

# Sociální média – teorie a praxe (VIKMB25) – part I.

Mgr. Adam Zbiejczuk



+420 736 779 920

[adam@zbiejczuk.com](mailto:adam@zbiejczuk.com)

<http://skylined.org/adamm/>

# Proč se zajímat o sociální sítě?



Sociální média – teorie a praxe: Adam Zbiejczuk (StuNoMe UISK FF UK)

Protože je to změna, která se nás týká



Sociální média – teorie a praxe: Adam Zbieczuk (StuNoMe UISK FF UK)

# Definice

- ▶ **Lon Safko (The Social Media Bible):**
- ▶ Sociální média zahrnují aktivity, postupy a chování lidí v komunitách, kteří se potkávají online, aby sdíleli informace, vědomosti a názory prostřednictvím konverzačních médií. Konverzační média jsou na Webu založené aplikace, které umožňují vytvářet a jednoduše předávat obsah v podobě slov, obrázků, videa a audia.
- ▶ **Jim Sterne (Social Media Metrics):**
- ▶ Sociální média jsou to, co umožňuje komukoliv komunikovat s kýmkoliv. Jinými slovy, obsah vytvořený spotřebitelem distribuovaný pomocí jednoduše dostupných online nástrojů.

# New Media / Digital Media

- ▶ **Všechna média byla jednou nová (TV, počítač)**
- ▶ Lev Manovich: navrhuje pět základních principů, které odlišují nová média od starých. Jsou jimi: **numerická reprezentace** (numerical representation), **modularita** (modularity), **automatizace** (automation), **variabilita** (variability) a **konverze** (transcoding). Nová média ovlivňují “stará média” – princip remediace (Bolter): xxxx
- ▶ Pokud se chcete blýsknout a uvádět McLuhana, nečerpejte z výpisků a skutečně si přečtěte jeho knihy – je to hodně těžký autor.

# Změna komunikačního modelu

- ▶ Vin Crosbie a metafora pohybu jako popis tří typů komunikace



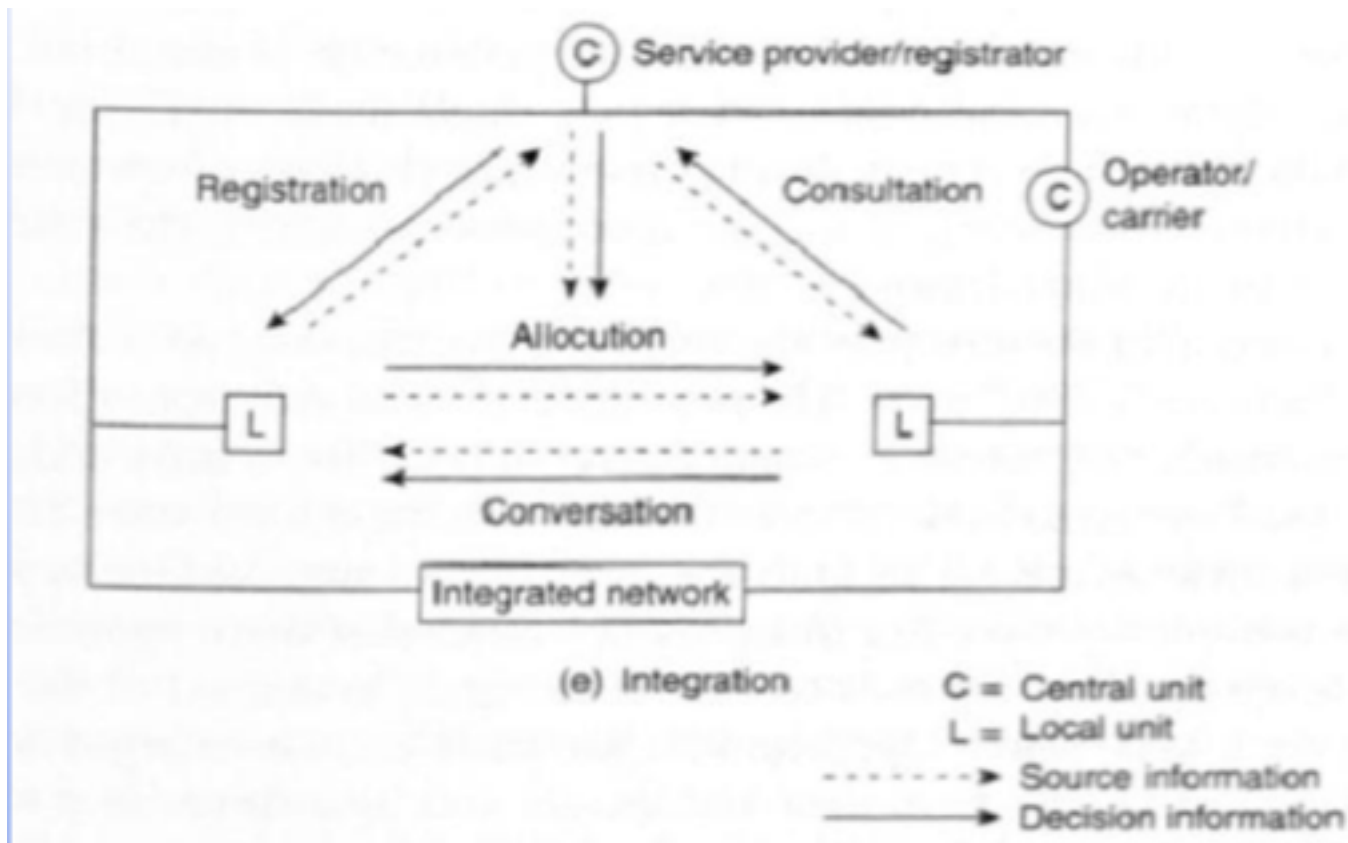
Souš = one to one, možné i bez techniky (ta pomáhá)

Moře = one to many, možné i bez techniky, ale ta to naprosto mění

Vzduch = many to many, bez techniky nemožné

# Změna komunikačního modelu

- ▶ J. L. Bordewijk a B. Van Kaam
- ▶ Projev – konverzace – konzultace – registrace



# Web 2.0

- ▶ **Tim O'Reilly** – marketingový buzzword od začátku
- ▶ Web 2.0 je revoluce podnikání v počítačovém průmyslu způsobená přesunem k chápání webu jako platformy a pokus porozumět pravidlům vedoucím k úspěchu na této nové platformě. Klíčovým mezi těmito pravidly je toto: tvořte aplikace, které budou díky síťovému efektu s přibývajícím počtem uživatelů stále lepší.“



## Web 1.0



Čtení



Reklama



Projev



Webové stránky



Profesionálové



Vlastnění



## Web 2.0



Psaní



Word of Mouth



Konverzace



Webové služby



Amatéri



Sdílení



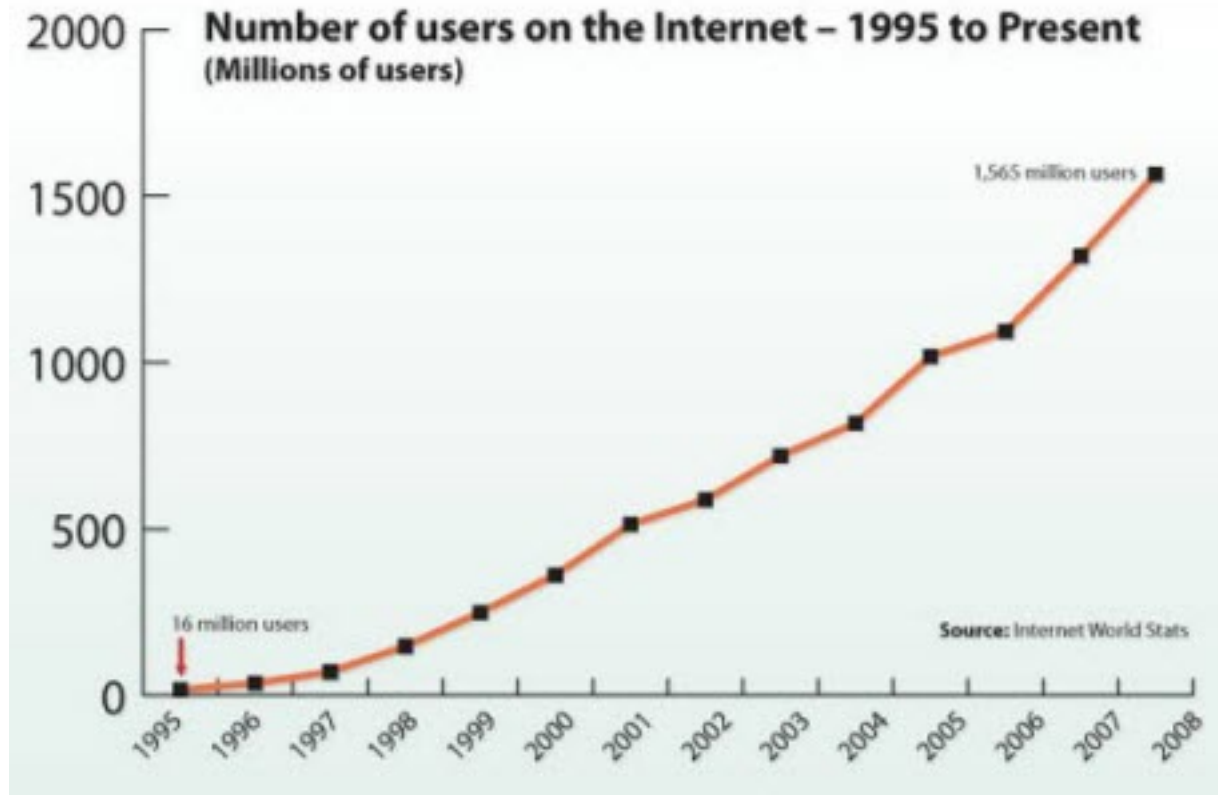


# Web 2.0

## ▶ Několik rysů (jaké další vidíte vy)?

- ▶ Nárůst publika
- ▶ Nárůst objemu dat
- ▶ Setření hranice mezi konzumentem a autorem
- ▶ Individualizace prožitku
- ▶ Kolaborace / sdílení
- ▶ Reputační systémy
- ▶ Mash-up / remixová kultura
- ▶ Desktop -> Cloud / Internet
  
- ▶ technologické faktory (AJAX, HTML 5) považují rozhodně za velký přínos, nicméně pouze nástroj, ani cíl, ani příčinu...

# Nárůst publika



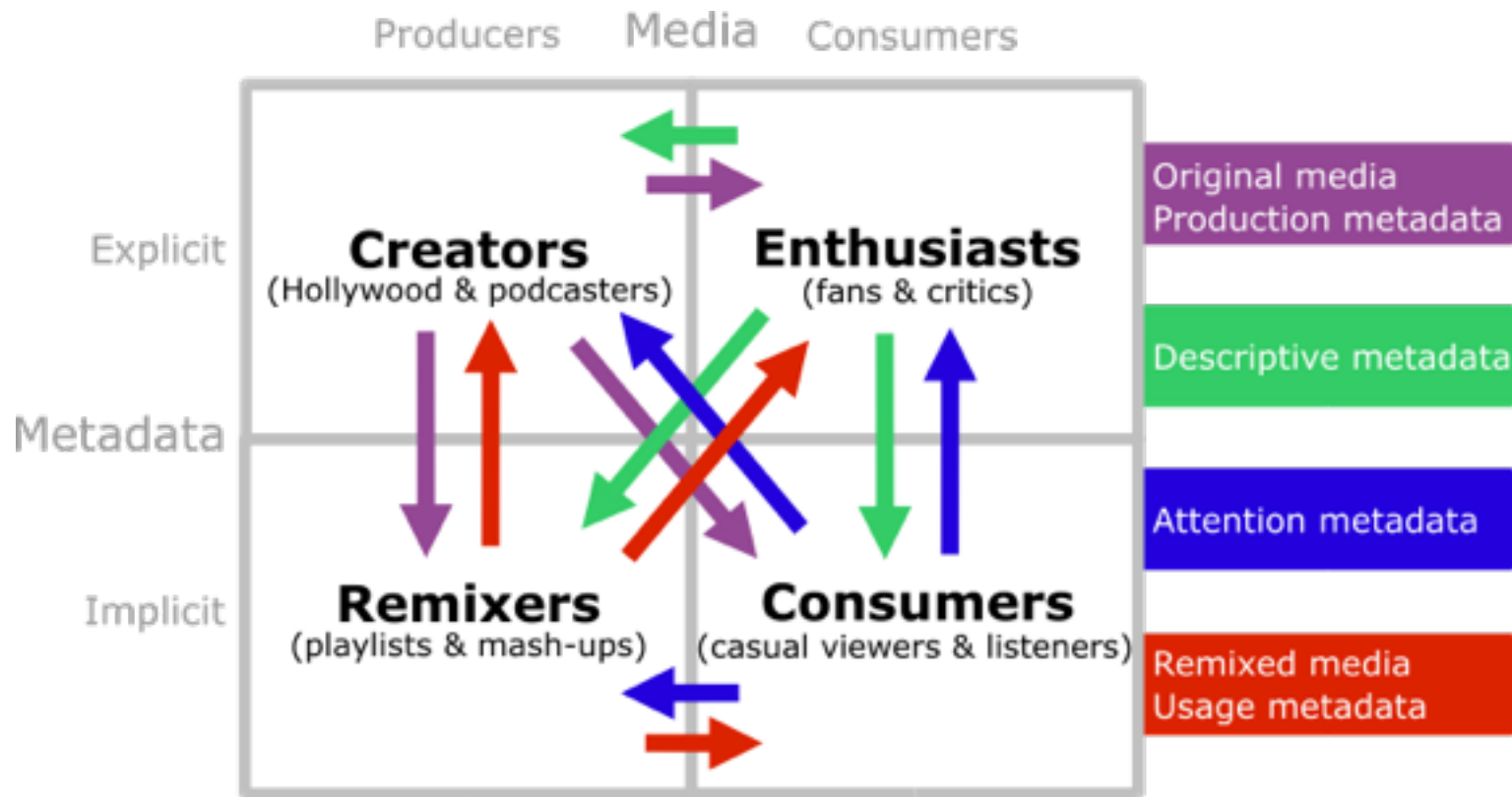
- ▶ Počet uživatelů je podstatným faktorem: dříve jsme na internetu hledali cizí lidi se stejnými zálibami – dnes tam jsou všichni naši známí a tak primárně udržujeme vazby s nimi

# Nárůst objemu dat

In 1993, total [Internet traffic](#) amounted to approximately 100 TB for the year. As of June 2008, [Cisco Systems](#) estimated Internet traffic at 160 TB/s.

- ▶ V roce 1998 jsem stahoval hudbu a odnášel si ji domu na disketách. Dnes běžně streamujeme seriály a filmy – kdo by je stahoval a k čemu?



# Setření hranice mezi konzumentem a autorem



- ▶ Už nejsou jen autoři a čtenáři, hranice se rozmlžila, nástroje pro tvorbu jsou široce dostupné a mezi profíkem a amatérem je jen tenká hranice...

# Individualizace prožitku

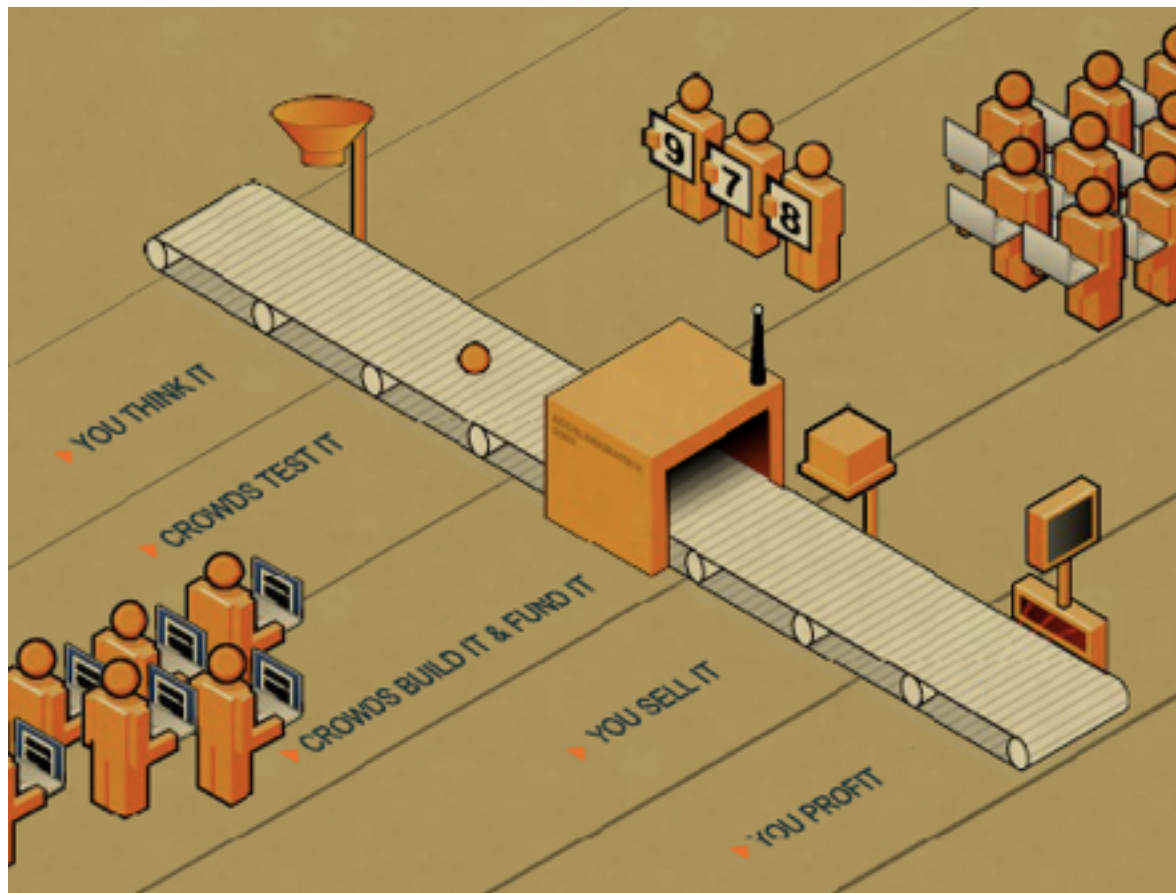
Below you can edit the interests and inferred demographics that Google has associated with your cookie:

Category	
Arts & Entertainment - Music & Audio - Dance & Electronic Music	<a href="#">Remove</a>
Arts & Entertainment - TV & Video - Online Video	<a href="#">Remove</a>
Computers & Electronics	<a href="#">Remove</a>
Finance	<a href="#">Remove</a>
Finance - Credit & Lending	<a href="#">Remove</a>
Games	<a href="#">Remove</a>
Games - Computer & Video Games	<a href="#">Remove</a>
Games - Computer & Video Games - Simulation Games	<a href="#">Remove</a>
Jobs & Education - Education	<a href="#">Remove</a>
Reference - General Reference - Dictionaries & Encyclopedias	<a href="#">Remove</a>
Science - Physics	<a href="#">Remove</a>
Demographics - Age - 25-34 	<a href="#">Remove</a>
Demographics - Gender - Male 	<a href="#">Remove</a>

- ▶ Každý máme “vlastní” internet a ten můj není jako ten váš. A není to jen možnost customizace, je to třeba i Google, který vám ukazuje reklamy, které jsou pro vás jako dělané...

Sociální média – teorie a praxe: Adam Zbiejczuk (StuNoMe UISK FF UK)

# Kolaborace / sdílení



- ▶ Crowdsourcing není jen teoretický koncept – viz Threadless, FundIt a další projekty. Přečtěte si Wisdom of Crowds (Surowiecki)!

# Mash-up / remix culture

The image shows a screenshot of a YouTube video player and its description. The video player displays a 3x3 grid of nine small video thumbnails, each showing a different musician playing a different instrument. The video title is "Kutiman - Thru-you 01 - Mother of All Funk Chords" by kutiman. The video has 3,592,713 views and a rating of 5 stars. The description on the right lists the tracks included in the mash-up: 01. Mother of All Funk Chords, 02. THIS IS WHAT IT BECA, 03. I M NEW, 04. BABYLON BAND, 05. SOMEDAY, 06. WAIT FOR ME, 07. JUST A LADY, and 08. ABOUT more. The description also includes a "CREDITS" section and social media sharing options for Tweet (309) and Like (20K).

Sociální média – teorie a praxe: Adam Zbieczuk (StuNoMe UISK FF UK)



# Pokračování příště!

e-mail pro vaše dotazy: [zbiejczuk@gmail.com](mailto:zbiejczuk@gmail.com)

posterous: <http://vikmb25.posterous.com/>

StuNoMe: <http://www.facebook.com/stunome>

StuNoMe posterous: <http://stunome-adam.posterous.com>

Najdete mě také tady:

