

Poznámky k teorii virtuálních komunit

Jakub Macek

Notes on the theory of virtual communities

The article offers an overview of theoretical and empirical reflection on so called virtual communities – the paper covers early utopian and dystopian speculations about possible impacts of new media on social relationships, as well as later realistic conceptualizations of virtual communities and social network sites. On the basis of the overview, the text consequently formulates a framework for empirical examination of virtual communities derived from Nancy K. Baym's emergent model of online community and Barry Wellman's notion of virtual communities as technologically mediated networked social ties. The framework emphasizes a poly-hybrid, diversified and erratic nature of virtual communities.

Keywords: Virtual communities; social network sites; new media; new media studies; early cyberculture.

Jen málokterému tématu věnovali autoři zabývající se sociálněvědnou reflexí nových médií tolik energie a času jako tématu virtuálních komunit. A to i přes lehce problematickou image, kterou si virtuální komunity coby „trendy záležitost“ stále ještě nesou. Pro důvody, proč zájem o virtuální komunity nepolevuje, ale naopak sílí, není třeba chodit daleko: Virtuální komunity jsou zkrátka a dobře nepřehlédnutelné – z kuriozity, kterou byly do poloviny devadesátých let minulého století, se staly menšinou, snad poněkud podezřelou „zábavou“ a následně se pak během posledních pěti let definitivně proměnily ve fenomén mainstreamové povahy. Současně je existence komunit a vztahových sítí formovaných v prostředí počítačových sítí pro společenské vědce nutně vzrušující a lákavá (a pro některé již čtvrtou dekádu), neboť odráží řadu proměn, jimiž pozdně moderní společnost po nástupu nových médií prochází, a zároveň proto, že představuje problém, který se nachází ve stavu nedořešenosti představující teoretickou i empirickou výzvu.

Tato stať si klade dvojí cíl. Prvním z cílů je nastínit vývoj, kterým reflexe a výzkum virtuálních komunit prošly – přičemž záměrem je nejen naznačit, že ona zmíněná „nedořešenost“ je spíše imanentní vlastností teorií nových médií, než dočasným stavem, ale především poukázat na inspirační zdroje rozpravy a v nutné stručnosti načrtnout proces, během něž se původně částečně neakademické diskurzy včleňují do rozpravy společenských věd. Druhým cílem je formulace takového modelu virtuálních komunit, který dovolí jejich komparativní zkoumání a umožní podtrhnout jejich bytostně hybridní povahu, jejich zřetelnou

barvitost a proměnlivost. Předpokladem této formulace je právě kritické shrnutí postupně sílící a košatější diskuze. Ta je ve svých počátcích poznamenána absencí širšího výkladového rámce a na jedné straně je charakterizována postupnou snahou o opuštění původního spekulativního, technodeterministického a často ideologicky zatíženého pohledu na nová média a naopak navázáním na sociálněkonstruktivistickou logiku (která studiím médií a s nimi spojených témat dominuje od 70. let) a na straně druhé pak snahou o zachycení rostoucí plurality a nejednoznačnosti světa nových médií – světa, který se zjevně vzpírá jednoduchým výrokům – které jsou mnohdy syceny revolučním nadšením, – o povaze „nového světa“. Předkládaný model virtuálních komunit je inspirovaný *modelem vzniku online komunity*, jehož autorkou je medioložka Nancy K. Baym (1998), a pojetím komunit jako vztahových sítí, které předkládá sociolog Barry Wellman (Wellman & Giulia 1999). Současně je předkládaný model založen na odmítnutí jednoduchého dichotomizujícího pohledu na virtuální komunity – pohledu, který rozpravu charakterizoval a do jisté míry stále charakterizuje; pohledu, který mimo jiné vede k tendenci hledat substanciální rozlišení mezi „opravdovým“ a „virtuálním“ světem a který tak virtuální komunity nepatřičně a zavádějícím způsobem situuje do protikladu vůči komunitám „skutečným“.

Vstup do krajiny nových médií je nutně spojen s nutností vyjasnit několik málo zdánlivých drobností, které čtenáři sběhlejšímu ve výpravách tohoto druhu možná přijdou jako samozřejmé, ale bez nichž by text mohl být poněkud zavádějící.

Předně je důležité zdůraznit, že v rozpravě o virtuálních komunitách se z pohledu sociologie ocitáme ve zřetelné hraniční oblasti – pohybujeme se totiž na poli takzvaných *studií nových médií* (*new media studies*) – jež je bytostně interdisciplinární, fragmentarizovaná a heterogenní jak stran teoretických a metodologických východisek, tak co se týče tematických ohnisek. O studiích nových médií nelze hovořit jako o oboru, o konsolidované disciplíně – daleko spíše jde, jak poznamenává teoretik David Silver (2000, 2004), o meta-pole (*meta-field*), jehož spojujícími prvky jsou jednak zájem o nová média, tedy o média založená na digitálním kódování dat, a jednak institucionální zázemí budované během posledních patnácti let (a reprezentované zhruba desítkou mezinárodních recenzovaných žurnálů a odbornými pracovišti a studijními kurikuly vznikajícími převážně na anglosaských univerzitách a technologických institutech). Příčina interdisciplinarity studií nových médií zřetelně souvisí s jejich historickým vývojem, který je (jak ostatně dále uvidíme) tvarován setkáním diskurzů neakademických a akademických (společenskovědných, humanitních a technologických), i s povahou nových médií jako takových. Nová média od devadesátých let minulého století prostupují prakticky všemi rovinami sociálního života – každodenností a individuálním jednáním počínaje a makrosociálními, politickými a ekonomickými dimenzemi konče – a jsou tak velmi pochopitelně objektem zájmu badatelů z nejrůznějších mateřských oborů. Dominantnější pozici zde sice, jak konstatují například Lievrouw a Livingstone (2002), do jisté míry

mají výzkumníci a teoretici, jejichž mateřskou oborovou půdou jsou mediální studia (sama o sobě již interdisciplinární), ale právě i v tomto textu pojednané téma virtuálních komunit zřetelně ilustruje oborovou rozkročenost studií nových médií.¹

Juvenilní a interdisciplinární charakter studií nových médií se vcelku nepřekvapivě odráží v jejich konceptuální rozvolněnosti – opatrně sedimentující kánon studií nových médií se i přes některé ambicióznější pokusy o přehledově pojatá shrnutí problematiky² potýká s terminologickou neustáleností, jež je posilována nestálostí samotných zkoumaných problémů a proměňujícím se akcentem na různá oborová východiska. Virtuální komunity jako jeden z tematických pilířů studií nových médií jsou toho velmi dobrým příkladem: chápání samotného termínu komunita se ve vztahu k novým médiím během posledních dvou dekad průběžně proměňuje a hranice mezi jednotlivými (často oborově specifickými) pojetími se v řadě případů rozostřují – z pohledu sociologie je tak nutně problematické, že raná debata o virtuálních komunitách nereflexivně směřuje sociologizující pohledy na virtuální komunity jako na technologicky mediované formy společenství s politicky a ideologicky konotovaným chápáním komunity jako (geograficky lokální nebo zájmově lokalizovatelné) obce či veřejnosti. I to je nakonec dobrým důvodem pro to, že cílem tohoto textu je naznačit postupně sílící příklon k pohledu preferujícímu spíše sociologický výkladový rámec problematiky – tedy k takovému pohledu, který je založen na chápání virtuálních komunit jako vztahových sítí, jež mají povahu imaginovaných společenstev utvářených prostřednictvím komunikace v technologických rozhraních nových médií.³

Poznámku si rovněž zaslouží problém novosti nových médií – respektive vzrušení z jejich novosti, které, jak uvidíme dále na příkladu tematizování virtuálních komunit, charakterizuje jejich ranou reflexi.⁴ Vznik prakticky všech nových

¹ Tu lze nakonec ilustrovat i na situaci v českém akademickém prostředí. Ponecháme-li stranou technologicky a uměnovědně orientované zdroje, pak se problematice nových médií se plně věnují žurnály *Cyberpsychology* (<http://www.cyberpsychology.eu/>) a *Masaryk University Journal of Law and Technology* (<http://mujlt.law.muni.cz/>), formou tematických čísel časopisy *Sociální studia*, *Biograf* (jak vidno), dnes již nevycházející *Revue pro média* a v jednotlivých textech pak například *Mediální studia* a *Teorie vědy*.

² Jejich příkladem mohou být publikace *Handbook of new media* (Lievrouw & Livingstone 2002) a *New media: A critical introduction* (Lister a kol. 2009).

³ Skutečnost, že sociální interakce probíhající v prostředí nových médií jsou realizovány prostřednictvím komunikace, vcelku samozřejmě vede k tomu, že termíny komunikace a interakce jsou užívány jako zaměnitelné – což je další specifikum, s nímž se setkáme v diskuzi o nových médiích (a tedy i virtuálních komunitách) a které není aplikovatelné mimo rámec technologicky mediovaných sociálních vztahů. Pakliže jsou tedy oba termíny zaměřovány i v této stati, děje se tak v tomto smyslu vědomě.

⁴ Jako nová média jsou dnes informační a komunikační technologie založené na digitálním kódování dat nazývány rozhodně z jiných důvodů než proto, že by tato média byla skutečně nová. (První osobní počítače se na trhu ostatně objevily již v polovině sedmdesátých let 20. století a první sálové digitální počítače byly konstruovány a ve vojenské, výzkumné i průmyslové praxi využívány dokonce již od let čtyřicátých. Historicky nejvíce médium tak vlastně je analogový videokordér, který byl vyvinut na počátku padesátých let.) Termín je užíván z určité setrvačnosti – a to, že je mu odbornou komunitou soustředěnou kolem studií nových médií dáována přednost před dalšími možnými označeními (jako jsou digitální média, hypermédia,

elektronických médií (a v zásadě i jiných klíčových technologických inovací) byl během devatenáctého i dvacátého století vždy provázen vždy provázen reakcí formulovanou jak z pozic společenských věd (či sociální filozofie), tak z pozic neakademických diskurzů. A tyto reakce měly vždy obdobné rysy. Jak v monografii *Shock of the old* ukazuje historik vědy David Edgerton (2006), je každá technologie, jež je společností chápána jako přelomová, přijímána s „technologickým futurismem“ nerealisticky slibujícím ozdravení politických poměrů, „zmenšení“ světa, posílení a emancipaci slabých.⁵ Což jsou slova, která nám v souvislosti s novými, digitálními médii nemohou neznít povědomě – osobní počítače a internet v tomto ohledu nejsou výjimkou.

Repetitivně se v souvislosti s mediálními technologiemi opakují i argumenty týkající se komunit – de facto každé médium, jehož nástup společenství vědci během 20. století zaznamenávají, diskuzi o komunitě a její možné rekonstrukci a technologicky zprostředkované proměně znovu oživuje. Cílem této statě není detailní archeologická výprava do historie společenskovědného tematizování vztahu médií a komunit, a tak zde snad stačí poznamenat, že kořenům debaty se důkladně věnuje Nicholas Jankowski (2002), který odkazuje na klasické výzkumy masových médií (a to především tisku a rozhlasu) realizované od 30. do 50. let i na projekty, jež se v 70. a 80. letech zabývaly postavením místních rádií, kabelových televizí a video-technologí ve snahách o rekonstrukci komunit.⁶ Podtrhuje přitom skutečnost, na niž upozorňují i mnozí další autoři (např. Baym 2002; Lievrouw & Livingstone 2002; Dahlberg 2001) – a totiž že tematizování virtuálních komunit je vlastně

pokročilejší informační a komunikační technologie, aj.), je vysvětlováno s poukazem na technologickou i sociální proměnlivost a neustálenost digitálních médií – tato média i vzorce jejich užití podléhají nepřetržitě změně (srv. např. Lievrouw & Livingstone 2002, Manovich 2000).

⁵ Socioložka Dana Fisher a mediolog Larry Wright (Fisher & Wright 2001), kteří se tímto zabývají ve vztahu k internetu, tuto „extrémní reakci“ na technologickou inovaci (která, jak upozorňují a jak ostatně dále ukážeme na příkladu virtuálních komunit, nemá pouze utopickou, ale také dystopickou variantu) vysvětlují odkazem na postřehy amerického pozitivistického sociologa Williama Ogburna, který již ve dvacátých letech přichází s teorií tzv. *kulturního opožďení* (*cultural lag*). Společenské vědy podle této teorie nemohou na technologickou inovaci v její časné fázi reagovat adekvátně – jejich reakce je přemrštná a nerealistická až do doby, než je tato inovace kulturně akceptována a než je její postavení ve společnosti fixováno vznikem legislativních rámců, jež užití inovace regulují.

⁶ Australský teoretik Lincoln Dahlberg (2001) v této souvislosti poukazuje na skutečnost, že je to právě akcent na revitalizaci komunit prostřednictvím nových médií, který dominuje jednomu z klíčových proudů politické rozpravy o technologicky podpořeném znovuoživení (s ohledem na kořeny diskuze primárně americké) demokracie. Dahlberg ve své studii rozlišuje tři názorové proudy, které od 80. let 20. století charakterizují diskuzi o vztahu nových médií a demokracie – vedle komunitaristického, který v duchu amerického politického konzervatismu podtrhuje nutnost posílení komunit a jejich hodnot (k čemuž mají podle jeho zastánců nová média přispět), jsou těmi dalšími proudy libertariánský (založený na krajně liberálním akcentu na posílení individuálního politického aktéra coby racionálně se rozhodujícího jedince, jemuž nová média nabízejí šanci získat dosud nedostupné informace nutné pro skutečně poučené rozhodování) a proud deliberativní (podtrhující úlohu nových médií jako platformy umožňující realizovat habermasovský normativní ideál veřejné sféry).

logickým, byť v některých momentech ne zcela přiznávaným pokračováním starších výzkumů a teorií zabývajících se masovými i komunitními médii a jejich dopadem jak na místní komunity, tak na způsoby formování komunit jako takových. To rozpravu o virtuálních komunitách nicméně neobírá o jisté specifické rysy, které do značné míry souvisejí s jejím raným vývojem.

V předvečer reality: Virtuální komunity jako příslib obrody společenstva i jeho ohrožení

Jak ukazuje četba jak textů samotných, tak i jejich četných rekapitulací, typologií a kritik (Lievrouw & Livingstone 2002; Jankowski 2002; Dahlberg 2004; Katz & Rice 2002; Feenberg & Bakardjieva 2004; Macek 2004; Van Dijk 2006; Gauntlett 2007), je valná většina těchto takřkajících klasických prací limitována hned několika vzájemně provázanými skutečnostmi.

V prvním řadě tím, že pro reflexi nových médií – a tedy i pro reflexi virtuálních komunit – je příznačné, že teoretické texty, jež rozpravu o povaze „v sítí“ se odehrávajícího sociálního života přímo formovaly a jež jsou dodnes, coby základ svého druhu kánonu studií nových médií, repetitivně připomínány, vznikaly v době, kdy nová média ani zdaleka nebyla samozřejmou součástí každodennosti. První práce o komunitách vytvářených prostřednictvím počítačové mediované komunikace se ostatně objevují již na konci 60. let 20. století⁷ a korpus klíčových textů, které specifickou diskuzi o vztahu nových, digitálních médií a sociálních vztahů inspirativně otevřely, se rodí převážně od přelomu 80. a 90. let – o nových médiích jako součásti kulturní a technologické každodennosti se v kontextu západních zemí dá nicméně definitivně hovořit až od druhé poloviny poslední dekády minulého století.

Autoři raných textů reflektovali z dnešního pohledu historicky velmi specifickou situaci – specifickou po stránce technologické (už proto, že povaha uživatelských rozhraní, počítačových sítí a jejich přenosových kapacit se zřetelně lišila od těch, jejichž prostřednictvím komunikují dnešní uživatelé) i sociální (aktéři, jimž se věnují rané studie, byli charakterističtí svou otevřeností k přijímání technologických inovací a ve vztahu k většinové populaci je lze považovat za svého druhu „svěrázné“ – jednalo se o akademiky a studenty technických oborů, členy technologických subkultur, první „civilní“ uživatele Internetu). Časným snahám o teoretické podchycení sociálních implikací nově se šířící technologické inovace lze jen těžko mít za zlé, že jaksi nedokázaly předjímat pozdější „zralou“ situaci – podobná extrapolace

⁷ Andrew Feenberg a Maria Bakardjieva (2004: 37) za první ze studií věnujících se problematice, označují statí „The Computer as a Communication Device“, v níž Joseph C. R. Licklider, významný počítačový teoretik z Massachussetského technologického institutu, spolu s R. W. Taylorem předznamenal užití počítačů zapojených do sítí k sociální interakci (Licklider & Taylor 1968). Leah Lievrouw a Sonia Livingstone pak ve svém úvodu k *Handbook of new media* (2002: 3) připomínají sociálněpsychologické studie ze 70. let 20. století, jež se zabývaly telekonferencemi a počítačové mediovanou komunikací mezi vědeckými týmy.

nakonec není v silách společenských věd. Jen s obtížemi v nich proto ale můžeme vidět klíč k teoretickému popisu a pochopení dnešního stavu – svět komunity tvořené nadšenými technologickými inovátory a propojené prostřednictvím textového rozhraní BBS⁸ (což na tomto místě vezměme jako mírně stereotypní příklad virtuální komunity z konce osmdesátých či počátku devadesátých let) se od vztahové sítě utvářené v roce 2010 v prostředí Facebooku liší v podobné míře, jako se měšťanské čtenářské kluby 18. století liší od čtenářů z klubu Reader's Digest. Jisté společné rysy jistě najdeme, ale jednoduché srovnání bude přinejmenším problematické.

Druhá skutečnost, jež aktuální využitelnost oněch klasických prací dnes poněkud umenšuje, je, že se svou povahou zřetelně vymykaly souběžně plynoucí společenskovedné diskuzi o médiích masových – ačkoli totiž (jak je zmíněno výše) debata o virtuálních komunitách v určitých ohledech kontinuálně navazuje na starší společenskovedné inspirace, některé její klíčové charakteristiky ji od diskurzů zavedených disciplín odlišují. Příčinou je, že rané diskurzy, formující diskuzi o virtuálních komunitách, z části vycházejí z jaksi neoborového či neakademického prostředí – rozmanité oborové inspirace (zahrnující jak technologické, tak společenskovedné a humatitní diskurzy) se v nich mísí s výpověďmi, jež mají povahu *vernakulárních teorií*.⁹ Tyto teorie mají na vývoj debaty nezanedbatelný vliv – právě ony jsou do značné míry zdrojem onoho technologického futurismu, o kterém v souvislosti se vzrušením z nástupu technologické inovace hovoří Edgerton.

Raná reflexe virtuálních komunit je tak – z dnešního pohledu – spíše ilustrací historického vývoje studií nových médií i nových médií jako takových, než rezervoárem bezvýhradně využitelných konceptů. Ovšem již vzhledem k tomu, že část dodnes využívaného terminologického a konceptuálního aparátu na tyto rané zdroje odkazuje, je jisté na místě základní rysy této rané debaty kriticky a s ohledem na jejich historický původ shrnout.

Rané teoretické texty, vznikající zhruba do poloviny devadesátých let, se – místo aby reflektovaly soudobý stav zkoumaných komunit – orientují na spekulativní vyprávění o budoucnosti a pokoušejí se o anticipativní výpovědi o vlastnostech budoucích virtuálních komunit a o budoucích dopadech nových médií; současně se zřetelně odklánějí od sociálněkonstruktivistického pohledu, který se například v mediálních studiích prosadil během sedmdesátých let pod vlivem britských

⁸ BBS (Bulletin Board System) – počítačová síťová technologie využívající jednoduché diskuzní rozhraní periodicky synchronizované prostřednictvím telefonického spojení.

⁹ Henry Jenkins (1999) tímto termínem označuje ty teorie, zabývající se novými médii, jež vznikají mimo akademické pole – od teorií podřizujících se akademickým standardům a řádu toho kterého akademického diskurzu se, Jenkinsovými slovy, liší jazykem, publikem, ambicemi i otázkami, které kladou. Hranice mezi vernakulárními a akademickými diskurzemi je nicméně nejasná a rozostřená – což Jenkins (který s ohledem na své rozmanité publikační aktivity nakonec sám může v dobrém sloužit jako ilustrace této nejasnosti) ukazuje na příkladu N. Negroponteho z MIT, píšícího v devadesátých letech teoreticky ambiciózní publicistiku pro magazín *Wired*.

kulturálních studií a francouzských strukturalistických a poststrukturalistických myslitelů, a preferují monokauzální, lineární, technodeterministická vysvětlení, jež implicitně

i explicitně navazují na teze Marshalla McLuhana, Waltera Onga či například Joshuy Meyrowitze na jedné straně a Jeana Baudrillarda a kupříkladu Paula Virilia na straně druhé. Feenberg a Bakardjjeva (2004) v této souvislosti konstatují, že raná reflexe virtuálních komunit probíhala ve znamení hledání tzv. *killer implication*, tedy dominantních dopadů nových médií na sociální jednání. Jinými slovy, stál v centru rozpravy předpoklad, že je možno odhalit převládající účinky technologie (což zřetelně odkazuje k mcluhanovsky technodeterministické logice) a extrapolovat toto odhalení směrem k budoucímu vývoji nových médií.

Tuto orientaci i silné postavení vernakulárních diskurzů lze snad (s jistou zkratkou) vysvětlit tím, že rozprava o virtuálních komunitách se ve svých počátcích zčásti podřizuje pravidlům diskurzů rané kyberkultury. Tedy diskurzů, jež se od 60. let zvolna rozvíjely spolu s novými médii jako takovými a jež měly – v kulturním slova smyslu – na nová média konstitutivní vliv (Macek 2004).¹⁰

Byly to právě tyto diskurzy (které měly, jak již bylo řečeno, původ nejen v akademickém světě, ale jež ve své vernakulární rovině kořenily i v zázemí technologických subkultur a ve sféře rodičího se IT průmyslu), jež do značné míry formovaly „identitu“ nových médií – a tedy očekávání s nimi spojená, vědění toho, „k čemu“ nová média budou sloužit, jaký bude a měl by být jejich vliv na společnost... Rané kyberkulturní diskurzy – a spolu s nimi tedy i raná reflexe virtuálních komunit – jsou charakteristické právě orientací na budoucnost, technodeterministicky laděným důrazem na téma společenské změny (to znamená, že o nových médiích uvažují jako o primární příčině společenské změny a soustředí se na hledání *dopadů* technologických inovací), tematizováním proměny autenticity (nová média jsou nazírána jako zdroj definitivního popření substanciální autenticity, jejíž mizení je v souvislosti s mediálními technologiemi z rozmanitých pozic kritizováno de facto po celé dvacáté století) a vyprávěním o *novém pomezí* (*new frontier*).¹¹ Přičemž příznacně pro ně rovněž je, že se štěpí podél linie technologického optimismu

¹⁰ V textu „Koncept rané kyberkultury“, v němž je problematika rané kyberkultury podrobněji vysvětlována, nehovořím o diskurzích, ale o *naracích*, s odstupem času a s přihlédnutím k zavedené společenskovedné terminologii i vzhledem k tomu, jak diskurzy chápe např. Michel Foucault (1994), zde raději před termínem *narace* upřednostňuji termín *diskurz*.

¹¹ Novým pomezím (*new frontier*) je označována ona oblast sociálního života, jež se ocitá mimo mocenskou kontrolu státu – autoři, kteří se v 80. a 90. letech novým pomezím zabývají, hovoří o tom, že nová média pomáhají vytvořit nefyzickou variantu onoho svobodného prostoru, který o století dříve zanikl v okamžiku, kdy Spojené státy dosáhly pacifického pobřeží. Nové pomezí, vznikající v kyberprostoru, je vnímáno jako příslib nové (byť nutně dočasné, jak poznamenává Hakim Bey ve svém esejí o tzv. dočasných autonomních zónách) svobody, nekontrolované kreativity a odporu vůči totalizujícímu vlivu státu (viz např. Bey 2004 [1991] a Freyermuth 1997; k tématu podrobněji srv. Macek 2004, 2005).

(kdy akcentují utopický rozměr změn přinášených novými médii) a pesimismu (kdy naopak zdůrazňující dystopické důsledky technologické změny).

Jak tedy ona raná vyprávění o virtuálních komunitách, v jejichž středu stálo hledání vražedné implikace, konkrétně vypadala? Z rané diskuze plynou dva protikladné závěry, jež reprezentují na jedné straně technooptimistický a na straně druhé technopesimistický pohled na problematiku technologicky mediovaneho sociálního jednání: autoři buď docházejí k tomu, že vznikají a vzniknou nové typy sociálních uskupení, díky nimž bude oživena komunita „jako taková“ (čili že nová média přináší naději na to, že mohou být oslabeny tendence k individualizaci a že nová média povedou jednak k posílení komunit stávajících, fyzických, a jednak ke vzniku komunit zcela nového typu, ke vzniku komunit virtuálních). A nebo naopak hájí přesvědčení, že nová média vedou k izolacionismu a k atomizaci společností, neboť posilují tendenci k individualizaci, definitivně erodují komunitní vztahy a umenšují prostor pro komunikaci tváří v tvář, respektive pro „skutečnou“ sociální interakci jako takovou (podrobněji viz Wellman & Gulia 1999; Katz & Rice 2002; Van Dijk 2006).

Typickými reprezentanty technooptimistického proudu, jehož argumentační figury později ostré kritice podrobil například britský mediální teoretik Kevin Robins (2003), jsou mimo jiné Howard Rheingold, William Mitchell a Pierre Lévy.¹² Rheingold ve své knize *The virtual community: Homesteading on the electronic frontier* (1993) shrnuje své zkušenosti s participací v komunitě WELL¹³ a na jejich základě formuluje i první explicitní definici virtuálních komunit, které chápe jako „sociální uskupení, která vznikají v Síti, pokud se lidé veřejných diskuzí účastní dostatečně dlouho, s dostatečným lidským vcítěním“ (Rheingold 1993: 1. kap.). Rheingold virtuální komunitu vidí jako mediovanou extenzi komunity fyzické – a současně jako lék na krizi komunitního a veřejného života, krizi, jež je způsobena silícím odcizením a roustoucí individualizací. (Rheingold se v této souvislosti odvolává na „hlad po komunitě“, který je důsledkem formalizace sociálního a veřejného prostoru a mizení tzv. třetích míst, bez nichž komunity nemohou existovat.) Příznačné je, že Rheingold předpokládá, že tendence k utváření virtuálních komunit je přímým důsledkem šíření počítačové komunikace jako takové, že zrod virtuálních komunit je spojen s renesancí veřejného prostoru a veřejné diskuze a že dějinnou pointou příběhu, otevřeného prvními virtuálními komunitami, bude nová, globální, zastřešující kultura, šířená a reprodukována prostřednictvím technologické infrastruktury nových, síťových médií. Podobně jako Rheingold argumentují i William

¹² Autorů, reprezentujících tento proud, je pochopitelně více – z těch nejpřipomínanějších lze odkázat kupříkladu rovněž na *Kyberii* Douglase Rushkoffa (2000 [1994]), *Digitální svět* Nicholase Negroponta (2001 [1993]), *Chaos a kyberkulturu* Timothy Learyho a Michaela Horowitzce (1997 [1994]) či *City of bits* Williama Mitchella (1995).

¹³ WELL (Whole Earth 'Lectronic Link) je jednou z nejstarších online komunit – založena byla v San Franciscu v roce 1985, kdy byla postavena na technologii BBS.

Mitchell (1995) a Pierre Lévy (2000 [1997]) – i oni spojují technologicky mediované kolektivity s ideou revize západní demokracie (Mitchell hovoří o vzniku elektronické agory, tedy o elektronicky utvářené analogii athénské fóry, a Lévy o zrození kolektivní inteligence a „všeobecnosti bez totality“, jež mají být utvářeny právě virtuálními komunitami). A právě tak jako Rheingold očekávají na jedné straně deterritorializaci sociálních vazeb a na straně druhé oživení a pozitivní proměnu lokálních společenství.

Technopesimistická linie rozpravy o dopadu nových médií naopak rozvíjí, jak už bylo řečeno, tezi, že síťové prostředí povede nikoli k novým formám komunitního života, ale k dalšímu oslabování sociálních vazeb. Hrozba nových médií je spojována s oslabením autenticity sociálních interakcí (Stoll 1995) a technologicky způsobeným zrychlením života a vyprázdněnou virtualizací vztahů vykořeněných z konkrétních lokalit (Virilio 2004 [1999]). Kanadští teoretici Kroker a Weinstein (2001 [1994]), integrující neomarxistickou argumentaci McLuhanovským dědictvím, varují, že nová média povedou k izolaci a atomizaci uživatelů na jedné straně a ke vzniku nové mocenské elity, takzvané virtuální třídy, jež si svou moc bude udržovat prostřednictvím informační kontroly, na straně druhé – interakce realizovaná v prostředí sítí má být jen svůdným prostředkem ke komodifikaci, „výprodeji“ subjektu směšujícímu informace o sobě samém za přístup k síťovým službám, a nikoli skutečným benefitem. A například Lee Sproull a Sara Kiesler (1991) přicházejí s teorií *přznaků redukce sociálního kontextu* (*reduced social context cues*) – na základě výzkumů vedených již v polovině 80. let dospívají k názoru, že interakce v prostředí počítačových sítí je založena na bezskrupulózní, zábran zbavené komunikaci. Takový interakční model, který je důsledkem oslabení korektivu sociálních kontextů a jenž má podle nich spíše odstředivé, nežli dostředivé účinky. Dahlberg (2004) jejich teorii shrnuje slovy:

„Inherentní charakteristiky“ počítačově mediované komunikace podle této teorie vedou k redukci sociálních vazeb, jež vede k depersonalizaci (nedostatek intimity), ekvalizace (zploštění hierarchií), ztrátě zábran a následně antinormativnímu jednání. (Dahlberg 2004)

K takovým závěrům je třeba, jak ukázal další vývoj nových médií i samotných virtuálních komunit, přistupovat přinejmenším obezřetně – a to nejen proto, že jsou založené na zjevných teoretických simplifikacích, velmi problematických zobecněních a namnohokrát vyvráceném předpokladu o jednoznačném a přímém dopadu technologické inovace na společnost, lidské jednání a povahu mezilidských vztahů. Tendence nekriticky prolínat tyto „předběžné závěry“ o povaze virtuálních komunit, založené zčásti na spekulacích a logice technologického determinismu, s debatou, jež plněji zohledňuje teoretické dědictví sociálního konstruktivismu i empirií podepřené novější poznatky, je stále svým způsobem živá. Jakkoli totiž byly tyto dopady „přesvědčivě zpochybněny“, jak podotýká Dahlberg a jak

dokládají například i Wellman a Gulia (1999) a dále odkazované výzkumy, setkáváme se s podobnými závěry přinejmenším ještě v minulém desetiletí – normativně laděný technopesimismus přitom vykazuje zřetelně vyšší životaschopnost, než optimistická varianta příběhu o digitální budoucnosti.¹⁴

Hledání realismu: Virtuální komunity jako delokalizovaná společenství

Druhá polovina 90. let 20. století probíhá v oblasti studií nových médií ve znamení „akademizace“ a hledání teoreticky střízlivého, empiricky podloženého realismu – či technorealismu, jak to nazývá Francisco Millarch, autor jednoho z dobově příznačných „realistických“ provolání (Millarch 1998). Což je zřetelně spojeno se skutečností, že nová média ztrácejí s rychlým šířením a s postupující kulturní akceptací na původní dráždivé výlučnosti a stávají se „banálními“, jak posléze konstatuje Barry Wellman:

Přesunuli jsme se ze světa internetových čarodějů do světa obyčejných lidí rutinně užívajících internet. Internet se stal důležitou, ale nikoli výlučnou věcí. Stal se nástrojem mas a přestal být hračkou počítačových vědců. (Wellman 2004: 125)

O zbanálnění je možno hovořit jak v souvislosti s každodenním užitím nových médií, tak v souvislosti s jejich zkoumáním a teoretizováním – téma nových médií se s tím, jak roste potřeba zachytit probíhající technologickou změnu a její šíření, postupně přesouvá do středu zájmu společenských věd a zevšednění nedávno ještě magického světa velkých příslibů i hrozeb je v akademickém světě doprovázeno rostoucím počtem výzkumů a související normalizací publikačního, výzkumného i vzdělávacího provozu.¹⁵ Těžiště diskuze o nových médiích i virtuálních komunitách se, jinými slovy, do jisté míry posunuje – s tím, jak zájem akademického světa

¹⁴ Nie a Erbring (2000, 2002) ještě na počátku tohoto desetiletí docházejí k závěru, že „čím více času lidé tráví používáním Internetu, tím více ztrácejí kontakt se svým sociálním prostředím“ (Nie & Erbring 2002: 278). Van Dijk těmto autorům vytýká, že tento jejich závěr vyjadřuje naprosté nepochopení toho, jak a k čemu je Internet využíván – Nie a Erbring velmi zjednodušeně předpokládají, že uživatelé Internetu buď sedí u počítače, nebo jsou v kontaktu s druhými, což se ovšem poněkud májí se skutečností, že Internet je zcela prokazatelně využíván ke komunikaci a k udržování sociálních kontaktů (Van Dijk 2002: 168). V českém prostředí pak technopesimistické stanovisko zaznívá v kriticky laděné tezi Jaromíra Volka o elektronickém izolátství, jež podle něj může být jedním z nečekaných důsledků užívání nových médií (Volek 2003: 29–33), a v zcela otevřeně varovně-moralistických konstatováních o dopadech nových médií prezentovaných Petrem Sakem a Karolínou Sakovou (Šak a kol. 2008).

¹⁵ Onou normalizací je myšlen proces, během něhož se diskurzy reflektující nová média začaly ve výraznějším míře a důsledněji podřizovat standardům vědecké produkce. Ve druhé polovině 90. let mimo jiné vzniká většina klíčových recenzovaných žurnálů, jež se tematice nových médií věnují – jmenovitě *Convergence*, *First Monday* a *Journal of Computer Mediated Communication* (1995), *New Media & Society* a *Television & New Media* (1999). Současně jsou zakládána specializovaná pracoviště, věnující se sociálněvědné reflexi nových médií, doktorské a afiliční programy, čistě akademické konference...

o nová média sílí, je hranice mezi těmito kulturními poli zřetelnější a přinejmenším ze strany akademického světa je obezřetněji sledována a hlídána. A to přesto, že inspirativní prnutí mezi vernakulárními diskurzemi a specializovanými akademickými diskurzemi, jež se pochopitelně podřizují jiné kulturní logice, nemizí a některé zásadní inspirační impulzy dodnes do studií nových médií vstupují z mimoakademického prostoru.¹⁶

Snaha o empirické zachycení situace se v tomto období na jedné straně projevila rostoucím počtem deskriptivních kvantitativních šetření, probíhajících především z podnětu státních úřadů a marketingově orientovaných společností (Wellman 2004) – akademická reflexe však, jak plyne z tematické metaanalýzy textů zabývajících se novými médii a publikovaných v letech 1996–2000, preferovala spíše explorativní, kvalitativní typy zkoumání (Kim & Waver 2002), založené na „sociálněkonstruktivistických přístupech, vymezení se vůči technologickému determinismu a etnografických metodologiích“ (Lievroux & Livingstone 2002: 12).

Důsledkem rostoucího empirického a posléze i teoretického zájmu o nová média (a tím pádem i o virtuální komunity) je vcelku pochopitelně rostoucí kritičnost vůči krajně optimistickým i pesimistickým tezím, jež jsou nastíněny výše. Ukazuje se, že ony dva pohledy se v zásadě míjejí s pozdější empirickou zkušeností, kterou reálné rozšíření počítačově mediované komunikace přineslo. Internet a jím nesená komunikace zjevně nevedou ani k dramatické izolaci jedinců, ani k jejich vytržení z každodennosti, ani k vytváření revolučně nových či jakkoli fantaskně nereálných typů společenství a identit. Kevin Robins (2003) poměrně ironicky podotýká, že sny o neomezené identitní kreativitě a o vyvázání se z pout fyzického světa, tedy sny, jež byly součástí utopických vyprávění o možnostech nových médií, jsou od samého počátku spíše příznakem nedostatečné sociologické imaginace svých tvůrců, než čehokoli jiného – kyberprostor, jak je označován imaginovaný prostor technologicky mediované komunikace (Macek 2003), je pevnou součástí sociální reality a jen těžko jej lze nazírat jako jakkoli diskrétní, na zbytku sociálního světa nezávislou dimenzi společenského jednání. Wellman a Gulia v tomto duchu konstatují:

Internet je jen jedním z mnoha způsobů, jak mohou být lidé v interakci. Není oddělenou realitou. Lidé si s sebou do svých online interakcí přinášejí svůj gender, stádium životního cyklu, kulturní zázemí, socioekonomický status a offline pouta s ostatními. (Wellman & Gulia 1999: 170)

¹⁶ Příkladem může být sporné, ale v posledních letech hojně diskutované téma tzv. Webu 2.0 a nakonec i navazující téma sociálních médií. Příznačné rovněž je, že řada klíčových aktuálních debat vedených autory, patřícími ve studiích nových médií mezi nejcitovanější, probíhá nebo je iniciována mimo hranice zavedených akademických žurnálů a takřka výhradně důvěryhodných vydavatelských domů (v této souvislosti je možno vzpomenout online publikační aktivity Douglase Kellnera, Henryho Jenkinse, Davida Silvera, Lawrence Lessiga či například Davida Gauntletta).

Podobně jako Robins i američtí výzkumníci Katz a Rice považují „dystopické noční můry i utopické sny za příliš extrémní“ (Katz & Rice 2002: 13). Autoři opírající se o výsledky série šetření, která probíhala v rámci projektu Syntopia v letech 1995–2000, docházejí k závěru, že užití internetu motivované snahou o sebevyjádření na jedné straně a hledání sociální interakce na straně druhé, je v první řadě extenzí každodenního rutinního jednání a má zjevně dvojí důsledky:

Tak jako nám Internet dovoluje soustředit a vymezit se v našich zájmech a v jistém smyslu se izolovat od určitých lidí a skupin, umožňuje nám rovněž poznávat jiné lidi a jiné skupiny a vytvářet řadu emocionálních a sociálních pout. Internet tedy podporuje specializaci a diferenciaci, ale současně podporuje i nové formy interakce a organizace. (Katz & Rice 2002: 13)

Ve své střízlivosti a kritičnosti velmi příznačnou reakcí, jež dobře ilustruje tento posun od utopicko-dystopického okouzlení novými digitálními technologiemi, je jednak model vzniku online komunit, který formulovala Nancy K. Baym (1998) a jemuž se budeme věnovat později, ale také již zmiňovaná studie Feenberga a Bakardjievovy (2004), publikovaná v bilančním prvním čísle pátého ročníku žurnálu *New Media & Society*. Andrew Feenberg a Maria Bakardjievová odmítají – stejně jako již výše citovaní Jankowski (2002) a Wellman a Gulia (1999) – onen přístup k virtuálním komunitám, který tuto problematiku vytrhuje z širšího sociálního, historického i teoreticko-výzkumného kontextu a diskuzí o virtuálních komunitách navazují na obecnější diskuzi sociologickou a sociálněvědnou. S odkazem na Benedicta Andersona a jeho *Představy společnosti* (Anderson 2008) proto Feenberg a Bakardjievová navrhuje přistupovat k virtuálním komunitám jako ke komunitám imagi-
novaným (tj. kolektivitám přesahujícím rámec komunikace tváří v tvář a spoluutvářeným prostřednictvím médií). Na virtuální komunity je tak možno nahlížet prizmatem dlouhodobého trendu, v jehož středu stojí postupné vyvázání kolektivit z mantinelů jejich ukotvenosti v lokálních časových a prostorových kontextech. Z pohledu teoretické reflexe tímto virtuální komunity ztrácejí na oně dramatické, očekávanými naplněné novosti, jež charakterizovala jejich ranou reflexi – po moderních národech (Anderson 2008) či Maffesoliho urbánních kmenech (Maffesoli 1996) jsou zkrátka „jen“ dalším typem technologicky mediováných společenstev, jimiž moderní společnost reaguje na oslabení a rozpad komunit tradičních.

Feenberg a Bakardjievová zároveň konstatují, že hledání *killer implication* (tedy charakteristického dominantního dopadu nového média), jež bylo příznačné pro ranou reflexi virtuálních komunit a jež formovalo jejich výzkum během 90. let 20. století, vyšlo naprázdno. Jinými slovy – ani utopické, ani dystopické vize, které byly s novými médii spojeny a jež prorokovaly na jedné straně radikální znovuoživení komunitního života a na straně druhé elektronický izolacionismus, se nenaplnily a jednoznačné poselství nových médií odhaleno nebylo. Naopak – místo jasné

odpovědi na otázku, jaké že budou sociální dopady nových médií na komunity, před sebou máme soustavně se proměňující a vnitřně diverzifikující krajinu rozmanitých typů technologicky mediováných společenstev, jimž stále zdaleka nerozumíme a vzhledem k nimž teprve začínáme zúročovat plody systematického výzkumu. Autoři proto volají po teoretické a výzkumné střízlivosti a současně hovoří o potřebě nových definic umožňujících zachytit změnu, která s novými médii přichází.

Střízlivě vystavěné koncepty virtuálních komunit na tyto kritické postřehy a na empirická zjištění pochopitelně reagují. Příkladem je konceptualizace, s níž přišel Jan Van Dijk ve své monografii *Network society* (Van Dijk 2006). Van Dijk, stejně jako další autoři,¹⁷ explicitně navazuje na Howarda Rheingolda – vyhýbá se ovšem technooptimistickému tónu i ideologickému ladění, které charakterizují Rheingoldovo komunitarianistické vizionářství. Van Dijk proti sobě staví dva ideálnětypické koncepty – koncept *organické komunity* a koncept *virtuální komunity*.

Organickými (či fyzickými) komunitami Van Dijk označuje ta společenstva, jež jsou primárně postavena na fyzickém kontaktu a na komunikaci tváří v tvář – tyto komunity jsou „provázány s časem, místem a přírodním prostředím, protože jsou závislé na fyzickém kontaktu lidských organismů, utvářejících dohromady ‚společenské tělo‘, které je nazýváno komunitou“ (Van Dijk 2006: 166).

Online (či virtuální) komunity, které jsou vytvářeny v elektronických prostředích počítačově mediované komunikace, a proto nejsou vázány ani prostorově, ani časově, oproti tomu Van Dijk charakterizuje jako komunity zájmu (*communities of interest*): „Členové virtuální komunity mají obvykle jedinou věc společnou: zájem, který je svedl dohromady. Ve všem ostatním jsou heterogenní“ (Van Dijk 2006: 167). Online komunity jsou tak typické volnějšími sociálními vazbami a nižší mírou sociální kontroly a koheze – je tedy snazší je opouštět, než komunity organické. Ve většině případů jsou též omezeny na textovou a obrazovou komunikaci, což posiluje potřebu explicitní organizace komunikačních vztahů (organizace zajištěné uživatelským rozhraním a jeho technologickými parametry). S ohledem na své vlastnosti nemohou virtuální komunity dle Van Dijka nahradit komunity organické, protože jsou bez nich „příliš omezené a nestabilní“.

Van Dijk nicméně přiznává, že s dichotomií *virtuální / organické* si při popisu situace nevystačíme, a proto doplňuje koncept *komunit online*, který odpovídá Rheingoldovu původnímu pojetí virtuálních komunit a jenž zohledňuje existenci komunit

¹⁷ Příkladem může být Tim Jordan, který virtuální komunitu definuje mírně tautologicky jako uskupení, jež vzniká tehdy, když se „řada uživatelů [...] znovu a znovu vrací do téhož informačního prostoru. Jednotlivci mohou zjistit, že již nejsou v kyberprostoru sami, ale že se vybuďovali vztahy s řadou dalších avatárů a stali se součástí virtuální komunity“ (Jordan 1999: 100). Virtuálních komunit může dle Jordana vznikat celá řada typů, od těch, jež se soustředí kolem jednoho konkrétního tématu, až po ty, jež „umožňují virtuální verze všech offline společenských vztahů“ (Jordan 1999: 100).

„smíšených“ – takových, jež mají podobu „organických komunit s virtuálním protějškem na Internetu“ (Van Dijk 2006: 167).

Van Dijk – stejně jako Feenberg a Bakardjewa – nenahlíží na online komunity a komunity online jako historicky a sociálně izolované fenomény, ale jako na součást i ilustraci obecnějších trendů. Nové typy komunit jsou podle něj mimo jiné odpovědí na sílící *sít'ovou individualizaci*, jež je výsledkem dlouhodobého pnutí mezi moderním individualismem a hledáním udržitelného komunitního principu. „Sítě jsou sociálním protipólem individualizace. Jejich užití vytváří velmi mobilní životní styl a propletenec geograficky rozptýlených vztahů,“ píše Van Dijk (Van Dijk 2006: 168). To, co označuje jako *sít'ovou individualizaci*, přitom vyrůstá ze skutečnosti, že spojnicemi (*nods*) v takových vztahových sítích jsou již nikoli „konkrétní místa, skupiny a organizace“, ale individua.

Jan Van Dijk v tomto ohledu nenavazuje jen na sociálněkonstruktivistické teze klasika britských kulturních studií Raymonda Williamse, jejichž zřetelné ozvuky lze v argumentech o *sít'ové individualizaci* a virtuálních komunitách rozpoznat (srv. např. Williams 1974),¹⁸ ale i na práce sociologa Barryho Wellmana a jeho spolupracovníků. Povaha pozdně moderní společnosti, jež je ilustrována právě existencí takových uskupení, jaká vznikají s přispěním počítačové mediované komunikace, podle Wellmana vede k tomu, že je o komunitách nutno hovořit nikoli v sepětí s místem (a tedy jako o jasně ohraničitelných, příslušnostech k lokalitě definovaných společenstev), ale jako o „sociálních sítích příbuzných, přátel a spolupracovníků, kteří nutně nemusejí žít v sousedství“ (Wellman & Gulia 1999: 169). Wellman a Gulia proto navrhuje hovořit o komunitách primárně jako o sociálních sítích tvořených konkrétními typy sociálních vazeb a zabývat se primárně tím, jaké nové prvky do fungování komunit přináší a jaké jejich prvky zvýrazňuje jejich počítačově mediovaná komunikace. Nostalgické hlasy varující před „delokalizací“ komunit přitom podle nich zjevně opomíjejí fakt, že komunitní vazby byly *sít'ové* povahy, a tedy „geograficky rozptýlené, řídké provázané, intenzivně spojené telekomunikacemi (telefon a fax) a tematicky specializované“, již před nástupem nových médií (Wellman & Gulia 1999: 187).

Online sociální sítě: Nové impulzy a zvýraznění sít'ové dimenze virtuálních komunit

Sít'ová povaha vztahů ve virtuálních společenstvích nemusela být a nebyla v době, kdy Wellman a Gulia publikovali ve sborníku *Communities in cyberspace* citovaný

¹⁸ Williams se pochopitelně nezabýval ani novými médii, ani virtuálními komunitami – Van Dijk na Williama navazuje logikou argumentace, a to v tom smyslu, že virtuální komunity jako technologické aparáty chápe nikoli jako předpoklad, ale spíše jako důsledek jistých kulturních potřeb, plynoucích ze sílící tendence k individualizaci.

text, zcela transparentní – *sít'ovost* virtuálních komunit tehdy na první pohled souvisela spíše se skutečností, že tyto komunity byly budovány v prostředí webu. Technologicko-uživatelská rozhraní tehdejších komunitních projektů však *sít'ovost* vztahů spíše zastírala – komunitní online projekty (komunitní ať již cíleně, nebo mimoděk) měly povětšinou povahu centralizovaných diskuzních a emailových skupin, chatovacích stránek nebo administračních rozhraní, jež svou topologií zřetelněji podtrhovaly především geografickou ne-situovanost komunikace, potenciální anonymitu účastníků komunikace a onu vlastnost virtuálních komunit, kterou výše zmiňovaní autoři pojmenovávají jako tematickou orientovanost virtuálních komunit.¹⁹

Zřetelným impulzem pro debatu o *sít'ové* povaze mediovaných společenstev znamenal rozvoj nových typů komunitně orientovaných webových projektů, označovaných jako *online sociální sítě* (*social network sites* nebo *social networking sites, SNS*)²⁰ – tedy projektů umožňujících nejen komunikaci s druhými, ale současně utváření a správu sítě příznivých uživatelů.

Online sociální sítě definujeme jako webové služby umožňující jednotlivcům (1) utvářet si v rámci omezeného systému semi-veřejné profily, (2) publikovat seznam ostatních uživatelů, s nimiž jsou ve spojení, a (3) vidět a procházet jejich seznamy konexí i seznamy vytvořené dalšími uživateli systému. Povaha a názvosloví těchto spojení se mohou mezi jednotlivými stránkami lišit. (boyd & Ellison 2007)

Prvním z projektů, který tyto prvky propojil, byla, jak uvádějí boyd a Ellison, v roce 1997 stránka SixDegrees.com, jež inovativně postavila uživatelské profily a jejich artikulovaná spojení do středu uživatelského rozhraní. Zásadnější pozornost si nicméně získal až v roce 2002 projekt Friendster a výrazněji se podobně „egocentricky“ strukturované služby začaly prosazovat o rok později, kdy byly spuštěny masově užívané servery, jako například MySpace, Last.FM, Hi5 a LinkedIn. (Dnes

¹⁹ Příkladem jedné těchto „klasických“ virtuálních komunit, jež vznikly mimoděk, může být server Sever CZ (<http://www.sever.cz>), dnes archivně hostovaný síti Masarykovy univerzity. Původně byl zamýšlen a na počátku roku 1998 i spuštěn jako projekt severočeského informačního magazínu. Již během prvního roku existence se však proměnil v obecně orientovaný publicistický průběžník, kolem něhož se vytvořilo poměrně intenzivně kooperující jádro necelé desítky autorů, obklopené volnější skupinou dvou až tří desítek pravidelných čtenářů a přispěvatelů. Komunikace byla jednak založena na (ve své době poměrně unikátní) možnosti diskuzí pod publikovanými texty, jednak na autorizovaném interním fóru administračního systému, který autorům umožňoval jednoduché publikování a editování textů, jež bylo založeno na obdobných principech, jako pozdější blogovací systémy. Jiným domácím příkladem virtuální komunity centralizované nikoli kolem uživatelských profilů, jak se stalo později standardem u social network sites, může být projekt XChat před jeho akvizicí portálem Centrum – topologie serveru se soustředila okolo diskuzních místností, tedy tematizovaných chatovacích stránek, přičemž vstup do nich byl možný buď s ad hoc definovanou identitou, nebo prostřednictvím trvalého uživatelského jména.

²⁰ Termín bývá v českém prostředí překládán různými způsoby – mimo jiné jako sociální sítě, sociální média či sociální weby. V návaznosti na Jana Bauera (2009) volím překlad online sociální sítě, který považuji za významově nejméně zavádějící.

patrně nejodkazovanější projekty vznikají ještě později – server YouTube funguje od roku 2005, Facebook je pak veřejnosti nelimitovaně přístupný od druhé poloviny roku 2006.)

Společenskovedná reflexe online sociálních sítí se rodí s pochopitelným a ve výzkumné praxi odpovídajícím časovým skluzem – první studie explorativního charakteru, zabývající se primárně problematikou pnutí mezi veřejným a privátním rozměrem SNS, vznikají již poměrně krátce po vzniku prvních úspěšných projektů (např. boyd 2004; Donath & boyd 2004), leč zásadnější vlna zájmu o online sociální sítě se zvedá až v posledních třech letech. (V tomto ohledu je velmi ilustrativní, že editoři českého žurnálu *Sociální studia* jsou v roce 2009, v čísle tematicky věnovaném novým médiím, nuceni konstatovat, že „nedorazil žádný příspěvek, který by se tomuto aktuálnímu a široce diskutovanému fenoménu online světa věnoval“; viz Štětka & Šmahel 2009: 10). Nutně předběžná, ale velmi užitečná shrnutí probíhající diskuze nabízí například již výše citovaná přehledová studie „Social network sites: Definition, history, and scholarship“ (boyd & Ellison 2007), kterou lze v tomto okamžiku chápat jako jeden z klíčových „definičních“ textů, nebo teoretická část statě výzkumné statě Zizi Papacharissi (2009) – obě tyto statě zřetelně naznačují posun, kterým reflexe online komunit se vznikem online sociálních sítí prochází.

Vedle sít'ového charakteru komunit je předně zvyrazněna propojenost virtuálních komunit s ostatními, takřkajíc fyzickými sociálními kontexty – souřadícím principem online sociálních sítí bývají daleko častěji, než tomu bylo u přechozích typů virtuálních komunit nikoli sdílené zájmy, ale sociální vazby ustavené již dříve v jiných kontextech (byť se – jak lze ilustrovat na příkladu Last.FM, který je založen na sdílení dat o hudbě poslouchané uživateli – zájmová a vztahová orientovanost nutně nevyklučují).

Současně se odhaluje jeden z klíčových rozměrů počítačově mediované komunikace, který byl v souvislosti s virtuálními komunitami (respektive s pohledem akcentujícím komunitní charakter počítačově mediované skupinové interakce) spíše opomíjen, a tím jsou technologické vlastnosti mediováního komunikačního prostředí – vlastnosti definované kódem a určující „topologii“ komunikačních interakcí.

Do diskuze o nových médiích spolu s problematikou online sociálních sítí zároveň výrazněji proniká téma sociálního kapitálu, a to v jeho sociologizujícím i ekonomizujícím pojetí – na online sociální sítě totiž lze v jejich explicitní sít'ovosti nahlížet jako na nástroje pro udržování a generování sociálního kapitálu. Nesporně zajímavým příkladem toho může být studie Jana Bauera (2009), který na analytickém srovnání Facebooku a LinkedInu ukazuje, že rozdílná architektura rozhraní může stranit udržování buď silných, nebo slabých sociálních vazeb, a rozdílné sítě tedy mohou uživatelům sloužit k udržování, kultivaci a vytěžování rozdílných typů sociálního kapitálu.

V neposlední řadě pak online sociální sítě zvyrazňují mnohoznačnou a hybridní povahu počítačově mediových společenstev – což ilustruje zmíněné pnutí mezi veřejným a soukromým rozměrem počítačově mediované komunikace a mezi virtuálním a organickým založením komunit, stejně jako tenze mezi mobilitou životních stylů, o níž v souvislosti s novými médii a pokračujícím rozvolňováním lokální vázanosti sociálních aktérů mluví Van Dijk (2006), a znovu a znovu revokovanou lokální kotveností identit (podporovanou a ilustrovanou existencí např. lokálních komunitních skupin v rámci Facebooku).

Online sociální sítě umožňují nahlédnout, že poměrně jednoznačné konceptuální zakotvení virtuálních komunit, jak bylo předloženo například Van Dijkem, je pro studium technologicky mediových skupinových interakcí ne zcela dostačující. Vlastnosti virtuálních komunit, v souvislosti s proměnami zkoumaného terénu postupně formulované během takřka dvě dekády trvající rozpravy, lze jen s obtížemi sevřít jednoduchou typologií, kterou nabízí například právě Van Dijkova konceptuální triáda organické komunity / komunity online / online komunity. Než hledání univerzálně použitelné typologie virtuálních komunit je tak patrně užitečnější shrnout jejich distinktivní vlastnosti – přičemž z předchozí diskuze vystupují tyto:

- Virtuální komunity jsou popsitelné spíše jako vztahové sítě, než jako soustředné, jasně ohraničené sociální útvary.
- Virtuální komunity jsou založené na geograficky vyvázané, počítačově mediované komunikaci.
- Soustřednými prvky virtuálních komunit jsou individuální identity a sdílené zájmy.
- Povaha virtuálních komunit je významně určována nejen intencemi a sociálními charakteristikami jejich příslušníků, ale také technologickými vlastnostmi médií, jež jejich existenci umožňují.

Jedna klíčová vlastnost však bývá poměrně často opomíjena – a to ke škodě věci, protože právě ona je klíčem k pochopení proměnlivosti virtuálních komunit. Ty jsou totiž zároveň mnohočetně hybridní – nejenže jsou v různé a často proměnlivé míře „organické“ a „online“, ale zároveň jsou kolísavě veřejné, poloveřejné a privátní, liší se mírou své sociální a tematické otevřenosti a jsou otevřené různým strategiím utváření a reprodukce sociálních identit. Pro jejich smysluplné zkoumání, jež umožní zachycení specifik té které komunity a nejlépe i jejich vzájemnou komparaci, je tak třeba tušit, jaké koordináty sledovat. Zde se tak konečně dostáváme ke druhému z cílů této statě – a tím je formulace takového modelu virtuálních komunit, který rozmanitost a hybriditu virtuálních komunit zohledňuje.

Hybridita a mnohoznačnost virtuálních komunit

Velmi inspirativní přístup nabízí již *model vzniku online komunity (emergent model of online community)*, s nímž přišla Nancy K. Baym (1998) a který byl později mírně reformulován Jankovským (2002). Podle Baym (jež pracuje s pojetím virtuální komunity, které se překrývá s pojetím prezentovaným Van Dijkem, srv. výše) je nutné brát v potaz, že každá virtuální komunita prochází vývojem, který je významně ovlivněn několika proměnnými. Těmi jsou vnější kontext, časová struktura, systémová infrastruktura a skupinové cíle a charakteristiky účastníků. Vnější kontext a skupinové cíle a charakteristiky účastníků jsou proměnné, které známe i z fyzického sociálního světa – chceme-li zodpovědět otázku, jak a proč to které sociální uskupení funguje, je pochopitelně vždy nutné vědět, jaké vnější sociální, ekonomické, politické a jiné síly formují pole, v němž dané uskupení existuje; právě tak dobré je vědět, s jakou intencionalitou daná skupina vzniká a kdo jsou její členové. V případě virtuálních komunit je dle autorky ovšem nutno brát v potaz i technologické vlastnosti komunikačních kanálů, jejichž prostřednictvím je virtuální komunita realizována. Baym poukazuje na to, že fungování komunity je významně ovlivněno časovou strukturou kanálu, čili tím, zda komunikace v jejím rámci probíhající je synchronní (tedy probíhající v reálném čase, což umožňují například chatovací protokoly a programy), nebo asynchronní (příkladem asynchronní komunikace mohou být například emailové skupiny nebo diskuzní fóra umožňující archivaci příspěvků). Zároveň Baym doporučuje zabývat se systémovou infrastrukturou, tedy „fyzickou konfigurací, systémovou adaptabilitou a uživatelskou přátelstostí“ (Baym 1998: 44), pod čímž můžeme rozumět hardwarové a softwarové vlastnosti a nároky toho kterého rozhraní.²¹

Model vzniku virtuálních komunit lze vzít jako velmi slibný základ pro náčrt mapy, jejíž ambicí je zachytit proměnlivý a v řadě ohledů nejednoznačný prostor, v němž se online skupinové interakce odehrávají. Mapa, kterou dále předkládáme, zachycuje kóty, jež by měly usnadnit a systematizovat pohyb v potenciálně zkoumaném terénu – cílem tedy není zachytit a typologizovat veškerá myslitelná specifika, ale naznačit základní koordináty, jež je třeba při zkoumání virtuálních komunit sledovat.

Koordináty jsou pro přehlednost rozděleny do dvou skupin – na koordináty prvního řádu, mezi něž patří technologická struktura média, kontext a uživatelé, a koordináty druhého řádu, jež mají vzhledem ke koordinátám prvního řádu odvozený charakter.

²¹ Jankowski obě proměnné – tedy časovou strukturu a systémovou infrastrukturu – slučuje do kategorie jediné, kterou označuje jako strukturu a jež zahrnuje jak HW, tak SW vlastnosti rozhraní, z nichž venkoncem vyplývá i časová synchronie nebo asynchronie probíhajících interakcí (Jankowski 2002: 40-41).

Technologická struktura

Při zkoumání počítačově mediované komunikace je v první řadě vždy nutno porozumět technologickým vlastnostem komunikační platformy, která je společenstvem užívána – tyto vlastnosti, nesené kódem regulujícím fungování například databázového systému a uživatelských rozhraní,²² do značné míry určují, jaké jednání bude daná platforma umožňovat,²³ a do značné míry se tak spolupodílí i na určení povahy toho kterého uskupení. Technologická struktura nepředznamenává jen to, jaké formy komunikace a sebeprezentace jsou rozhraním umožněny a zda tato komunikace bude například výlučně či převážně synchronní nebo asynchronní (příčemž většina soudobých komunitních projektů nabízí souběžně různé kanály synchronní i asynchronní komunikace), ale, jak uvidíme dále, i formy v dané síti realizovatelných sociálních vztahů, sociální kontroly a podobně.

Kontext

Povahu komunity zřetelně formují nejen technologické vlastnosti užívaného média, ale vliv na ni pochopitelně má i širší politicko-ekonomické a kulturně-sociální milieu, v němž je daná komunita zasazena. Přehlížení kontextuálních proměnných vede, jak upozorňuje řada autorů (Baym 1998; Lievrouw & Livingstone 2002; Dahlberg 2004; Mansell 2004; Kahn & Kellner 2004), ke zřetelné redukci obrazu zkoumané komunity a k obcházení témat souvisejících s problematikou moci, ekonomických zájmů či obecnějších kulturních souvislostí. Klíčové postavení kontextu v analýze komunitního projektu dobře ilustruje Ho Kiu-Chor (2006), výzkumnice z hongkongské univerzity, jež na příkladu čínské online sociální sítě Douban.com ukazuje, jak mocně mohou kontextuální (v tomto případě politické) souvislosti sociální sítě ovlivňovat. Douban.com, věnovaný uživatelským diskuzím o knihách, filmech, hudbě a dalších kulturních objektech, slouží uživatelům z Tchaj-wanu, Hongkongu a kontinentální Číny, přičemž Kiu-Chor ukazuje, že i tchajwanští a hongkongští uživatelé se dobrovolně podřizují cenzorním pravidlům čínského komunistického režimu – nechtějí totiž vystavit komunitní službu riziku, že bude kontinentálním režimem zakázána. To zásadně ovlivňuje tematickou strukturu komunikace, jež se explicitně vyhýbá politicky citlivým tématům, což je skutečnost, která by bez zohlednění kontextuálních proměnných byla nevysvětlitelná.

²² Problematice kódu, jeho strukturující moci a společenskovedným implikacím jeho zkoumání se věnují například Lawrence Lessig (2006) a Alexander Galloway (2004).

²³ Technologické vlastnosti média můžeme ve vztahu k jednání chápat jako strukturující sílu – v zásadě vymezují pole možného užití technologie. Daniel Chandler (1996) v této souvislosti hovoří o *selektivně* média, v teorii designu se pak pro označení strukturujícího vlivu technologie na jednání používá anglický neologismus *affordance*. „Affordance“ obrací naši pozornost k tomu jednání, k němuž nás povaha věci vyzývá“ (Lister et al. 2009: 16).

Podobně zásadní roli hraje pochopení širších – v tomto případě ekonomických – souvislostí při zvažování motivací a cílů provozovatelů online sociálních sítí či jiných projektů. Kupříkladu společnost vlastníci a provozující Facebook je při vytváření technologického designu své sítě primárně motivována snahou o generování zisku – a tedy snahou o ekonomické zúročení informačního potenciálu, který data o milionech (respektive dnes již o stovkách milionů) uživatelů představují. Jakkoli triviálně a samozřejmě takový postřeh vypadá, je skutečností, že úvaha o intenci provozovatele (která často zásadně ovlivňuje podobu uživatelského prostředí online sociální sítě i modelů reálné i možné kontroly jejích uživatelů) do reflexe problematiky vstupuje jen výjimečně.

Uživatelé

Sociální a demografické charakteristiky uživatelů komunikační platformy či služby jsou třetí proměnnou, která zásadním způsobem konstituuje povahu konkrétních virtuálních komunit – tyto charakteristiky totiž pomáhají pochopit motivace a cíle uživatelů, jež strukturují koordináty druhého řádu. Ilustrací toho může být kvalitativní výzkum Petry Kučírkové (2009), který se zaměřil na motivace uživatelů virtuálního světa Second Life a naznačil velmi zajímavé souvislosti mezi věkem uživatelů a jejich komunikační pragmatikou – starší uživatelé mají tendenci významněji propojovat dění ve virtuálním světě s aktivitami ve světě fyzickém (účastní se například fyzických setkání uživatelů virtuálního světa), v Second Life navazují intenzivnější a pevnější vztahy a prostředí virtuálního světa reflektují jako prostor vyplněný řadou koexistujících menších komunit; mladší uživatelé k aktivitám v Second Life oproti tomu přistupují zřetelně nezávazněji, vnitřní sociální členitost prostoru spíše nereflktují a jednání ve virtuálním světě explicitně oddělují od „skutečného“ světa.

Koordináty druhého řádu, jež následují, můžeme ve většině ohledů chápat jako svého druhu důsledek konfigurace koordinát prvního řádu. Tyto koordináty umožňují sledovat konkrétní vlastnosti konkrétních virtuálních komunit a současně dokládají jejich zmiňovanou hybriditu – ukazují virtuální komunity jako tematicky různorodě zaměřená a více či méně ohraničená uskupení formující se na rozhraní mezi virtuálním a fyzickým prostorem a na hranici mezi veřejnou a privátní sférou a současně pomáhají nahlédnout, jakými způsoby jsou v jejich rámci formovány a prezentovány identity a jakým způsobem je zde vykonávána sociální kontrola.

Virtuální i organické

Prosté dichotomické rozlišení komunit na virtuální a organické je, jak jsme výše konstatovali spolu s Van Dijkem (2006) a boyd a Ellison (2007), zjevně zjednodušující – většina technologicky mediováných sociálních vztahů bývá propojena s jednáním a vztahy ve fyzickém sociálním světě a spojují se v nich tedy rysy

komunit „čistě organických“ i „výhradně virtuálních“, což nakonec velmi pěkně zvýrazňují novější typy komunitních rozhraní, jako jsou online sociální sítě. Mediovaná společenstva tedy častěji mají, spíše než aby byla typově vyhraněná, hybridní virtuálně-organickou povahu – a pro pochopení konkrétní komunity je proto důležité vědět, v které rovině je těžiště vztahů, jež ji utvářejí, zda například daná komunita původně čistě virtuální vztahy s postupem času překládá do fyzického světa, či zda naopak počítačově mediovaná komunikace slouží jako sekundární extenze již existující vztahové sítě. Důležité je to už z toho důvodu, že to, zda se těžiště komunity nachází v počítačově mediované komunikaci, nebo naopak v takřkajíc konvenčnějších interakcích realizovaných ve fyzickém prostředí, ovlivňuje závaznost příslušnosti ke komunitě, způsoby sebe prezentace sociálních aktérů a formy komunikace i re-konstrukce identit.

Veřejné i soukromé

Pnutí mezi veřejným a soukromým, jež zde bylo zmíněno již několikrát, má podobnou povahu jako pnutí mezi virtualitou a organičností komunit – virtuální komunity se zjevně pohybují na rozhraní privátního a veřejného prostoru, aniž by v řadě případů byly jednoznačně a bezvýhradně situovatelné do jednoho nebo druhého. boyd a Ellison (2007) proto označují, jak jsme viděli, komunity vznikající v prostředí online sociálních sítí za „semi-veřejné“ a Van Dijk (2006: 169) o virtuálních komunitách tvrdí, že „vyplňují prostor mezi interpersonální a masovou komunikací“ – ilustrovat tuto rozkořenost mezi soukromým a veřejným a zároveň interpersonálním a masovým lze na příkladu Facebooku, který může být a je využíván pro jednání striktně privátní i okázale veřejné a jehož uživatelé tak volí rozličné formy komunikace s ohledem na to, který z rozměrů akcentují.

Inklinace konkrétních komunit k veřejnému, nebo naopak soukromému charakteru mezi jednotlivými službami varuje a je do značné míry dána koordinátami prvního řádu: veřejnost či privátnost komunit (respektive veřejná transparentnost privátní komunikace na jedné straně a explicitně veřejná povaha některých komunikátů, jako například blogových textů, na straně druhé) souvisí s technologickými vlastnostmi rozhraní a současně s ochotou či potřebou aktérů chránit jednání chápáné jako soukromé před jeho veřejnou viditelností.

Ohraničené i neohraničené

Podobně jako v případě organických komunit se i komunity mediované vzájemně liší v míře své uzavřenosti – komunity síťové povahy, jež vznikají v prostředí online sociálních sítí, tak mají na první pohled velmi otevřenou, v zásadě neohraničenou strukturu; uzavřené diskuzní či subkulturní komunity, jakou je český Nyx.cz nebo jakou byla komunita obklopující projekt Sever CZ, jsou naopak zřetelně

ohraňené. Nicméně i v prostředí online sociálních sítí se lze setkat s dílčími ohraňenými nebo do značné míry ohraňenými skupinami, které jsou od případného sociálního okolí izolovány buď omezeným počtem vzájemně sdílených kontaktů (což je možno vysvětlit například zřetelnými sociokulturními rozdíly mezi dvěma vzájemně oddělenými trsy vazeb, které mohou být zvýrazněny například politickou či náboženskou rivalitou mezi skupinami) nebo explicitní snahou o vytvoření izolovaného komunikačního prostoru, kde je přístup striktně kontrolován uživateli (řada online sociálních sítí s tímto explicitně počítá a součástí technologického designu komunikačního rozhraní tak je možnost vytváření uzavřených skupin). I v případě otevřenosti či uzavřenosti virtuálních komunit – kdy se jejich otevřenost a uzavřenost znovu odvíjí od technologických vlastností platformy, povahy kontextů a z charakteristik a motivací členů – je tedy na místě hovořit především o nejednoznačnosti a variabilitě, přičemž například pochopení příčin uzavřenosti komunity je jedním z důležitých předpokladů pro porozumění komunitě jako takové.²⁴

Identitně performativní i identitně vázané

Virtuální komunity se liší rovněž v tom, jaké umožňují utvářet a udržovat identity – v zásadě tak můžete rozlišit prostředí virtuálních komunit identitně performativní a identitně vázané. Identitně performativní akcentují jistou rozpojenost mezi fyzickým a virtuálním světem (sem můžeme zařadit nejen světy herních komunit, jako byly a jsou MUD a MPORPG, ale též výrazně tematicky orientované komunity, jakou je například společenství soustředěné okolo serveru Titulky.com). Identitně vázané komunity pak mediované identity explicitně zbavují „virtuální anonymity“²⁵ a provazují je s identitami fyzického světa (což je případ většiny online sociálních sítí).

²⁴ Za poznámku zde jistě stojí, že uzavřenost nebo otevřenost komunity se nutně nepřekrývá s jejím veřejným nebo privátním charakterem – lze si představit uzavřenou komunitu, jejíž komunikační interakce budou mít zřetelně veřejnou povahu (například soubor vzájemně propojených blogů veřejně se vyjadřujících k náboženské problematice, kde přístup k publikování i komentování mají pouze členové uzavřené, intenzivně spolupracující skupiny). Stejně tak existují otevřené komunity, jež mají jasné privátní povahu (sem patří například chatovací systémy, kolem nichž se sdružují volně uspořádané skupiny).

²⁵ Anonymita a s ní spojená identitní performace byla, jak lze ilustrovat na některých textech (Baym 2002; Šmahel 2002) v reflexi nových médií jedním ze silných témat. Anonymita online komunikace byla a je povětšinou chápána ve dvou smyslech – buď jako anonymita v absolutním slova smyslu (kdy komunikující svou identitu, prezentovanou při komunikaci, nijak systematicky nebuduje, což je onen typ anonymity, s nímž je možno se setkat například ve čtenářských diskuzích serveru Aktuálně CZ), nebo anonymita relativní (kdy online identita je budována a prezentována systematicky, ale není explicitně provázána s „reálnou“, tedy s fyzickým sociálním světem provázanou identitou).

Silnovazebné i slabovazebné

Virtuální komunity se liší v tom, jaký typ sociálního kapitálu preferovaně pomáhají rozvíjet – rozdílná technologická struktura online sociálních sítí vede, jak přesvědčivě ukazuje Bauer (2009), k tomu, že komunitní systémy lze rozlišit na silnovazebné a slabovazebné. Ani v tomto případě se nicméně nelze spolehnout na striktní *buď, a nebo*. Bauer ve své již zmíněné komparaci formálních vlastností Facebooku (online sociální síť s obecným tematickým zaměřením) a LinkedInu (online sociální síť se zaměřením na podporu profesní komunikace), v níž vychází z Granovetterovy (1973) koncepce silných a slabých vazeb a z Burtovy (1992) teorie strukturálních děr, dochází k závěru, že Facebook je primárně designován jako nástroj kultivace silných vazeb (tedy vazeb rozvíjených s větší mírou emocionálních a komunikačních vkladů, ale charakteristických současně překryvem zdrojů u silnovazebně propojených aktérů), ale motivovaným uživatelům umožňuje i využití systému k rozvíjení vazeb slabých (tedy vazeb specializovaných, založených na méně intenzivním kontaktu, typických nicméně větší rozmanitostí vzájemně se nepřekrývajících nedostatkových zdrojů); LinkedIn z Bauerovy analýzy vychází jako takřka výlučně slabovazebná síť, v níž ovšem silné vazby hrají klíčovou roli při zprostředkovávání důvěry nutné pro navazování vazeb slabých.

Úzce specializované i široce zaměřené

Výše zmíněné síť Facebook a LinkedIn mohou posloužit jako příklad i ohledně další, na pohled duálně strukturované vlastnosti virtuálních komunit – Facebook reprezentuje typ univerzálně pojatého prostředí, které Wellman a Gulia (1999: 171) označují jako *široce zaměřené (broadly supportive)*, a LinkedIn je pak sítí *úzce specializovanou (narrowly specialized)*. Úzce specializované síť (jako je například Last.FM, zaměřující se na sdílení dat o poslouchané hudbě, a Flickr, určený ke sdílení a publikaci fotografií) se od široce zaměřených platform (mezi které patří například též MySpace, Orkut či Twitter) liší zřetelnou tematickou orientovaností – i zde je ale nutno brát v potaz, že v rámci široce zaměřených platform mohou být a často jsou utvářeny i specializované skupiny (což lze opět ukázat na příkladu tematických skupin na Facebooku, které mívají zřetelně politický, aktivistický či hobbyistický ráz).

Formy kontroly

Barvitost virtuálních komunit dokládá i rozmanitost forem kontroly, jimiž se v nich realizuje moc – o nekontrolovatelnosti a anomičnosti počítačově mediovaných interakcí, předpokládaná teorií redukovaných sociálních vazeb (Sproull & Kiesler 2001), lze hovořit jen u těch platform, jež jsou jakkoli mocensky nemoderované.

Většina typů virtuálních komunit nicméně disponuje explicitními i implicitními kontrolními mechanismy. Explicitní mechanismy jsou modely moderace založené buď na centralizované, hierarchicky uspořádané a technologicky zajištěné (například existenci správcovských práv) mocenské struktury, nebo na decentralizované moderaci spočívající například v uživatelském hodnocení publikovaných komunikátů či deliberativně pojaté diskuzi (což umožňují například kolaborativní projekty založené na modelu wiki). Komunitní platformy přitom nezřídka kombinují obě tyto formy explicitní kontroly (ilustrací toho může být projekt Wikipedia, srv. Hrnčíř 2008). Implicitními kontrolními mechanismy pak rozumíme ony formy kontroly, které mají podobu „klasické“ sociální kontroly a jež jsou důsledkem zakotvenosti virtuálních komunit v širší sociální realitě.

Závěrem

Virtuální komunity jsou, jak je tedy patrné, právě tak rozmanité a v mnoha ohledech rozporuplné, jako kterékoli jiné sociální skupiny – bližší pohled na ně odhaluje, že se vzpírají jednoduché, jednoznačné kategorizaci i nepochybným závěrům ohledně „dopadů“ či „důsledků“, jež vzhledem k takřkajíc zavedenějším formám společenského bytí mají. Z nutně strohého a zjednodušujícího shrnutí vývoje a proměn teoretické reflexe virtuálních komunit plyne snad netriviální postřeh – a totiž, že vzhledem k „setrvalé novosti“ terénu, dané permanentní proměnlivostí, je třeba mít na paměti, že pokud se něčemu krajina tvořená novými médii vzpírá, pak jsou to kategorická tvrzení, založená na ambici zachytit ony „vražedné implikace“, jejichž hledání bylo věnováno tolik času a tolik energie. Tou nejsmyslnější ambicí každého teoretického modelu, který je v rámci studií nových médií formulován, je proto otevřenost, která umožní nová média i formy jimi zprostředkovaného sociálního jednání akceptovat i s jejich charakteristickou nestálostí a otevřeností ke změně.

Model virtuálních komunit, který v návaznosti na předchozí teoretickou diskuzi i empirii tento text předkládá, snad tuto potřebu naplňuje – virtuální komunity zachycuje jako konfiguraci souboru vlastností a jeho cílem tak není dát nezpochybnitelnou odpověď na otázku, jaké že ty virtuální komunity tedy jsou, ale naznačit, jaké rysy je nutno sledovat, pakliže se k proměnlivé a patrně mnohoznačné odpovědi budeme chtít propracovat.

Literatura

- ANDERSON, B. (2008): *Představy společnosti*. Praha: Karolinum
 BAUER, J. (2009): Online sociální sítě a sociální kapitál: Facebook a LinkedIn (Bakalářská diplomová práce). Brno: Masarykova univerzita

- BAYM, N. K. (1998): The emergence of on-line community. In: S. G. Jones, ed.: *CyberSociety 2.0: Revisiting computer-mediated communication and community*. London: Sage. Str. 35-67
 BAYM, N. K. (2002): Interpersonal life online. In: L. Lievrouw & S. Livingstone, eds.: *Handbook of new media: Social shaping and consequences of ICTs*. London: Sage. Str. 62-76
 BEY, H. (2004): *Dočasná autonomní zóna*. Praha: Tranzit
 BOYD, D. (2004): Friendster and publicly articulated social networks. Conference on human factors and computing systems (CHI 2004). (Vienna: ACM, April 24-29, 2004)
 «<http://www.danah.org/papers/CHI2004Friendster.pdf>» [naposledy navštíveno 15. 11. 2009]
 BOYD, D. / ELLISON, N. B. (2007): Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1)
 «<http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html>» [naposledy navštíveno 15. 11. 2009]
 BURT, R. (1992): *Structural holes: The social structure of competition*. Cambridge: Harvard University Press
 DAHLBERG, L. (2001): Democracy via cyberspace: Mapping the rhetorics and practices of three prominent camps. *New Media & Society*, 3(2): 157-177
 DAHLBERG, L. (2004): Internet research tracings: Towards non-reductionist methodology. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 9(3)
 «<http://jcmc.indiana.edu/vol9/issue3/dahlberg.html>» [naposledy navštíveno 15. 11. 2009]
 Van DIJK, J. (2006): *The network society: Social aspects of new media*. London: SAGE
 DONATH, J. / BOYD, D. (2004): Public displays of connection. *BT Technology Journal*, 22(4): 71-82
 «<http://www.danah.org/papers/PublicDisplays.pdf>» [naposledy navštíveno 15. 11. 2009]
 EDGERTON, D. (2006): *Shock of the old: Technology and global history since 1900*. London: Profile
 FEENBERG, A. / BAKARDJIEVA, M. (2004): Virtual community: No 'killer implication'. *New Media & Society*, 6(1): 37-43
 FOUCAULT, M. (1994): *Diskurs, autor, genealogie*. Praha: Nakladatelství Svoboda
 FREYERMUTH, G. (1997): *Cyberland*. Brno: Jota
 GALLOWAY, A. (2004): *Protocol: How control exists after decentralization*. Cambridge: MIT Press

- GAUNTLETT, D. (1997): Media Studies 2.0. In: Theory.org.uk: Media / Identity / Resources and projects.
 «<http://www.theory.org.uk/mediastudies2.htm>» [naposledy navštíveno 15.11.2009]
- GRANOVEITTE, M. (1973): The Strength of weak ties. *American Journal of Sociology*, 78(6): 1360-1380
- HRNČIŘ, P. (2008): Wikipedia optikou veřejné sféry (Diplomová práce). Brno: Masarykova univerzita
- CHANDLER, D. (1996): Shaping and being shaped: Engaging with media. *Computer Mediated Communication Magazine*, 3(2)
 «<http://www.aber.ac.uk/media/Documents/short/determ.html>» [naposledy navštíveno 15. 11. 2009]
- JANKOWSKI, N. W. (2002): Creating community with media: History, theories and scientific investigations. In: L. Lievrouw & S. Livingstone, eds.: *Handbook of new media: Social shaping and consequences of ICTs*. London: Sage. Str. 34-49
- JENKINS, H. (1999): The work of theory in the age of digital transformation. In: T. Miller & R. Stam, eds.: *A companion to film theory*. Oxford: Blackwell. Str. 234-261
- JORDAN, T. (1999): *Cyberpower: The culture and politics of cyberspace and the Internet*. New York: Routledge
- KAHN, R. / KELLNER, D. (2004): New media and internet activism: from the 'Battle of Seattle' to blogging. *New Media & Society*, 6(1): 87-95
- KATZ, J. E. / RICE, R. E. (2002): *Social consequences of internet use: Access, involvement, and interaction*. Cambridge: MIT Press
- KIM, SUNG TAE/ WEAVER, D. (2002): Communication research about the internet: a thematic meta-analysis. *New Media & Society*, 4(4): 518-538
- KIU-CHOR, HO. (2006): A case study of Douban: Social network communities and Web2.0 in China. Cyberspace 2006 (International Conference), (Masaryk University, Czech Republic. November 24–25, 2006)
- KROKER, A. / WEINSTEIN, M. (2001): *Data trash: The theory of virtual class*. Montreal: New World Perspectives
- KUČÍRKOVÁ, P. (2009): Second Life: Motivace uživatelů ke vstupu a setrvání a jejich vnímání této virtuální komunity (Bakalářská diplomová práce). Brno: Masarykova univerzita
- LEARY, T. / HOROWITZ, M. (1997): *Chaos a kyberkultura*. Praha: Maťa/ Dharma

- LESSIG, L. (2006): *Code: Version 2.0*.
 «<http://codev2.cc/>» [naposledy navštíveno 15.11.2009]
- LICKLIDER, J.C.R./ TAYLOR, R.W. (1968): The Computer as a communication device. *Science and Technology*, 76: 21–31
 «<http://memex.org/licklider.pdf>» [naposledy navštíveno 15. 11. 2009]
- LIEVROUW, L./ LIVINGSTONE, S. (2002): Social shaping and consequences of ICTs. In: L. Lievrouw & S. Livingstone, eds.: *Handbook of new media: Social shaping and consequences of ICTs*. London: Sage. Str. 1-11
- LISTER, D. a kol. (2009): *New media: A critical introduction*. London: Routledge
- MACEK, J. (2003): Kyberprostor (Cyberspace). *Revue pro média*, (5): 35
 «<http://fss.muni.cz/rpm/Revue/Heslar/kyberprostor.htm>» [naposledy navštíveno 15. 11. 2009]
- MACEK, J. (2004): Koncept rané kyberkultury. In: J. Volek & P. Binková, eds. *Média a realita 04*. Brno: Masarykova univerzita. Str. 35-65
 «http://macek.czechian.net/texts/macek-koncept_rane_kyberkultury.pdf» [naposledy navštíveno 15. 11. 2009]
- MACEK, J. (2005): Dočasná autonomní zóna. *Revue pro média*, (12/13): 38-40
 «<http://fss.muni.cz/rpm/Revue/Revue12-13/RPM-12-13-recenze.pdf>» [naposledy navštíveno 15. 11. 2009]
- MAFFESOLI, M. (1996): *The time of the tribes: The decline of individualism in mass society*. London: Sage
- MANSELL, R. (2004): Political economy, power and new media. *New Media & Society*, 6(1): 96-105
- MILLARCH, F. (1998): Net ideologies: From cyber-liberalism to cyber-realism. In *Cybersoc Magazine*, (4)
 «<http://www.artefaktum.hu/it2/millarch.html>» [naposledy navštíveno 15. 11. 2009]
- MITCHELL, W. (1995): *City of bits: Time and the infobahn*. Cambridge: MIT Press
- NEGROPONTE, N. (2001): *Digitální svět*. Praha: Management Press
- NIE, N. H./ ERBRING, L. (2000): Our Shrinking Social Universe. *Public Perspective*, 11(3): 44-45
- NIE, N. H./ ERBRING, L. (2002): Internet and society: A preliminary report. *IT & Society*, 1(1): 275-283
 «<http://www.stanford.edu/group/siqss/itandsociety/v01i01/v01i01a18.pdf>» [naposledy navštíveno 15. 11. 2009]

- RHEINGOLD, H. (1993): *The virtual community: Homesteading on the electronic frontier*. Reading: Addison-Wesley
 «<http://www.rheingold.com/vc>» [naposledy navštíveno 15. 11. 2009]
- ROBINS, K. (2003): Kyberprostor a svět, ve kterém žijeme. *Revue pro média*, (5): 15-23
 «http://fss.muni.cz/rpm/Revue/Revue05/preklad_robins_rpm5.pdf» [naposledy navštíveno 15. 11. 2009]
- RUSHKOFF, D. (2000): *Kyberie – život v kyberprostoru*. Praha: SPVČ
- SILVER, D. (2000): Looking backwards, looking forward: Cyberculture studies 1990–2000. In: D. Gauntlett, ed.: *Web.Studies: Rewiring media studies for the digital age*. London: Arnold Publishers. Str. 19-30
- SILVER, D. (2004): Internet/cyberculture/digital culture/new media/fill-in-the-blank studies. *New Media & Society*, 6(4): 55-64
- SPROULL, L./ KIESLER, S. (1991): *Connections: New ways of working in the networked organization*. Cambridge: MIT Press
- SAK, P. a kol. (2007): *Člověk a vzdělání v informační společnosti*. Praha: Portál
- STOLL, C. (1995): *Silicon snake oil: Second thoughts on the information highway*. New York: Doubleday
- ŠMAHEL, D. (2002): Dospívající v prostředí internetu (Diplomová práce). Brno: Masarykova univerzita
- ŠTĚTKA, V. / ŠMAHEL, D. (2009): Nová média v perspektivě sociálních věd. Editorial. *Sociální studia*, 6(2): 7-11
- VIRILIO, P. (2004): *Informatická bomba*. Červený Kostelec: Pavel Mervart
- VOLEK, J. (2003): Nezamýšlené důsledky „komunikační ideologie“ v kontextu informační společnosti. In: J. Volek & V. Štětká, eds.: *Média a realita 03*. Brno: Masarykova Univerzita. Str. 11-38
- WELLMAN, B. / GULIA, M. (1999): Virtual communities as communities: Net surfers don't ride alone. In: M. A. Smith & P. Kollock, eds.: *Communities in Cyberspace*. London: Routledge. Str. 167-194
- WELLMAN, B. (2004): The three stages of internet studies: ten, five and zero years ago. *New Media & Society*, 6(1): 123-129
- WILLIAMS, R. (1974): *Television: Technology and cultural form*. London: Collins

Jakub Macek pracuje jako pedagog na Vysoké škole báňské – Technické univerzitě Ostrava a na Fakultě sociálních studií Masarykovy univerzity. Vystudoval mediální studia a žurnalistiku na FSS MU, nyní je doktorským studentem sociologie tamtéž. Zabývá se převážně sociální teorií nových komunikačních technologií a tematikou mediálních a technologických subkultur. Je editorem časopisu *Mediální studia*.

E-mail: jakub.macek@gmail.com