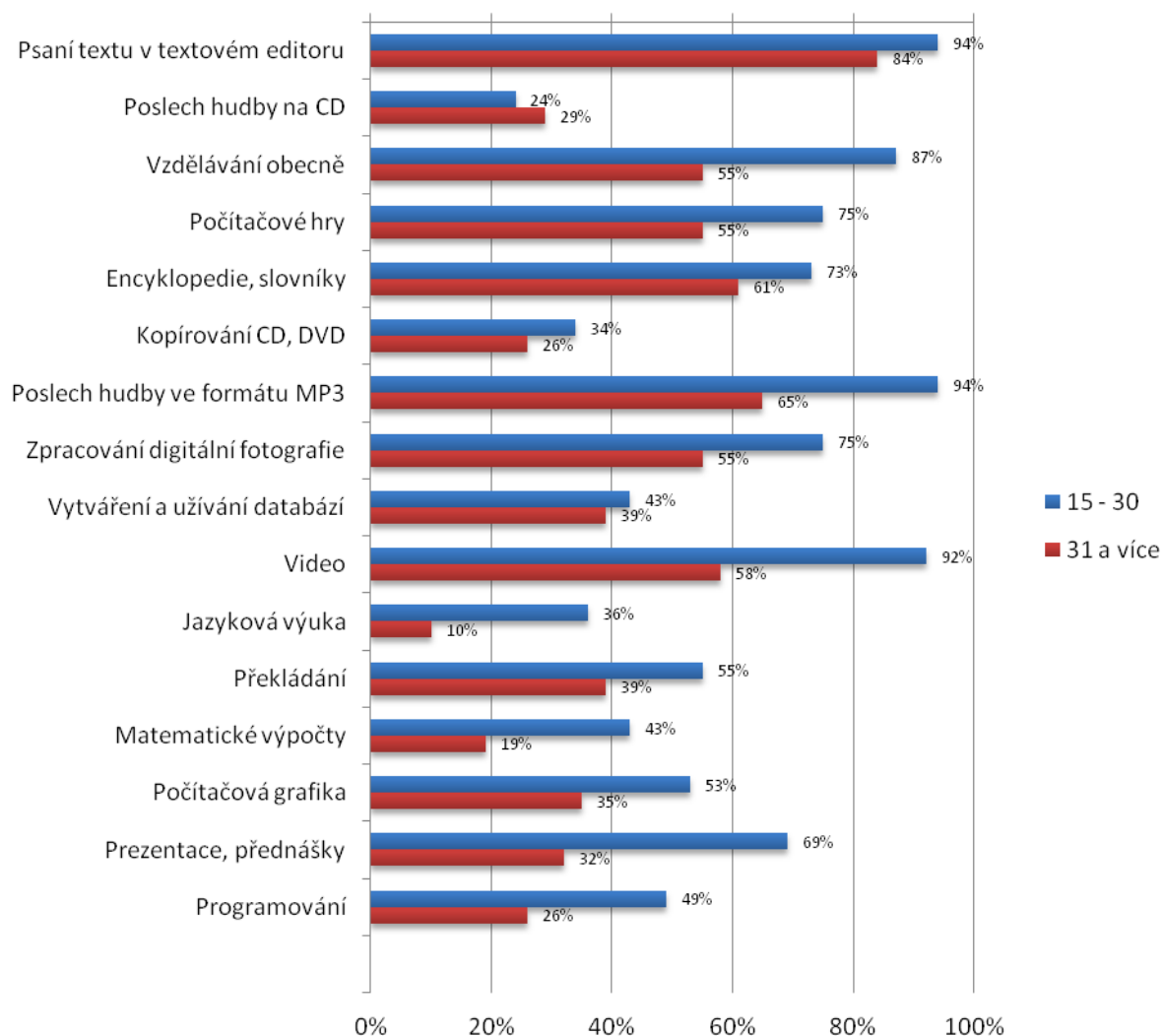
„Výsledky výzkumu a porovnání dat v časové řadě ukazuje na využívání osobního počítače a Internetu velkým podílem české populace v širokém spektru aktivit. Jedná se sice o nepřímou závislost na věku, ale komputizační pohyb probíhá i v seniorském věkovém pásmu. Od

poloviny devadesátých let má osvojování počítačových aktivit a od přelomu devadesátých let aktivit spojených s Internetem vysokou dynamiku, která byla podložena vytvářením hardwarové a softwarové základny a růstem počítačové gramotnosti v české společnosti. Další vývoj komputizace české společnosti a utváření informační společnosti bude nyní probíhat již po jiné ose, půjde o procesy např. převádění veřejných agend na Internet v uživatelsky přijatelném prostředí. Mělo by platit, že využití Internetu pro vyřízení určitého úkonu je pro občana snazší než osobní vyřízení na úřadě.

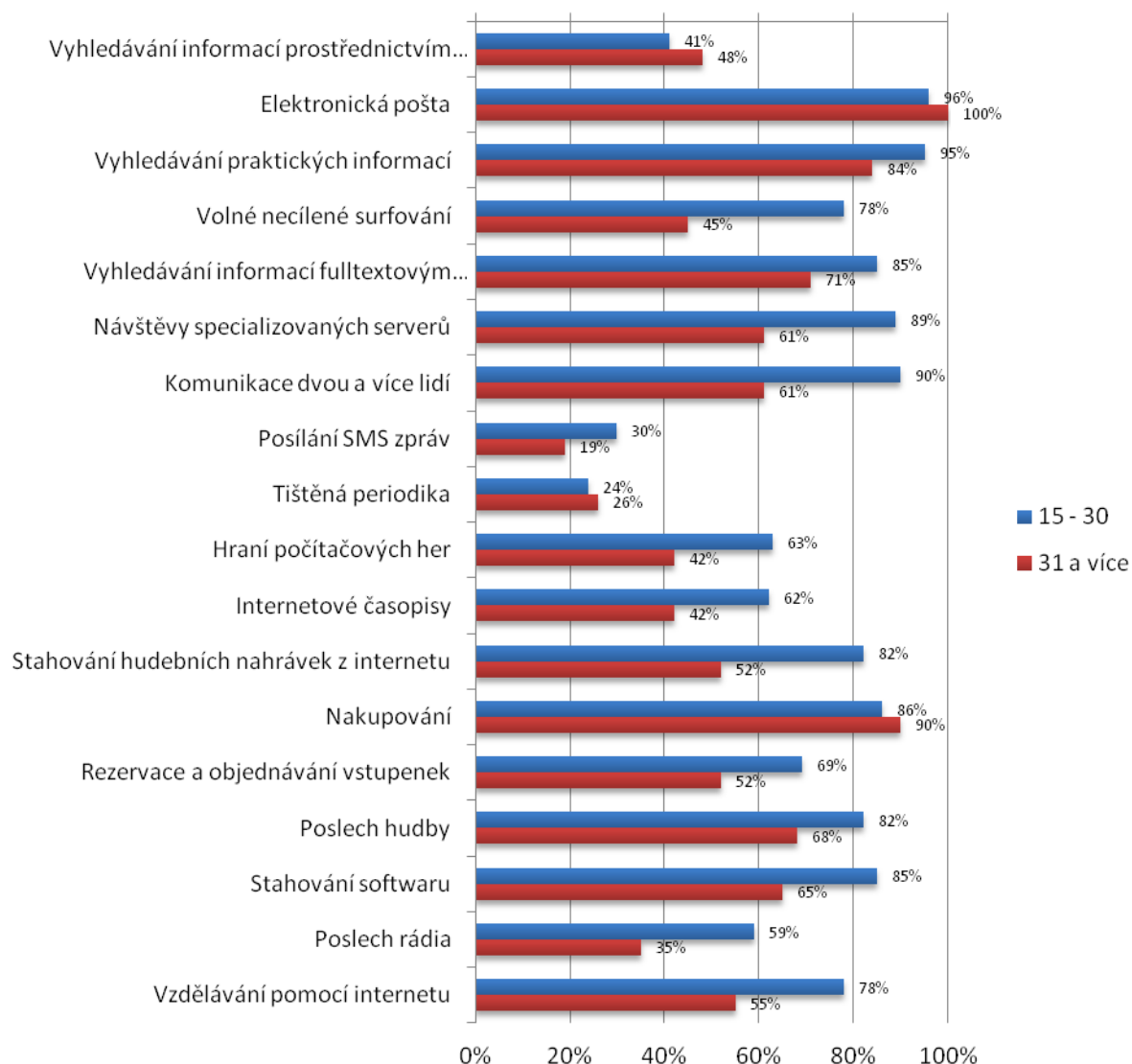
Obečně lze říci, že v nastávající etapě půjde již ne o dílčí aktivity jednotlivců na počítači, ale o vytváření systémů, jejichž nezastupitelnou součástí bude elektronický způsob fungování a řešení, v podobě přístupné lidem, kteří jsou pro daný systém cíloví.“

Součástí práce byl vlastní průzkum založený na otázkách ankety Doc. Saka, který měl za cíl potvrdit vývoj trendů, naznačený v původní studii. Jedná se o faktické rozšíření časové řady 1997, 2000, 2003, 2005 o rok 2012. V aktuální anketě byly záměrně použity stejné otázky i rozdělení na dvě věkové skupiny, jako v původní studii. Výsledky byly následující.

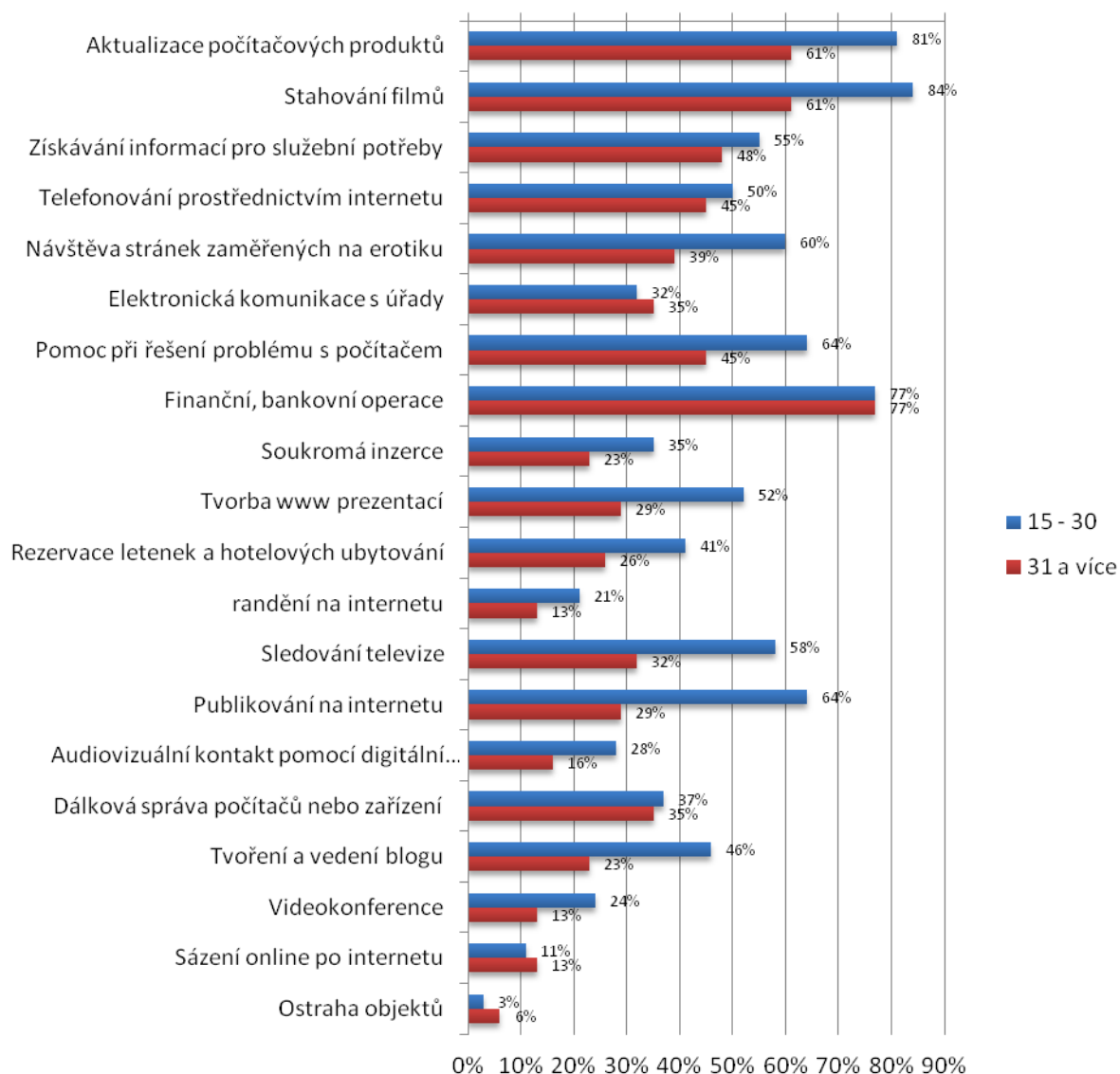
Využívání jednotlivých funkcí počítače ve věkových skupinách



Využívání jednotlivých funkcí internetu ve věkových skupinách I



Využívání jednotlivých funkcí internetu ve věkových skupinách II

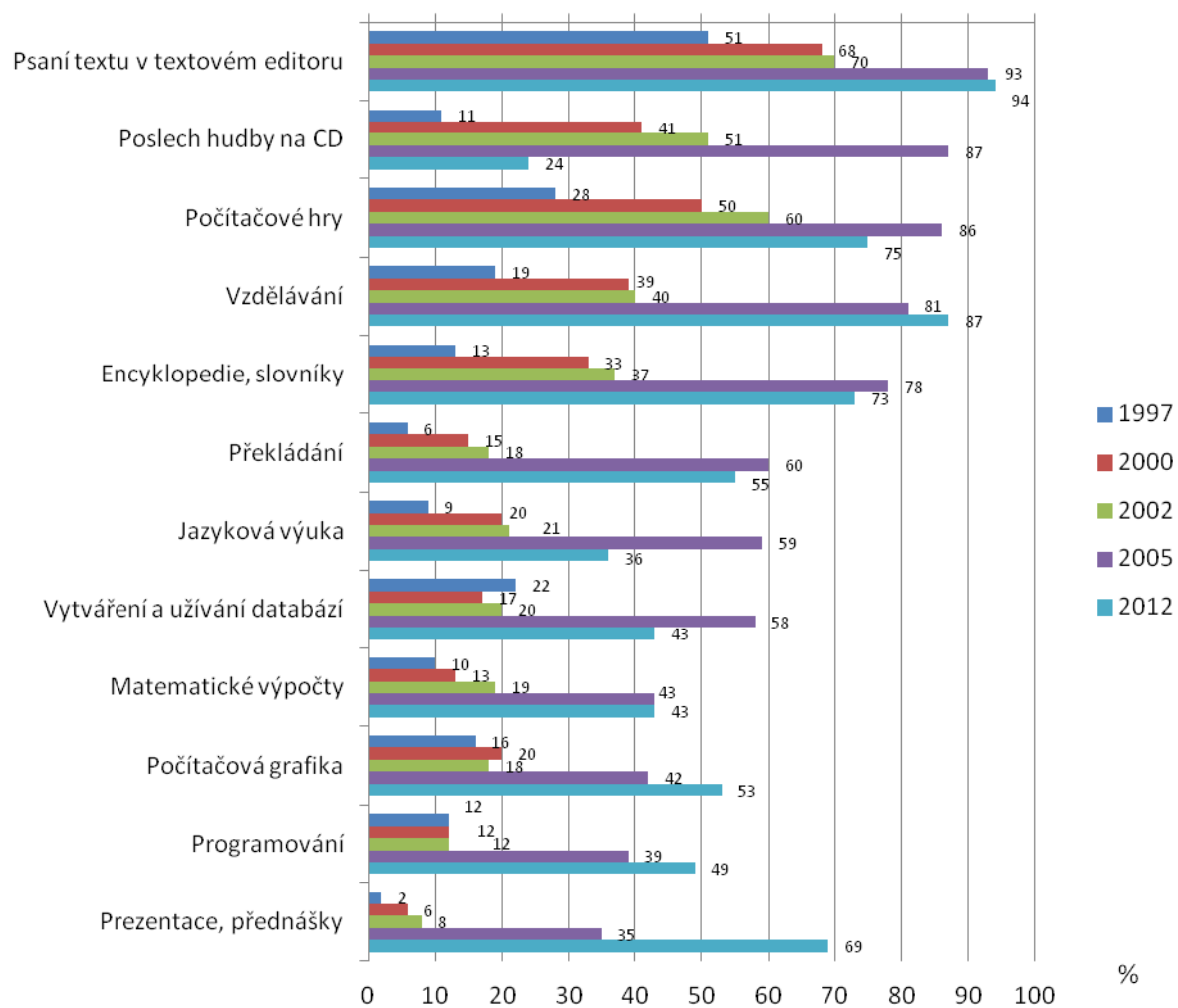


	1997	2000	2002	2005	2012
Psaní textu v textovém editoru	51%	68%	70%	93%	94%
Poslech hudby na CD	11%	41%	51%	87%	24%
Počítačové hry	28%	50%	60%	86%	75%
Vzdělávání	19%	39%	40%	81%	87%
Encyklopedie, slovníky	13%	33%	37%	78%	73%
Překládání	6%	15%	18%	60%	55%
Jazyková výuka	9%	20%	21%	59%	36%
Vytváření a užívání databází	22%	17%	20%	58%	43%
Matematické výpočty	10%	13%	19%	43%	43%
Počítačová grafika	16%	20%	18%	42%	53%
Programování	12%	12%	12%	37%	49%
Prezentace, přednášky	2%	6%	8%	35%	69%

Tabulka 1- trendy

(tmavě a sytě tmavě modrá je nárůst a výrazný nárůst aktivity, červená a sytě červená pokles a výrazný pokles)

Využívání PC, v letech 1997, 2000, 2002, 2005 a 2012



Závěr kapitoly vliv internetu a ICT na českou společnost

Výsledky vlastního průzkumu přinesly oproti původním datům z let 1997, 2000, 2002 a 2005 přes delší časový odstup jen minimum výrazných odchylek. Tyto odchylky popisuje tabulka 1 a jedná se především o poklesy z důvodu vývoje trendů v ICT odlišným směrem. Typickým příkladem je poslech hudby na CD. Všeobecně ale z výsledků jasně vyplývá, že používání esenciálních funkce počítače (psaní textu, vzdělávání, programování, práce s počítačovou grafikou) a internetu (elektronická pošta, používání vyhledávače, nakupování) kontinuálně roste. Aktuální čísla ukazují, že česká společnost nijak zásadně neliší od průměru Evropské unie, pouze lehce zaostává v oblastech, jako je počet vysokorychlostních přípojek v okrajových regionech^[34]. I když typický český uživatel internetu nepatří mezi tzv. early adopters, všechny globální internetové trendy se náš přímo dotýkají, česká společnost je tedy vystavená i možným negativním dopadům webu 2.0 a sociálních médií. Stejně tak má ale příležitost spolupodílet se na nových formách kooperace, ke kterým moderní technologie směřují.

Závěry

Práce se ve své první části zabývá analýzou sociokyberbetiky a nových přístupů, které přináší do oborů sociologie a psychologie. V následujícím přehledu vybraných existujících studií jsem chtěl akcentovat rozdílnost závěrů i metod tradičních sociologických prací a postupů popsaných v teoretické části. Jinými slovy rozdíl mezi tím co je, a co by mohlo být. Vzhledem k tomu, jak je sociokyberbetika mladý obor, nelze předpokládat, že by se jako multidisciplinární platforma začala v nejbližší době masověji používat. Výrazné osobnosti sociokyberbetiky především ze sféry sociologie jsou ale příslibem do budoucna, stejně jako potvrzením, že odborná veřejnost pochopila principy a funkci sociokyberbetiky správně.

Zkoumané sféry ICT, tedy sociální sítě a interaktivní média, prokázaly vazbu na některé negativní dopady, obzvláště na dětskou psychiku. V kontrastu se záběrem cílové skupiny analyzovaných studií se však ze sociologického hlediska tyto dopady v současné době jeví jako zcela marginální. Dynamické proměny v oblasti internetových služeb na bázi sociálních sítí přirozeně vyvolávají otázky, jak novodobé trendy u tak široce používaného média ovlivní chování a způsoby uvažování ve společnosti na obecné rovině.

Současný stav moderních trendů spojených s konceptem Webu 2.0 (blogosféra, sociální sítě, mikroblogging) podrobují kritice jak tradiční psychologické a sociologické studie, tak i díla spadající pod sociokybernetiku.

Ve virtuálním online prostoru však existují i příklady „communities of action“ ve formě ekvivalentů skutečných efektivně fungujících komunit, které existují v reálním světě. Zářivým příkladem za všechny zůstává Wikipedia. Objevují se i minoritní projekty v kritizované blogosféře, které se snaží vytvářet efektivní kooperaci a přinášet nové způsoby myšlení.

Z pohledu sociologie a technosociálních systémů existují způsoby, jak překročit síťový individualismus a vytvořit síťové komunity, či komunitní sítě, jak o nich mluví Gurstein. Ty však zatím zůstávají pouhou utopií a jejich příchod, kterou někteří spojují s příchodem Webu 3.0, zatím nemá jasné kontury.

Obecně se vize budoucnosti se mezi předními odborníky různí. Od velmi optimistických teorií, které spatřují už v současném stavu komunikace skrze sociální média veskrze pozitivní

dopady a s příchodem Webu 3.0 očekávají realizaci internetové utopie, až po apokalyptické scénáře rozkladu kultury společnosti, schopnosti kooperace a efektivní smysluplné komunikace. V podstatě tedy předpokládá, že by se typický člen společnosti transformoval v dnes typického uživatele Facebooku, včetně nelichotivých atributů s tímto statusem spojených. Budoucnost vlivu ICT je však možné vidět i jako řešení, nikoliv pouze příčinu síťového individualismu a dalších negativních dopadů, které zasáhly „informační generaci“. Poněkud odlišnou situaci představují současné videohry a interaktivní média. Je nutné podotknout, že budoucnost těchto interaktivních médií leží v integraci se sociálními médii, která už v době sepsání tohoto textu velmi rychle probíhá. Jejich současná podoba ale vytváří zcela jiná rizika, ve srovnání se sociálními sítěmi velmi marginální. Tolik diskutovaný systém ochrany dětí a mladistvých před nevhodným vlivem videoher určených dospělým nakonec velmi efektivně vyřešily ratingové systémy, které původně nevznikly jako vládní intervence do herního průmyslu, ale naopak jako obrana herního průmyslu před zásahy ze strany státu. Je pozoruhodné, že ze všech současných ratingových systémů si tento charakter ponechaly pouze některé, například americký ESRB nebo CERO. Všechny ostatní systémy fungují buď jako agentura zřízená státním aparátem (UBK) nebo dokonce jako součást úřadu pro cenzuru (OFLC).

Seznam použitých zdrojů

1. KUČEROVÁ, Helena. *Definice informace* [online]. 2011 [cit. 2012-06-24]. Dostupné z WWW: <<http://info.sks.cz/users/ku/ZIZ/inform1.htm>>.
2. Bible [online]. 2010 [cit. 2012-06-24]. Dostupné z WWW: <<http://www.zh.cz/bible/Default.aspx?MenuId=25#otazka1>>.
3. TVRDOŇ, Jiří. *Metody ekonomického výstupu*. [online]. [cit. 2012-06-24]. Dostupné z: pef.czu.cz/~huckoj/Tvrdon/Sminar_05_11.ppt
4. Maturana, H. AUTOPOIESIS, STRUCTURAL COUPLING AND COGNITION, 2008. Untitled document. <http://www.isss.org/maturana.htm> .
5. WIENER, Norbert. *The Human Use Of Human Beings: Cybernetics And Society*. 1954. vyd. Da Capo Press, 1988, s. 40-41. ISBN 0306803208.
6. WIENER, Norbert. *The Human Use Of Human Beings: Cybernetics And Society*. 1954. vyd. Da Capo Press, 1988, s. 105-106. ISBN 0306803208.
7. Bynum, Terrell, "Computer and Information Ethics", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Spring 2011 Edition)*, Edward N. Zalta (ed.), URL = <<http://plato.stanford.edu/archives/spr2011/entries/ethics-computer/>>.
8. BUREŠ, Jiří. <i>Sociokybernetika</i>: <i>Přehledová studie</i>. 2008. 333064. Dostupné z: is.muni.cz/th/333064/fss_b/bakalarska_prace_333064.doc. Bakalářská práce. Masarykova universita v Brně. Vedoucí práce doc. PhDr. Csaba Szaló, Ph.D.
9. WILLSON, Michelle A. *Technically Together: Rethinking Community Within Techno-society*. 2006. vyd. New York : P. Lang, 2006. Digital Formations, 28. ISBN 0820476137 9780820476131.

10. HOFTKIRCHNER, W. Ludwig von Bertalanffy. Forerunner of Evolutionary Systems Theory. In J. Gu & G. Chroust (Eds.), *The New Role of Systems Sciences For a Knowledgebased Society, Proceedings of the First World Congress of the International Federation for Systems Research*, Kobe, Japan. (2005). CD-ROM (ISBN 4-903092-02-X).
11. Schmidt, J. (2008). Was ist neu am Social Web? Soziologische und kommunikationswissenschaftliche Grundlagen. In A. Zerfaß, M. Welker & J. Schmidt (Eds.), *Kommunikation, Partizipation und Wirkungen im Social Web, Grundlagen und Methoden: Von der Gesellschaft zum Individuum* s.18-40. Köln: Herbert von Halem Verlag.
12. ROPOHL, Günter. PHILOSOPHY OF SOCIO-TECHNICAL SYSTEMS. *Society for Philosophy and Technology* [online]. 1999, roč. 1999, č. 4 [cit. 2012-06-25]. Dostupné z: http://scholar.lib.vt.edu/ejournals/SPT/v4_n3html/ROPOHL.html
13. Wellman, B. (2002). Little Boxes, Glocalization, and Networked Individualism. In M. Ta-nabe, P. van den Besselaar & T. Ishida, (Eds.), *Digital Cities II: Computational and Socio-logical Approaches* (10-25). Berlin: Springer
14. F. Henri & B. Pudelko, Understanding and analysing activity and learning in virtual communities *Journal of Computer Assisted Learning* (2003) 19, 474-487. Dostupný z <http://hal.archives-ouvertes.fr/docs/00/19/02/67/PDF/Henri-France-2003.pdf>
15. Bruns, A. (2008). *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond. From Producton to Produsage*. New York etc.: Peter Lang.
16. Lovink, G. & Rossiter, N. (2005). The Dawn of Organised Networks. *fibreculture*, Dostupný z http://journal.fibreculture.org/issue5/lovink_rossiter.html.
17. Gurstein, M. (2008). What is Community Informatics? Monza: Polimetrica.
18. VAN CAMP, Feffrey. Facebook triggers asthma attacs in teen. In: *Digital Trends* [online]. 2010 [cit. 2012-06-25]. Dostupné z: <http://www.digitaltrends.com/computing/facebook-triggers-asthma-attacks-in-teen/>

19. SMITH, Rebecca. Facebook stress may have triggered asthma attack. In: *The Telegraph* [online]. 2010 [cit. 2012-06-25]. Dostupné z:
<http://www.telegraph.co.uk/health/healthnews/8142916/Facebook-stress-may-have-triggered-asthma-attack.html>
20. ANDERSON, Craig, et al. Longitudinal Effects of Violent Video Games on Aggression in Japan and the United States. *PEDIATRICS*. 2008, no. 5, s. 1067-1072. Dostupný z WWW:
<<http://pediatrics.aappublications.org/cgi/content/full/122/5/e1067>>.
21. GONZALEZ, Lauren, OGURO , Collin. *Gamespot* [online]. 2005 [cit. 2009-01-01]. Dostupný z WWW: <<http://www.gamespot.com/features/6090892/index.html>>.
22. Essential Facts about the Computer and Video Game Industry. *Essential Facts about the Computer and Video Game Industry* [online]. 2008 [cit. 2009-01-01]. Dostupný z WWW: <http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2008.pdf>.
23. GONZALEZ, Lauren, OGURO , Collin. *Gamespot* [online]. 2005 [cit. 2009-01-01]. Dostupný z WWW: < <http://www.gamespot.com/features/6090892/p-5.html> >.
24. GONZALEZ, Lauren, OGURO , Collin. *Gamespot* [online]. 2005 [cit. 2009-01-01]. Dostupný z WWW: <<http://www.gamespot.com/features/6090892/p-7.html>>.
25. MEUNIER, Nathan. *Doom* [online]. 2008 [cit. 2009-01-01]. Dostupný z WWW: <<http://www.cheatcc.com/extra/retrogaming/retro14doom.html>>.
26. *Video Game Law Blog* [online]. 2002 [cit. 2009-01-01]. Dostupný z WWW: <<http://www.davis.ca/en/blog/Video-Game-Law/2002/08/13/GAMES-NOT-CAUSE-OF-SCHOOL-SHOOTING>>.
27. MARK, East. *Gamespot* [online]. 1997 [cit. 2009-01-01]. Dostupný z WWW: <<http://www.gamespot.com/pc/action/postal/review.html>>.
28. *Haitian-Americans for Human Rights And Haitian Centers Council* [online]. 2000-2001 [cit. 2009-01-01]. Dostupný z WWW:

<<http://www.heritagekonpa.com/archives/Haitian%20American%20For%20Human%20Rights%20Press%20Release.htm>>.

29. GONZALEZ, Lauren, OGURO , Collin. *Gamespot* [online]. 2005 [cit. 2009-01-01]. Dostupný z WWW: < <http://www.gamespot.com/features/6090892/p-11.html> >.
30. GONZALEZ, Lauren, OGURO , Collin. *Gamespot* [online]. 2005 [cit. 2009-01-01]. Dostupný z WWW: < <http://www.gamespot.com/features/6090892/p-12.html> >.
31. GROSSMAN, Dave, DEGAETANO, Gloria. Stop Teaching Our Kids to Kill : A Call to Action Against TV, Movie and Video Game Violence. [s.l.] : [s.n.], 1999. 196 s. ISBN 0609606131 .
32. *ESRB* [online]. 1997 [cit. 2009-01-01]. Dostupný z WWW: <<http://www.esrb.org/>>.
33. KOLLSTEDT, Kyle J. a Michael I. STERLING. The Effect of Graphical Quality On Aggression in Violent Video Games. In: *2009 Senior Thesis Projects* [online]. 2009 [cit. 2012-06-25]. Dostupné z: <http://psych.hanover.edu/research/Thesis09/KylesterlingIsfinalpaper.pdf>
34. Internet v české společnosti. In: *Český statistický úřad* [online]. 2012 [cit. 2012-06-25]. Dostupné z: [www.czso.cz/csu/2012edicniplan.nsf/t/.../\\$File/1804120326_28.pdf](http://www.czso.cz/csu/2012edicniplan.nsf/t/.../$File/1804120326_28.pdf)
35. ŠKRAMPAL, Jiří. *Vliv počítačových her na psychiku mladistvých* [online]. Praha, 2009 [cit. 2012-06-25]. Dostupné z: info.sks.cz/www/zavprace/soubory/54510.pdf. Bakalářská práce. Vysoká škola ekonomická v Praze.
36. CHRISTOPHER, Ferguson. The Good, The Bad and the Ugly: A Meta-analytic Review of Positive and Negative Effects of Violent Video Games . *Psychiatric Quarterly*. 2007, no. 4, s. 309-316. Dostupný z WWW: <<http://www.springerlink.com/content/66217176984x7477/fulltext.pdf>>.
37. HUESMANN, L. Rowell. The Impact of Electronic Media Violence: Scientific Theory and Research. *Journal of Adolescent Health* [online]. 2007, vol. 41, is. 6

[cit. 2012-06-24]. Dostupný z WWW:

<<http://www.jahonline.org/article/PIIS1054139X07003916/fulltext>>.

38. *Link between online gaming and violence killed off* [online]. 2008 [cit. 2012-06-24].

Dostupný z WWW: <[http://www.bps.org.uk/media-centre/press-releases/releases\\$/annual-conference-2008/link-between-online-gaming-and-violence-killed-off.cfm](http://www.bps.org.uk/media-centre/press-releases/releases$/annual-conference-2008/link-between-online-gaming-and-violence-killed-off.cfm)>.

39. TIMMER, John. Violent videogames = relaxation? It's more complex than that

[online]. 2008 [cit. 2012-06-24]. Dostupný z WWW:

<<http://arstechnica.com/news.ars/post/20080404-violent-videogames-relaxation-its-more-complex-than-that.html>>.

40. REVIEW OF RESEARCH SHOWS THAT PLAYING VIOLENT VIDEO GAMES

CAN HEIGHTEN AGGRESSION [online]. 2005 [cit. 2012-06-24]. Dostupný z

WWW: <www.apa.org/releases/violentvideoC05.html>.

41. LYNN, Andrea. No strong link seen between violent video games and aggression

[online]. 1995 [cit. 2012-06-24]. Dostupný z WWW:

<<http://news.illinois.edu/NEWS/05/0809videogames.html>>.

42. Youth Violence: A Report of the Surgeon General [online]. 2001 [cit. 2012-06-24].

Dostupný z WWW: <<http://www.surgeongeneral.gov/library/youthviolence/>>.

43. JENKINS, David. Japan To Introduce Revised CERO Ratings System [online]. 2006

[cit. 2012-06-24]. Dostupný z WWW: <http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=8213>.

44. Classification markings (ratings) artwork [online]. 2002 [cit. 2012-06-24]. Dostupný z

WWW: <<http://www.classification.gov.au/special.html?n=291&p=134>>.

45. GROSSMAN, Dave, DEGAETANO, Gloria. Stop Teaching Our Kids to Kill : A Call to Action Against TV, Movie and Video Game Violence. [s.l.] : [s.n.], 1999. 196 s.

ISBN 0609606131 .

46. HUTCHISON, David. Playing to Learn: Video Games in the Classroom. [s.l.] : [s.n.],

2007. 280 s. ISBN 1591584922.

47. SIMON, Karl-Heinz, Barry GIBSON, Fabio GIGLIETTO a Luca ROSSI. JOURNAL

OF SOCIOCYBERNETICS vol 7. Journal of sociocybernetics official journal of the Research Committee on Sociocybernetics (RC51) of the International Sociological

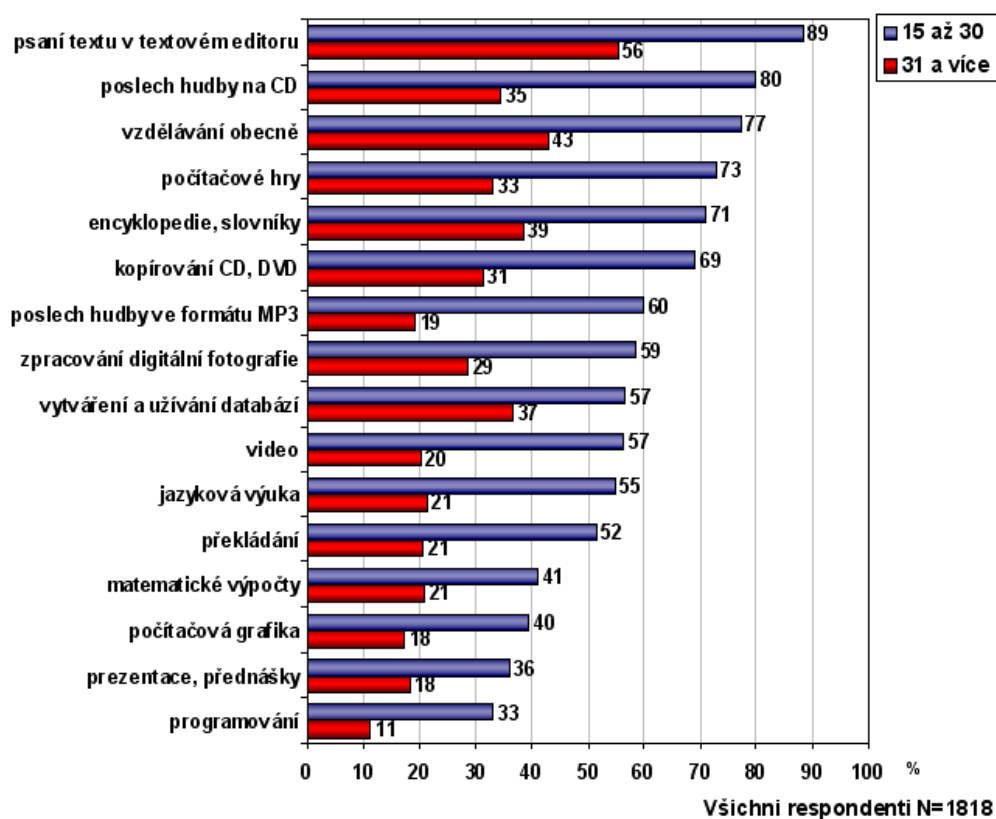
Association [online]. 2009, č. 7, s. 160 [cit. 2012-06-26]. ISSN 1607-8667. Dostupné z: <http://www.unizar.es/sociocybernetics/Journal/JoS7-2-2009.pdf>

48. SIMON, Barry GIBSON a Juan AGUADO. JOURNAL OF SOCIOCYBERNETICS vol 8. Journal of sociocybernetics official journal of the Research Committee on Sociocybernetics (RC51) of the International Sociological Association [online]. 2010, č. 8, s. 109 [cit. 2012-06-26]. ISSN 1607-8667. DOI: 1607-8667. Dostupné z: http://www.unizar.es/sociocybernetics/Journal/journal_1_2_2010_1.pdf
49. SAK, Petr a Karolína SAKOVÁ. Jak Internet mění společnost. In: Lupa.cz [online]. 2007 [cit. 2012-06-26]. Dostupné z: <http://www.lupa.cz/clanky/zpusob-vyuzivani-osobniho-pocitace-a-internetu/>

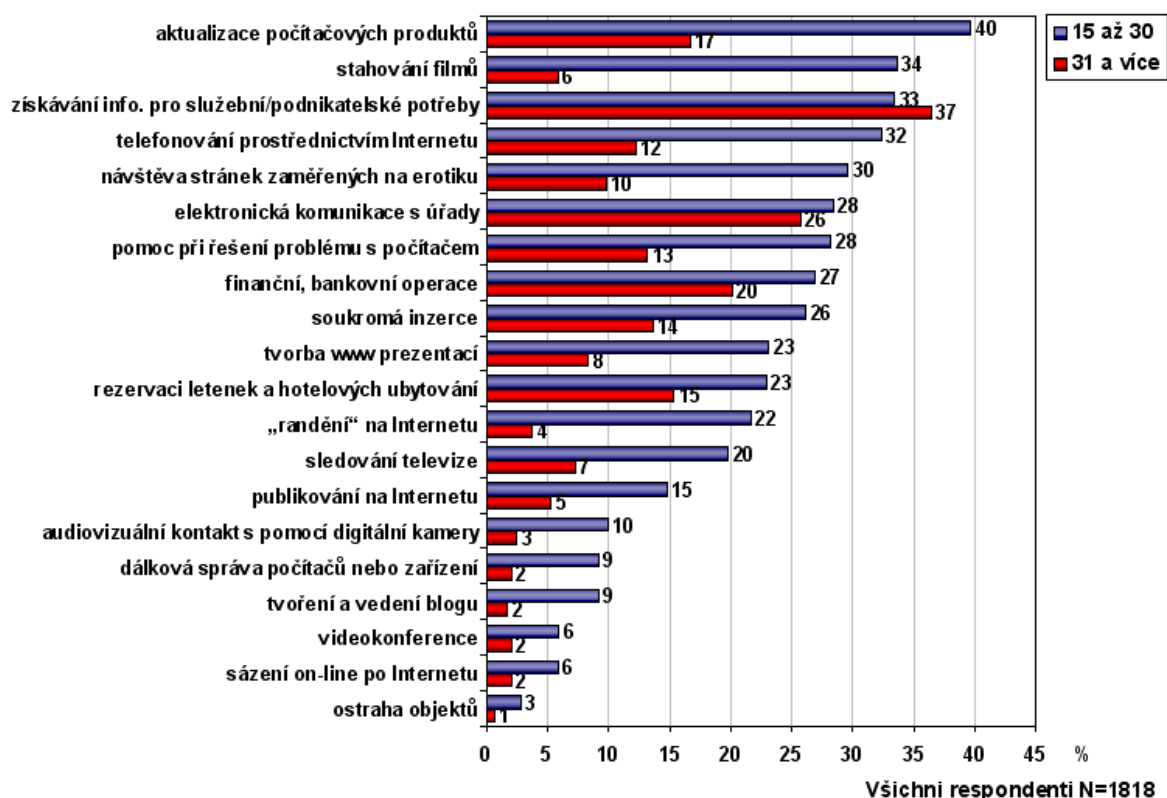
Přílohy

Trendy

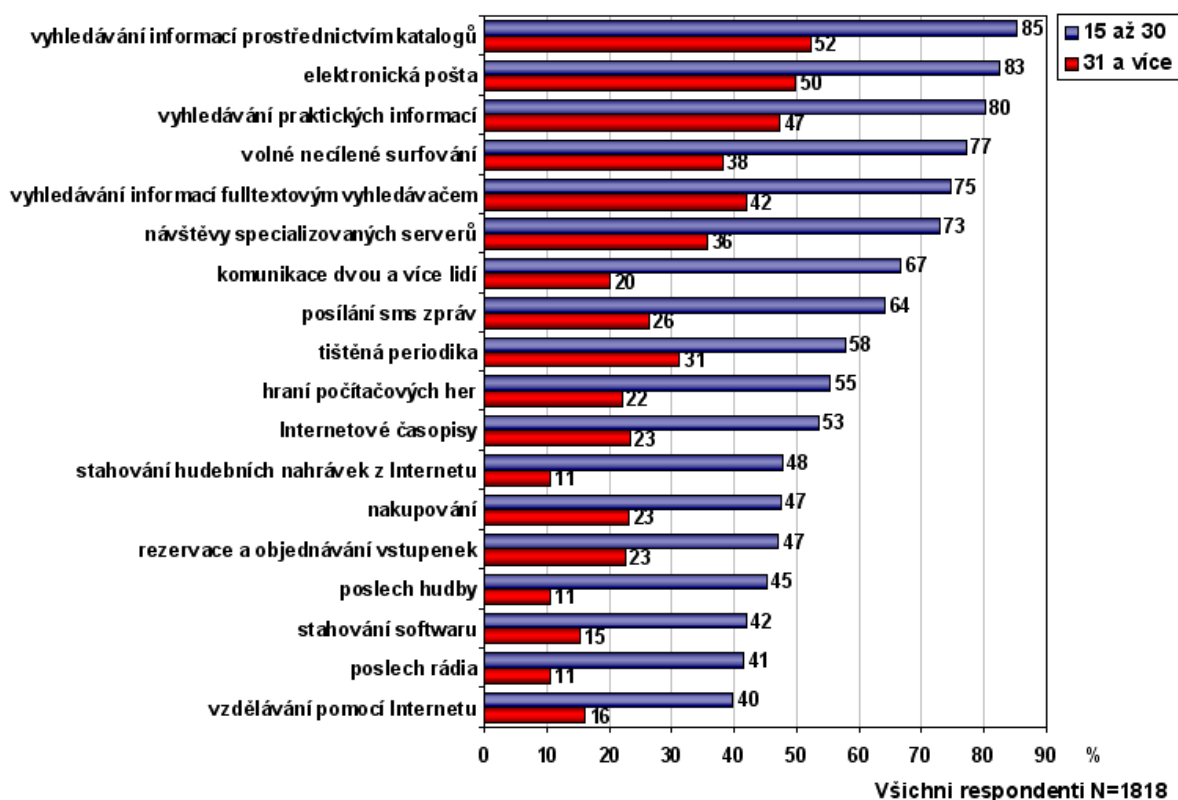
Využívání jednotlivých možností počítače ve věkových skupinách



Využívání jednotlivých možností Internetu ve věkových skupinách II.



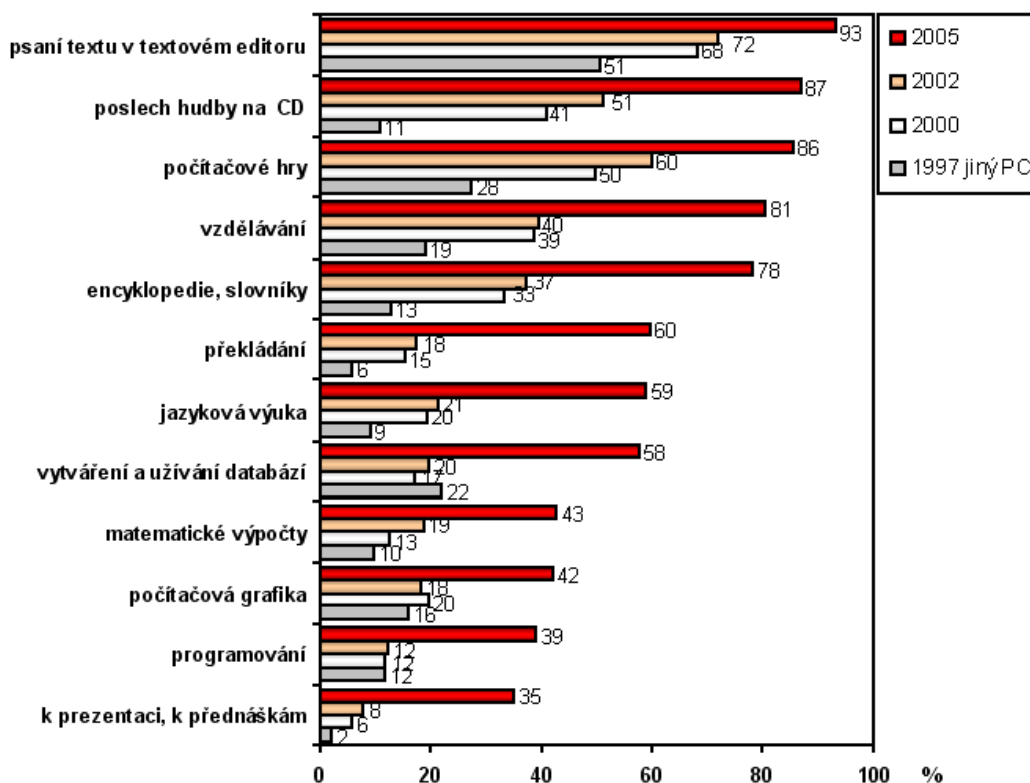
Využívání jednotlivých možností Internetu ve věkových skupinách I.



Využívání PC – originál, léta 1997 – 2005

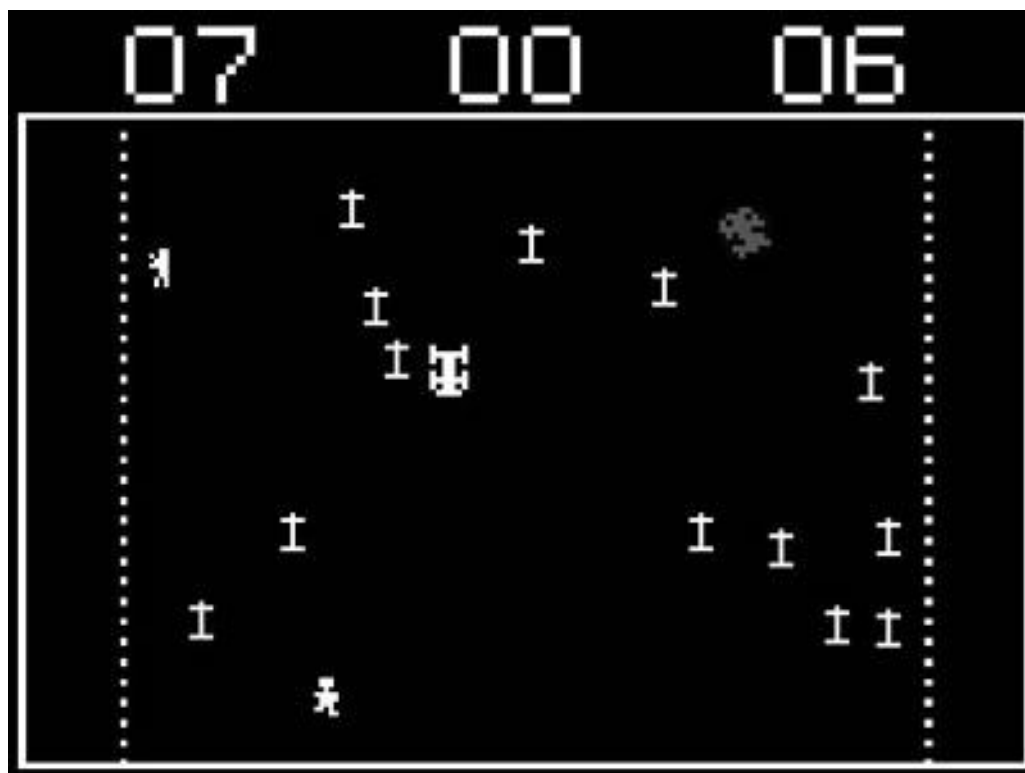
Graf ukazuje vývoj návyků mladší skupiny uživatelů od patnácti do pětadvaceti let v období od roku 1997 do roku 2005. Podle očekávání lze pozorovat prudký nárůst ve všech kategoriích, obzvláště mezi lety 2002 a 2005.

Využívání PC, v letech 1997, 2000, 2002 a 2005 ve věkové skupině 15 - 23 let

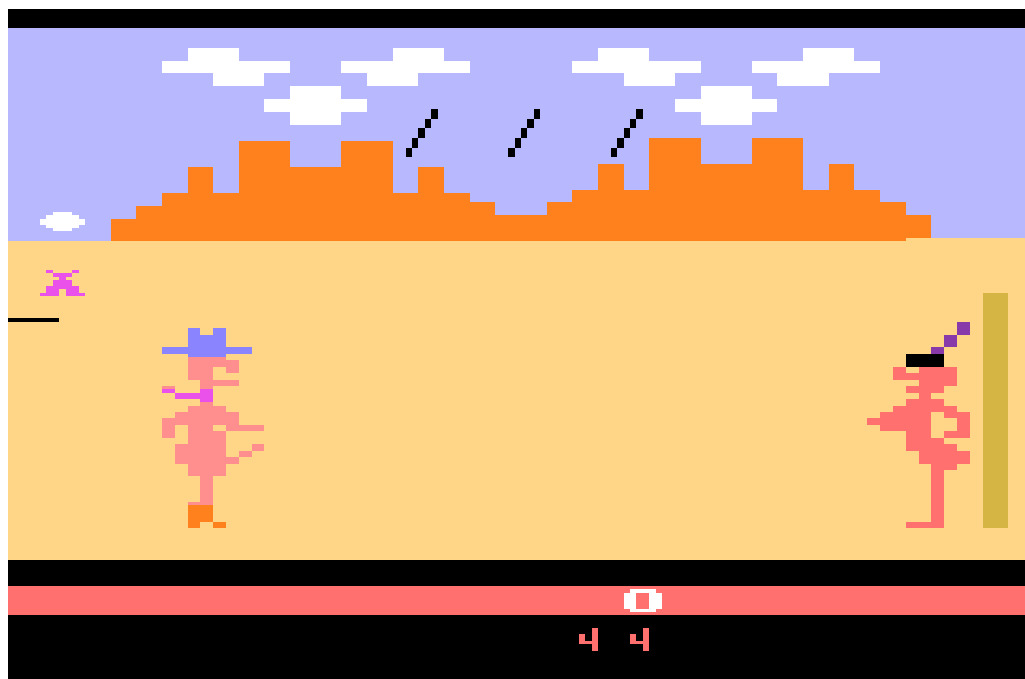


Využívání PC – rozšířený, 1997 – 2012

Přílohy ke kapitole interaktivní média



Obrázek 1: Death Race



Obrázek 2: Custer's Revenge



Obrázek 3: Mortal Kombat



Obrázek 4: Mortal Kombat II



Obrázek 5: Carmageddon



Obrázek 6: Postal 2



Obrázek 7: Grand Theft Auto



Obrázek 8: Grand Theft Auto 4 (2008)



Obrázek 9: Wolfenstein3D



Obrázek 10: Resident Evil



Obrázek 11: Doom



Obrázek 12: Doom 3 (2004)



Obrázek 13: Soldier of Fortune



Obrázek14: Duke Nukem 3D



Obrázek 15: Fallout 3 (2008)



Obrázek 16: Battlefield 3 (2011), technologicky nejvyspělejší hra současnosti



Obrázek 17: Virtua Fighter V (2007), bojová hra



Obrázek 18: L.A.Noire (2011), hra s nejpokročilejší mimikou obličej

Kategorie ratingových systémů

Hlavní kategorie systému ESRB

EC – Early Childhood

Hry určené dětem ve věku od tří let.



E – Everyone

Hry vhodné pro děti od šesti let. Mohou obsahovat mírné formy kresleného násilí.



E10+ - Everyone 10+

Hry vhodné pro děti starší deseti let. Mohou obsahovat větší míru kresleného násilí.



T – Teen

Hry vhodné pro děti a mladistvé od třinácti let. Hry mohou obsahovat násilí, omezené použití vulgarismů, černý humor a minimální použití krve.



M – Mature

Hry vhodné pro osoby starší sedmnácti let. Mohou obsahovat invenzivní násilí, krev, sexuální tematiku a použití vulgarismů.



AO – Adult Only

Hry vhodné pro dospělé hráče starší osmnácti let. Mohou obsahovat dlouhé násilné scény, nahotu a grafické znázornění sexu.



RP – Rating Pending

Hry, které čekají, až jim bude skupinou ESRB uděleno hodnocení.



Hlavní kategorie systému PEGI

PEGI 3+

Obsah her, daných tímto ratingem je považován za vhodný pro všechny věkové skupiny. Jisté násilí je v komickém kontextu akceptovatelné (Bugs Bunny nebo Tom & Jerry). Dítě by nemělo asociovat postavu na obrazovce s postavami reálného života, měla by to být čistá fantazie. Hra nemá obsahovat zvuky ani obraz, jež dítě děsí. Neobsahují vulgární výrazy ani sexuální aktivity, na které by mohl být rodič dotazován a začít tak vysvětlovat život dříve, než je vhodné.



PEGI 7+

Hry, které by mohly být normálně ohodnoceny 3+ ale které obsahují scény, které mohou nahánět hrůzu, jsou v této kategorii. Jisté scény částečné nahoty mohou být dovoleny, ale nikdy v sexuálním kontextu.



PEGI 12+

Videohry, které prezentují násilí poněkud více grafické povahy vůči smyšleným postavám a jiné než grafické násilí vůči postavám lidského vzhledu nebo rozpoznatelným zvířatům, jakož i videohry, které ukazují nahotu více grafické povahy mohou spadat do této věkové kategorie. Jakékoli vulgární projevy musí být mírné, bez sexuálního významu.



PEGI 16+

Tento rating je aplikován tak, že násilí nebo sexuální aktivity dosahují míry, že vypadají stejně jako reálném životě. Mladí lidé v této skupině by se měli vyrovnat s extrémnější vulgární mluvou, používáním tabáku a drog a vykreslením kriminálních aktivit.



PEGI 18+

Klasifikace pro dospělé je aplikována pokud úroveň násilí dosahuje míry vykreslující hrubé násilí nebo obsahuje specifické druhy násilí. Hrubé násilí je velmi složité definovat, protože je to velmi subjektivní, ale obecně může být klasifikováno jako vykreslení násilí, které může v divákovi způsobit odpor.



Hlavní kategorie systému CERO

Rating systému CERO je rozdělen do pěti kategorií na podobných principech jako ESRB a PEGI.

- A** – všechny věkové kategorie bez omezení
- B** – hráči starší dvanácti let
- C** – hráči starší patnácti let
- D** – hráči starší sedmnácti let
- Z** – hráči starší osmnácti let

Hry s ratingem Z nejsou, podobně hry s ratingem AO systému ESRB, k dostání v běžných obchodních řetězcích a jejich prodej je regulován vládou.

Hlavní kategorie systému OFLC

G - Genreral



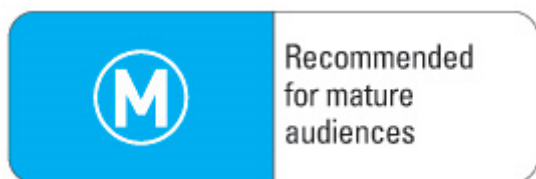
Hry vhodné pro všechny hráče bez omezení.

PG – Parental guidance recommended



Hry, které mohou vést ke zmatení nebo rozčilení mladších hráčů. Systém doporučuje dohled rodičů při hraní.

M – Recommended for mature audiences



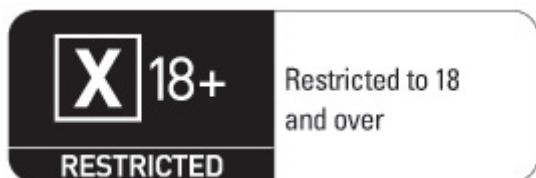
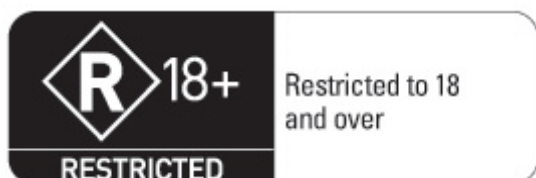
Hry, které mohou vyžadovat vyspělost k pochopení obsahu hry.

MA – Not suitable for people under 15.



Hry, které nejsou vhodné pro hráče mladšího patnácti let. Mladší hráč si může hru zakoupit pouze v doprovodu rodiče nebo jiné dospělé osoby.

X18 (Restricted) a X18 (Pornographic)



Ratingy X18 jsou v Austrálii udělovány pouze filmům. Pokud videohra nesplňuje podmínky o stupeň nižšího ratingu MA, automaticky dostává hodnocení RA (Refused Classification) a její distribuce je na území Austrálie zakázána. Momentálně je v přípravě novelizace, která má povolit rating 18+ i pro hry.