

MASARYKOVA UNIVERZITA V BRNĚ

FILOZOFICKÁ FAKULTA

Ústav české literatury a knihovnictví

Kabinet informačních studií a knihovnictví

Komunitní servery: charakteristika, typy

Bakalářská diplomová práce

Autor práce: Hedvika Mikešová

Vedoucí práce: PhDr. Petr Škyřík

Brno 2008

Bibliografický záznam

MIKEŠOVÁ, Hedvika. *Komunitní servery: charakteristika, typy* Brno: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Ústav české literatury a knihovnictví, 2008. 53 s. Vedoucí diplomové práce PhDr.Petr Škyřík.

Anotace

Bakalářská práce „Komunitní servery: charakteristika, typy“ pojednává o novém fenoménu moderní doby. Komunitní servery vstupují do našich životů a jistým způsobem je ovlivňují. Tato práce se pokusila zmapovat jejich okolí. Zaměřuje se na jednotlivé body, zabývá se pojmy komunita jako taková, virtuální komunita a komunitní server. Poukazuje na historii a vývoj, a to nejen na území České republiky, ale celého světa.

Užívání komunitních serverů přináší jako každá část lidského života výhody i nevýhody, tudíž ani tento bod nemohl být v práci opomenut.

Rozdělit komunitní servery není vzhledem k jejich rozmanitosti a různorodosti vůbec jednoduché. Práce tudíž bere v potaz pouze některá kritéria jako způsob vzniku, založení na neziskovém či podnikatelském základě, cíle, kterých dosahuje a počet uživatelů. Posledním dělicím bodem je typ uživatele a nabízených služeb, kde se práce detailně věnuje popisu již konkrétních komunitních serverů.

Výsledkem bakalářské práce je aplikace na konkrétní osoby, které ve svém životě komunitní servery využívají a navrhnoutí komplexního řešení pro zlepšení jejich situace.

Klíčová slova

komunitní server, virtuální komunita, internet, komunikace, server, MySpace

Annotation

Diploma thesis “Community servers: characteristic, types” deals with a new phenomenon of modern time. Community servers enter our lives and they influence them in a particular way. This paper tried to map their environment. It describes individual points, focuses on the terms community in itself, virtual community and community server. It refers to the history and development not only in the area of the Czech Republic but the whole world. The usage of community servers yields as any other part of human life advantages and disadvantages, therefore it was impossible to omit this point.

It is not easy to divide community servers considering their diversity and difference. The paper therefore considers only some criteria: the way of their development, the establishment on a non-profit making or entrepreneurial base, their achieved objectives and the number of users. The last divisive point is the type of user and offered services. The paper at this point devotes itself to the description of specific community servers in detail.

The result of the bachelor paper is the application on concrete people who use community servers in their lives and a proposition of a complex solution to improve their situation.

Keywords

social network, virtual community, internet, communication, server, MySpace

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracovala samostatně a použila jen uvedené prameny a literaturu. Současně dávám svolení k tomu, aby tato diplomová práce byla umístěna v Ústřední knihovně FF MU a používána ke studijním účelům.

V Brně dne 1.srpna 2008

Hedvika Mikešová

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala PhDr.Petru Škyříkovi, vedoucímu práce, za věnovaný čas a pomoc při vedení bakalářské práce.

V neposlední řadě patří slova díky mým blízkým, kteří mě po celou dobu studia podporovali a motivovali.

Dále děkuji Dagmar Luhringové, Jiřímu Mikeši a Leoši Mastníkově za ochotu při spolupráci na teoretické části.

ÚVOD.....	8
1. SOUČASNÝ STAV ŘEŠENÉ PROBLEMATIKY	9
2. DEFINICE POJMU KOMUNITNÍ SERVER	10
2.1 KOMUNITA	10
2.2 VIRTUÁLNÍ KOMUNITA	10
3. VZNIK KOMUNITNÍCH SERVERŮ	12
3.1 HISTORIE SVĚTOVÝCH KOMUNITNÍCH SERVERŮ	12
3.2 HISTORIE KOMUNITNÍCH SERVERŮ NA ČESKÉM INTERNETU	14
4. VÝHODY A NEVÝHODY KOMUNITNÍCH SERVERŮ.....	16
4.1 PŘÍNOSY KOMUNITNÍCH SERVERŮ	16
4.2 RIZIKA KOMUNITNÍCH SERVERŮ.....	18
4.2.1 <i>Psychologické dopady</i>	18
4.2.2 <i>Spam, hoax, viry</i>	19
4.2.3 <i>Zneužívání mladistvých</i>	19
4.2.4 <i>Terorismus</i>	20
5.ROZDĚLENÍ KOMUNITNÍCH SERVERŮ	21
5.1 PODLE VZNIKU	21
5.1.1 <i>Existující komunity, které se postupem času staly virtuálními</i>	21
5.1.2 <i>Nově utvořené virtuální komunity</i>	21
5.1.3 <i>Směšené virtuální komunity</i>	221
5.2 PODLE ZALOŽENÍ NA PODNIKATELSKÉM ČI NEZISKOVÉM ZÁKLADĚ	22
5.2.1 <i>Založené pro zisk</i>	22
5.2.2 <i>Založené jen pro informační propojení komunity</i>	22
5.2.3 <i>Založené se záměrem pouhého scházení komunity, přechod na zisk</i>	232
5.2.4 <i>Založeny pro zisk, ale neúspěch</i>	23
5.3 PODLE CÍLE (ZÁJMU) VIRTUÁLNÍ KOMUNITY	23
5.3.1 <i>S konkrétním cílem</i>	23
5.3.2 <i>S nepřiliš konkrétním cílem</i>	243
5.4 PODLE POČTU UŽIVATELŮ	243
5.4.1 <i>Makrokomunitní servery</i>	243
5.4.2 <i>Mikrokomunitní servery</i>	243
5.5 PODLE TYPU UŽIVATELE A NABÍZENÝCH SLUŽEB	25
5.5.1 <i>Seznamovací servery</i>	25
5.5.2 <i>Školní komunitní servery</i>	28
5.5.3 <i>Multifunkční komunitní servery</i>	29
5.5.4 <i>Komunitní servery vyznavačů filmového plátna</i>	332
5.5.5 <i>Hudební komunitní servery</i>	35
6. METODOLOGICKÁ ČÁST	398

6.1 PŘEDMĚT VÝZKUMU, CÍL PRÁCE	398
6.2 METODA VÝBĚRU ZKOUMANÉHO VZORKU A POPIS VZORKU RESPONDENTŮ	398
6.3 ZPŮSOB ZPRACOVÁNÍ DAT	398
7. DETAILNÍ POPIS ZKOUMANÉHO VZORKU	410
7.1 PANÍ DAGMAR A JEJÍ V SOUČASNOSTI POUŽÍVANÉ KOMUNITNÍ SERVERY	41
7.1.1 Návrh na řešení	421
7.2 JIŘÍ MIKEŠ	443
7.2.1 Návrh na řešení	443
7.3 LEOŠ MASTNÍK	454
7.3.1 Návrh na řešení	465
ZÁVĚR	487
POUŽITÁ LITERATURA	498

Úvod

Novým fenoménem dnešní doby jsou komunitní servery. Prostupují celou společností uživatelů internetu a jejich oblíbenost stále roste. Vzhledem k tomu, že i já jsem pravidelným návštěvníkem několika komunitních serverů, vybrala jsem si je jako téma své bakalářské práce.

V teoretické části se budu věnovat především problematice komunitních serverů a jejich dopadu na lidskou společnost. Dotknu se zde i problému definice samotného pojmu komunitní server. Vzhledem k tomu, že téma je poměrně novým pojmem, nebyla doposud stanovena přesná a jednoznačná definice.

V dalších podbodech nabídnu detailnější popis komunitních serverů, přiblížím jejich vznik. Následovat bude část věnovaná přínosům a rizikům, které užívání komunitních serverů svým uživatelům přináší. Bude se jednat o psychologické dopady, zneužití dat, páchání trestné činnosti a podobně.

Poslední část teoretické složky bakalářské práce se bude zabývat rozdělením komunitních serverů, a to nejprve podle vzniku, podle účelu založení, podle cíle, počtu uživatel a konečně podle typu uživatele a nabízených služeb. Zde také podrobně rozeberu několik konkrétních komunitních serverů a detailně popíši jejich specifické funkce.

V praktické části se zaměřím na tři různé členy společnosti. Bude se jednat o začínajícího DJe¹, mladého muže provozujícího netradiční sport a 60ti letou ženu, která se rozhodla na internetu najít nové přátele s podobnými zájmy.

Pokusím se jim navrhnout řešení skrz komunitní servery, která by jim mohla pomoci v rozjezdu a která by mohla napomoci rozvíjení jejich zálib či zviditelnění. Výsledkem se tedy stane kompletní seznam komunitních serverů, které by měli využít pro své potřeby.

¹ DJ – a disc jockey – obsluha disků – člověk, který vybírá a pouští desky pro obecenstvo

1. Současný stav řešené problematiky

Komunitní servery mají jistě velký potenciál pro vývoj dalších funkcí, nových typů, ale i pro získávání dalších uživatelů. Zájem na nich mají nejen uživatelé, ale například i investoři, kteří cítí možný velký zisk, který rozvoj komunitních serverů může přinést. Tudíž se komunitní servery stávají velmi komunikovaným tématem.

Nepřeberné množství článků, které jsou někdy kvalitnější a někdy horší, můžeme nalézt na serverech jako Lupa², Technet³ či Root⁴. Mnoho informací o tématu nalezneme taktéž na konkrétních stránkách komunitních serverů.

Z konferencí neopomenou zmínit konferenci „Seznamte se s projekty mladých“, kde se představili zejména tvůrci a správci projektu LíbímSeTi⁵. Další konference byla pořádána 22. listopadu 2007, jedná se o Czech Internet Forum 2007, kde se jedním z diskutovaných okruhů staly právě komunitní servery. Mezi stěžejní témata se zařadila například odlišnost komunit kolem internetu a ostatních médií, modernizace služeb, budoucnost webu v komunitách, využitelnost komunitních serverů pro reklamu a tak podobně.

Z vysokoškolských prací nesmím opomenout tři díla. Dílo Bc. Jakuba Černého, absolventa FSS MU, s názvem Psychologický zážitek virtuální komunity, dále pak dílo Mgr. Adama Zbiejczuka s názvem Web 2.0. – charakteristika a služby a zmínit musím také studenta VŠE v Praze Bc. Martina Štveráka se svou prací Virtuální komunity-jejich podpora prostřednictvím IS/ICT, způsoby organizace a motivace.

² www.lupa.cz

³ www.technet.cz

⁴ www.root.cz

⁵ www.libimseti.cz

2. Definice pojmu komunitní server

Jak jsem již výše zmínila, definovat pojem komunitní server jednou ustálenou definicí je prakticky nemožné. Je to zapříčiněno i tím, že komunitní servery se začaly ukazovat na světle světa poměrně nedávno. Nejdříve tedy rozeberu pojem komunita, dále pak pojem virtuální komunita.

2.1 Komunita

Komunita je skupina živých bytostí, kteří společně sdílejí určité shodné znaky. Může se jednat například o prostorové vymezení, o společné zájmy, společné problémy, příslušnost k etnické skupině atd. Komunity se nejčastěji vytvářejí na jednom konkrétním místě. [13]

Tato definice je však příliš strohá. Oxfordský slovník chápe slovo komunita v konzervativním slova smyslu, zabývá se převážně společným sdílením národnostních znaků či původu, zajímá se tedy o příbuzenství, krevní a historická pouta lidí, kteří žijí v dané lokalitě. Obě tyto definice si mohou upravit pro své potřeby, kdy společným široce pojatým zájmem bude užívání internetu. Prostorovým vymezením se může stát konkrétní komunitní server. Místo příbuzné či historicky spjaté skupiny se nám nabízí skupina uživatelů serveru.

2.2 Virtuální komunita

Jisté tedy je, že komunitní server je místem, kde dochází k interakci jedinců, kteří mají společné zájmy, společný cíl, hobby či společné strasti. Vzhledem k tomu, že celá interakce se děje na půdě internetu, můžeme komunitu zde působící nazvat virtuální komunitou.

Virtuální komunita je speciální formou komunity, jejíž fungování je založené na technologii, prostřednictvím které mezi lidmi dochází k určité formě různě rozvinuté komunikace. V minulosti byly technologie vnímány jako podkopávající komunitu, ale dnes, v období „soft“ technologií, právě díky jim komunita dostala nové možnosti pro své sebevyjádření. Technologicky zprostředkovaná komunita - kyberkomunita nebo virtuální komunita – s sebou přináší nové druhy sociálních skupin, které jsou

mnohotvaré, často expresivní, přizpůsobivé, ale mohou také nabývat více tradičního rázu, rekonstituovat venkovské oblasti či politická hnutí [8]

Významným odborníkem na virtuální komunity se stal Howard Rheingold [27], přezdívaný kyberprostorový filozof, s knihou *Virtuální komunita*. Rheingold ve své knize, vydané již roku 1993, definuje virtuální komunitu následovně: „*Sociální agregát vznikající ve chvíli, když hodně lidí (na internetu) přispívá do veřejných diskuzí dostatečně dlouho s odpovídajícími lidskými pocity, dokud nevytvoří síť osobních vztahů v kyberprostoru*“.

Podle Rheingolda není virtuální komunita jen kyberpunkovou fantazií, ale přesahuje do reálného světa. Lidé se hádají, vyměňují znalosti, sdílejí emoční podporu, vytvářejí plány, zamilovávají se. Rheingold [27] vnímal virtuální komunitu jako prostředí, které vytváří úplně jinou formu sociální interakce, a ne jako potvrzení existujících vztahů v prostředí face-to-face⁶. [5]

Wikipedia popisuje komunitní server, který je platformou pro fungování virtuální komunity z hlediska funkcí, které by měl obsahovat. Několik z nich tu zmíním. Jedná se především o systém fór, systém publikování zahrnující blogy, sdílení souborů a fotografií korespondující s fóry a blogy, integrované vyhledávání skrz blogy, fóra, fotografie a soubory, vlastní vyhledávací stroj či aplikovaný vyhledávací stroj některého vyhledávacího serveru (google, ...), kontrolní panel obsahující nástroje pro správu a strukturu komunitního serveru, a podobně. [4]

Pavel Kasík z Technetu definuje komunitní server jako „*nástroj, který umožňuje registrovaným uživatelům vzájemnou komunikaci, sdružování do skupin, sdílení fotografií a dalších informací*.“ [12]

⁶ face to face – tvář v tvář

3. Vznik komunitních serverů

Tato sekce se bude věnovat historii komunitních serverů. V první části se zastavím u historie celosvětového vývoje, kde bude patrné, že historie českých komunitních serverů je se světovým vývojem velmi úzce spjatá. Prakticky kopíruje světové projekty, avšak s menším časovým zpožděním.

Další podbod se pak bude věnovat historii českých komunitních serverů.

3.1 Historie světových komunitních serverů

Za jednu z nejstarších virtuálních komunit vůbec je považovaná komunita The WELL²⁹. Tato komunita začínala v prostředí BBS, později se přesunula na WWW (diskuzní fóra). Komunitu WELL navštěvovalo mnoho uznávaných osobností v oblasti Internetu, které velkou měrou přispěly k tomu jakou má dnes internet podobu. Díky zkušenostem z komunity WELL napsal Howard Rheingold svou knihu *The Virtual Community* [27], kterou jsem zmiňovala již v předchozí kapitole. Komunita WELL vznikala v období, kdy ještě neexistoval World Wide Web (WWW). V tomto období se komunity utvářely a využívaly ke komunikaci prostředí BBS, IRC a podobně. Za zmínku stojí také prostředí P2P, které se do širšího povědomí dostalo hlavně díky službě Napster⁷, která byla založena 1. ČERVNA 1999 a umožňovala uživatelům sdílet a stahovat od sebe navzájem hudební soubory.

Uvedením do provozu WWW a uvedením internetových prohlížečů (v letech 1993 a 1994) se internet začíná stávat populárním a začínají se utvářet webové komunitní servery. Na začátku jsou to nejrůznější jednoduchá diskuzní fóra, která měla za úkol nahradit emailové konference a jiná starší prostředí komunit. Vznikají první jednoduché osobní a následně i komerční stránky. Velký rozvoj webových virtuálních komunit a internetových sociálních sítí nastává kolem roku 2000. Zajímavým počinem bylo založení Wikipedie⁸, která vznikla 15. ledna 2001 jako „doplňkový projekt k dnes již neexistující encyklopedii Nupedia, do které mohli přispívat jen odborníci.“ [24] V listopadu 2006 obsahovala Wikipedie přes 5,6 milionů článků. Název „Wikipedie“

⁷ www.napster.com

⁸ www.wikipedia.org

vznikl složením slov „encyklopedie“ a „wiki“, tedy encyklopedie, která vzniká v systému wiki⁹.

V roce 2003 zakládá Tom Anderson komunitní server MySpace, dnes pravděpodobně nejrozšířenější a nejznámější světový komunitní server.

Zajímavé jsou také weblogy a služby, které je podporují. Jeden z prvních bloggerů byl Justin Hall, který začal jako student Swarthmore College v roce 1994 psát svůj první blog. Blogy mohou být osobní nebo odborné, které si vede profesionál svého oboru a příspěvky v něm jsou čistě odborného charakteru. Později se blogování rozmohlo a začaly vznikat tzv. blogportály, které umožňovaly komukoliv vést si blog bez hlubší znalosti tvorby webových stránek. Díky záplavě blogů se vyvinuly další zajímavé služby. Tyto tzv. služby sociálního záložkování jsou založené obecně na tom, že čím více lidí pošle stejný odkaz, tím je tento odkaz výše v seznamu. Předpokládá se, že lidé posílají odkazy, které je něčím zaujaly nebo se jim jejich obsah líbil.

Uvedeme si dva zástupce za všechny. Služba del.icio.us založená na konci roku 2003 si získala mezi blogery velkou oblibu. Druhá služba, kterou si uvedeme, se jmenuje Digg.com. Uživatelé této služby si vlastně doporučují zajímavé odkazy a služba má kromě sdílení odkazů další standardní komunitní prostředky komunikace. Služeb, které jsou podobné těmto dvěma uvedeným, začala vznikat velká spousta. Princip však většinou zůstává stejný – sdílet zajímavé odkazy.

Virtuální komunity se utvářejí i kolem vyloženě komerčních služeb, jakými jsou giganti aukční server eBay.com (založil 3. srpna 1995 Pierre Omidyar) a internetový obchod Amazon.com.

Tento stručný přehled historie virtuálních komunit zakončím projektem, který posunul služby Internetu opět o velký kus dál. Jedná se o server pod názvem YouTube, který byl

⁹ Wiki je označení webů (nebo obecněji hypertextových dokumentů), které umožňují uživatelům přidávat obsah, podobně jako v internetových diskuzích, ale navíc jim také umožňují měnit stávající obsah, v přeneseném smyslu se jako wiki označuje software, který takovéto weby vytváří. Wiki umožňuje vytvářet dokumenty kolektivně pomocí jednoduchého značkovacího jazyka za použití webového prohlížeče. Jedna strana ve wiki je označována jako „wiki stránka“, zatímco celá skupina stránek, které bývají obvykle značně propojeny, je nazývána „wiki“.

Jedna z definičních charakteristik wiki technologie je snadné vytváření a aktualizace stránek. Obecně není před přijetím stránky prováděna žádná kontrola a většina systémů wiki je otevřena veřejnosti – nebo přinejmenším komukoli, kdo má přístup na wiki server. Zpravidla není vyžadována ani registrace uživatele.

založen v únoru roku 2005 třemi zaměstnanci společnosti PayPal. Tento server umožňuje sdílení a prohlížení videí.

Virtuální komunity mohou být lukrativním „zbožím“. Dosvědčuje to fakt, že začátkem října roku 2006 společnost Google koupila za 1,65 miliardy USD svého konkurenta, komunitní server YouTube³⁵.

V další části bakalářské práce se budu každému z výše uvedených komunitních serverů detailně věnovat. Tato složka má sloužit pouze jako stručný popis historie vzniku komunitních serverů. [29]

3.2 Historie komunitních serverů na českém Internetu

V roce 1996 vznikla první internetová seznamka na českém internetu, která se později přeměnila na webový chatovací server. Později přibýly služby jako e-mail a fórum. Celý tento server měl název Xland. Pro projekt Xland byla zaregistrována 25. srpna 1998 doména Xchat.cz a poskytované služby na této doméně si získávaly rychle velkou oblibu u běžných uživatelů internetu. Na počátku roku 2000 začala spolupráce sdružení Xland s Netcentrum s.r.o., která vyústila v srpnu roku 2000 v prodej domény Xchat.cz, služeb a databáze uživatelů bez osobních dat společnosti NetCentrum s.r.o.³⁶. Vznikly tak dvě nezávislé služby – původní Xchat.cz provozovaný společností NetCentrem s.r.o. a nově Xko.cz provozované sdružením Xland. Oba servery měly při „rozdělení“ stejnou databázi uživatelských jmen a hesel. Jádro komunity utvořené na původním Xchatu přešlo na xko.cz, ale většina uživatelů zůstala věrná doménovému jménu a nezaznamenala rozpad (vznik nové služby Xko.cz). Xchat.cz je největší službou svého druhu na českém internetu.

V oblasti seznamování a zábavních komunitních serverů na českém internetu začaly vznikat služby jako Qhodnoceni.cz a Líbímseti.cz, kde lidé mohli nahrávat své fotografie a další uživatelé a návštěvníci mohli tyto fotografie hodnotit bodovou stupnicí. Tyto servery postupně začaly implementovat také další komunitní funkce a přidávaly další formy komunikace.

Dalším zajímavým projektem na českém internetu je server Damokles.cz, který je vlastně jakousi offline (místy online) simulací normálního života. Uživatel Damokles.cz chodí do práce, musí jíst, chodit k doktorovi, musí spát, ... Vše je řešeno pomocí hodnot a výpočtů, které systém provádí. Na serveru nechybí klasické formy komunikace

pro komunitní server. Tvůrci serveru Damokles.cz ho označují jako zábavní a komunitní server.

Již kolem roku 2000 se na českém internetu začaly tvořit první blogy a blokovací servery. Jejich rozmach, tak jak tomu bylo ve světě, nastává až v posledních letech (tedy se zpožděním). Vznikly servery jako bloguje.cz, kde si každý může založit svůj blog, nastavit jeho vzhled a psát si zápisy a texty.

Zbržděný rozvoj blogování na českém internetu může být způsoben absencí obdoby služeb jako je Del.icio.us a Digg.com. Ty se u nás objevily až kolem května roku 2006. Vznikly servery Linkuj.cz (obdoba Digg.com) a také Jagg.cz (obdoba Del.icio.us). Odborné blogy si vedou odborníci určitého oboru a osobní blog si může vést kdokoliv. Autoři startujícího projektu „internetové televize“ Stream.cz se jistě částečně inspirovali celosvětově úspěšným YouTube. Český internet postupně dohání svět v oblasti komunitních serverů. V porovnání s internetem, kde se „hovoří“ anglicky, je český internet o poznání menší, ale i tak je to dostatečně velká oblast pro vznik dalších kvalitních komunitních webových serverů, které budou úspěšné a virtuální komunity se na nich vytvoří a budou se rozrůstat. [29]

4. Výhody a nevýhody komunitních serverů

Komunitní servery s sebou přináší klady i zápory. Tato sekce by měla nastínit hlavní rizika a přínosy, které mohou používáním serverů vznikat. Zaměřena bude na konkrétní problémy, ke kterým bude vždy uveden příklad.

4.1 Přínosy komunitních serverů

Pozitivní vliv komunitních serverů je jistě nesporný. V několika bodech se zde pokusím definovat a přiblížit konkrétní výhody, které mohou uživatelům daných serverů vznikat.

Jeden z největších přínosů komunitních serverů vidím v celkovém zefektivnění komunikace. Lidé si mohou psát vzkazy, e-maily, nechávat komentáře u fotek či přispívat do diskuzních fór. Některé komunitní servery, jako například MySpace, dokonce nabízejí vlastní instant messenger¹⁰, podobný ICQ, který nabízí komunikaci v reálném čase.

Samotné zefektivnění komunikace tak rozšiřuje možnosti pro různé sociální skupiny. Příkladem se mohou stát například rodiny, etnické či sexuální menšiny.

Rodiny už nemusí složitě posílat fotky svých nově narozených potomků e-mailem, nemusí pořádát rodinná setkání za účelem sdělování novinek širokému okruhu příbuzenstva a podobně. Stačí si založit svůj profil například na serveru MySpace či na LíbímSeTi, zde tvořit alba, nahrávat fotografie, posílat hromadné zprávy atd. Většina komunitních serverů má také funkci novinek, která ostatní spřízněné uživatele včas upozorní na nově nahranou fotogalerii či video. Ač tyto servery nejsou prvotně koncipovány na tyto účely, tak podobné profily zde nejsou výjimkou.

V případě rasových menšin je postup využívání komunitních serverů dost podobný. Serverů, které by byly tvořeny konkrétně pro určitou skupinu (Romové, Brazilci žijící na území ČR, atd...) je velmi málo, tudíž i ony využívají již zaběhnutých komunitních serverů ke svému sdružování, ke kterému by bez jejich vzniku docházelo jen těžko. Ze služeb, které servery nabízejí, jim k tomu slouží převážně chat a různá diskuzní fóra, kde se menšiny potkávají. Velký potenciál pro vznik komunitních serverů mají portály

¹⁰ **Instant messaging** je internetová služba, umožňující svým uživatelům sledovat, kteří jejich přátelé jsou právě připojeni a dle potřeby jim posílat zprávy, chatovat, přeposílat soubory mezi uživateli a i jinak komunikovat. Hlavní výhoda oproti používání např. e-mailu spočívá v principu odesílání a přijímání zpráv v reálném čase. Jinými slovy zpráva je doručena ve velmi krátké době od odeslání (většinou v rámci stovek milisekund).

zabývající se určitou problematikou, kde se nabízí půda pro vytvoření funkcí, které by přidaly komunitní rozměr a usnadnily tak sdružování a komunikaci mezi menšinou například na území České republiky. Na mysli mám například portál Romea¹¹ určený Romům.

Sexuální menšiny mají systém komunitních serverů na lepší úrovni než předešlé dvě skupiny. Vznikají již konkrétní servery pro konkrétní menšinu, tudíž nemusí využívat komunitních gigantů, což velmi usnadňuje vyhledávání, komunikaci apod. Jako příklad mohu uvést hojně využívaný server iBoys¹², který otevírá možnosti pro homosexuály.

Výše uvedené body se zabývaly především zefektivněním komunikace, které však není jediným přínosem komunitních serverů. Již samotné užívání a příslušnost k určité skupině může některým jedincům přispět ke zlepšení psychického stavu. *„Psychologický zážitek komunity je proces, kterým jednotlivec vnímá svou příslušnost ke skupině a intenzitu vazby vůči své komunitě nebo skupině“* [9]

Jiná definice říká: *„Zážitek komunity je pocit, který členové mají vzhledem k členství do skupiny, pocit, který vyjadřuje, jak jim záleží jednomu na druhém a na skupině, a sdílená víra, že potřebám účastníků bude vyhověno skrze závazek ,být pohromadě.“* [18]

Komunitní servery z hlediska psychologického tedy svým uživatelům poskytují zázemí, kterého se jim v reálném životě mnohdy nedostává.

Velmi zajímavý poznatek týkající se komunitních serverů a jejich dopadu na jedince a společnost přinesl článek Carla Blaika [3] o studii Robina Dunbara, zakladatele tzv. Dunbarova čísla. Číslo udává, kolik přátelských vztahů v průměru lidský mozek zvládá udržovat v reálném životě. Dopracoval se k číslu 150. Toto číslo přibližně určil ze společenských skupin primátů a přepočítal na lidi s větší mozkovou kapacitou a větším neocortexem¹³. Objevil však také poznatek, který dokazuje, že komunitní servery a sociální sítě mohou napomoci uživatelům k nárůstu Dunbarova čísla vzhledem k tomu, že lidé vyvinuli a spojili technologii pro překonání svých fyzických limitů v rychlosti, síle a schopnosti zpracovávat informace. Sám Dunbar sociální sítě nevyužívá, ale říká: *„V základě umožňují uživatelům posunout limity. Je tudíž možné, že technologie může nechat vzrůst kapacitu paměti.“* [3]

¹¹ www.romea.cz

¹² www.iboys.cz

¹³ část mozku, která je zodpovědná za vědomé myšlení a jazyk

Z výše zmíněných faktů je, myslím, pozitivní vliv užívání komunitních serverů na jedince více než patrný.

4.2 Rizika komunitních serverů

Jako každá mince má dvě strany, tak i komunitní servery sebou přináší nevýhody. Patří sem negativní vliv na psychiku některých jedinců, disinhibice, flaming, šíření spamů a virů, zneužívání mladistvých sexuálními devianty, terorismus a podobně. Hlavní příčinou vzniku těchto patologických jevů je ona opěvovaná a nenáviděná anonymita internetu, která poskytuje ornou půdu nejen výše zmíněným faktorům. Upozornit mohu také na podporu rasismu, trestné činnosti atd.

4.2.1 Psychologické dopady

Začněme psychologickými negativními dopady. Patří sem dozajista disinhibice¹⁴. Disinhibiční chování se popisuje jako tzv. „popuštění uzdy“, ztráta zábran v komunikaci, která je způsobena rozdílem komunikace FtF¹⁵ a přes textový editor. To se projevuje například flamingem¹⁶, výrazným exhibováním, lhaním, ale na druhou stranu také rychlejším vytvářením vztahů, které jsou hlubší a lidé se v nich dokáží více odhalit. O to, jaké má disinhibice následky na lidské interakce, se vedou diskuze a neexistuje jednoznačně negativní nebo pozitivní pohled na její účinky. [6]

Nebezpečí také přináší riziko přehnaného vžití se do prostředí virtuálního světa a ztráta schopnosti komunikace se světem reálným. Tento stav můžeme nazvat závislostí na internetu. O počítačích a internetu se mluví již nějakou tu chvíli. Nyní přišel psychiatr z telavivské univerzity Dr. Pinhas Dannon s tím, že internetová závislost má velice blízko ke gamblingu, kleptomanií a závislosti na sexu. Ve své poslední studii označuje internetovou závislost jako „*patologický stav, který může vést k úzkosti a těžké depresi.*“ Internetová závislost je v současnosti odborníky na duševní zdraví klasifikovaná jako „*utkvělá nutkává porucha*“ (Obsessive Compulsive Disorder) – bouřlivý stav mysli, který nutí zabývat se rituálními myšlenkami, jako je například častější umývání rukou, a v případě internetové závislosti se jedná o neustálé surfování na webu. [34]

¹⁴ v sociální a komunikační oblasti úměrná nebo neúměrná až extrémní a nežádoucí ztráta zábran, odvázanost, nerespektování zákazů a tabu

¹⁵ face to face = z očí do očí

¹⁶ slovní agresivita

4.2.2 Spam, hoax, viry

Jednoznačným rizikem, řekněme spíše nevýhodou, je velká lehkost šíření virů, spamu¹⁷ a hoaxů¹⁸. Jedná se o nepříjemné zaplňování schránky reklamními vzkazy, emaily apod., které v případě spamů a hoaxů není nebezpečné, avšak ne zrovna příjemné. Řešením pro provozovatele komunitních serverů je zavedení potřebného softwaru pro detekci spamových zpráv¹⁹. [28]

Situace s viry už tolik jednoduchá není. Tvůrci virů se v poslední době stále častěji soustřeďuje na produkci virů útočících na prostředí komunitních serverů. Snad nejčerstvějším počinem hackerů byl virus OWNED na českém Líbímseti.cz. Šířil se pomocí webového prohlížeče Internet Explorer a „infikoval“ profily, které dále infikovaly profily všech, kteří OWNED profil navštívili. Výsledkem byla změna přihlašovacích údajů a zcizení profilu. Na českých komunitních serverech se jednalo o první závažnější napadení komunitního serveru virem.

4.2.3 Zneužívání mladistvých

Mnoho dětí a teenagerů vyplňuje svůj volný čas surfováním na internetu a přihlašováním se do různých sociálních sítí, aby byli blíže svým kamarádům.

Bohužel, pro některé není internet pouhým informačním zdrojem, komunikačním nástrojem nebo způsobem zábavy. Pro sexuální devianty je to nekonečný prostor, ve kterém se mohou skrýt a oklamávat bezelstné děti.

Faktem je, že mnoho dětí se s nebezpečnou situací na internetu setkalo. Studie Internet Behaviour²⁰ provedená organizací National Center for Missing and Exploited Children²¹ zjistila, že ve věku od 13-17 let, bylo 71% dětí v prostředí internetu kontaktováno cizí osobou, 45% teenagerů bylo požádáno o poskytnutí osobních údajů a alarmujících 30% zvažovalo setkání s člověkem, kterého znali pouze přes internet. [11]

Potlačit sexuální devianty v prostředí internetu je víceméně složité. Nejlepší prevencí je tudíž vzdělávání dětí v problematice a nebezpečí internetu.

¹⁷ nevyžádaná pošta

¹⁸ falešná zpráva, mystifikace, novinářská kachna, podvod, poplašná zpráva, výmysl, žert, kanadský žertík

¹⁹ blacklist and whitelist, Bayesovský test, kontrola pomocí kontrolních součtů apod.

²⁰ tzn. internetové chování

²¹ Národní centrum pro pohřešované a zneužívané děti v USA

4.2.4 Terorismus

Internet skýtá řadu možností, sám o sobě je nepřehlednou studnicí informací a nyní, v době globalizace, zmenšuje a spojuje celý svět. Této skutečnosti jsou si bohužel dobře vědomi i teroristé, kteří mohou tuto celosvětovou síť zneužít k prosazování svých záměrů.

Zatím používají teroristické organizace internet jen jako podpůrný a komunikační prostředek pro své akce, podle odborníků ale drobné indicie ukazují, že během příštích dvou let tato se situace změní.

Využívají stále vyspělejší technologie, jako je například steganografie. Ta spočívá v ukrytí textů a obrázků, jejichž vzhled se sice začleněním textové zprávy nezmění, ale s pomocí speciálního softwaru je možné ji přečíst. [10]

Nechci zde tvrdit, že komunitní servery jako takové tvoří základnu teroristů, ale díky snadnosti registrace, možnosti neustálé změny profilů, fotografií, e-mailové adresy, blogu apod. se mohou stát jednoduchým podpůrným prostředkem při komunikaci mezi jednotlivými členy.

5.Rozdělení komunitních serverů

Komunitní server je možné rozdělovat podle mnoha různých hledisek. Podle uživatelů, zaměření, velikosti, cílů, kterých chce server dosáhnout, financování, podle poskytovaných služeb, serverů, které je zaštiťují a mnoha dalších aspektů.. Z velké škály jsem si vybrala pouze několik hledisek, podle kterých servery rozdělím, u každého uvedu 1-2 příklady. Jedná se o způsoby vzniku komunitních serverů, o cíle, kterých chce komunitní server dosáhnout, o založení na neziskovém či ziskovém základě a o hledisko počtu uživatelů. Poslední podbod dělící servery dle typu uživatele a poskytovaných služeb také přinese přehled vybraných komunitních serverů.

5.1 Podle vzniku

Virtuální komunity mohou vzniknout různými způsoby. Pro účely této práce je rozdělím podle vzniku na tři skupiny.

5.1.1 Existující komunity, které se postupem času staly virtuálními

Když byl internet ještě v plenkách, komunity se na něm tvořily převážně tímto způsobem. Lidé, kteří se znali, postupně čím dál více začínali používat elektronickou komunikaci a někdy se z nich stala vyloženě virtuální komunita.

Pod tento bod bych zahrnula spoustu tříd na serveru Spolužáci, kdy se uživatelé již fyzicky většinou nestýkají, ale komunikují společně v prostředí své třídy.

5.1.2 Nově utvořené virtuální komunity

V této skupině se nacházejí všechny virtuální komunity, které se utvořily pouze prostřednictvím elektronické komunikace a nikdy předtím se tyto lidé neznali.

Jedná se například o uživatele serveru Líbímseti.cz, konkrétně o návštěvníky dlouhodobých diskuzí, členy virtuálních klubů apod.

5.1.3 Smíšené virtuální komunity

Tuto skupinu tvoří většina současných virtuálních komunit. Je zcela běžné, že část komunity se zná a stýká se osobně a část členů je pouze virtuálních, kteří se s ostatními znají jen prostřednictvím komunikace v elektronickém prostředí. [29]

Téměř každý server sdružuje smíšenou virtuální komunitu.

5.2 Podle založení na podnikatelském či neziskovém základě

Obecně se ke komunitě nehodí komerce, nicméně dnes je opravdu mnoho komunit, které byly založeny právě proto, aby na nich jejich zakladatel vydělal. Někdy je komunitní prostředí vytvářeno kolem již zavedených služeb s cílem, aby se na nich vytvořila komunita, která bude zárukou udržení zájmu o danou službu.

S provozem prostředí virtuální komunity souvisí náklady (např. nákup serverů nebo případně jejich pronájem, náklady na elektřinu, náklady na servis,...) stejně jako je tomu u reálně existující komunity (např. placení nájmů budov, ve kterých se komunita schází). Většina virtuálních komunit dnes nemá žádné placené členství a vstup do nich je zdarma a volný, takže většina jejich členů si ani neuvědomuje, že provoz prostředí virtuální komunity něco stojí.

Virtuální komunity tedy lze rozdělit podle komerčnosti na založené pro zisk, pro informační propojení komunity, založené se záměrem pouhého scházení komunity s postupným přechodem na zisk a založené pro zisk s postupným úpadkem.

5.2.1 Založené pro zisk

Zde by bylo dobré mluvit spíše o projektech nežli o komunitách, jelikož celé prostředí komunity je „projektováno“ tak, aby lidé, kteří jsou členy komunity, nějakým způsobem generovali zisk .

5.2.2 Založené jen pro informační propojení komunity

Toto prostředí pro komunitu je založeno jen za účelem vytvoření virtuální komunity. V tomto druhu komunity se obvykle na vytvoření jejího prostředí podílejí přímo členové komunity.

5.2.3 Založené se záměrem pouhého scházení komunity, přechod na zisk

To je případ předchozího typu, nicméně postupem času jsou virtuální komunity tak úspěšné a navštěvované (počet jejich členů roste velmi rychle), že tento potenciál využijí k získání finančních prostředků i nad náklady. Tento případ nám představuje například server Líbímseti.cz, kde si uživatelé mohou objednat tzv. VIP funkci, která jim otevírá nové možnosti při užívání serveru, které uživatelům bez VIP funkce zůstávají skryty. Platba za VIP funkce je vedena formou SMS. Tento způsob je podstatným příjmem serveru stejně jako zisk z reklamy, který na pokrytí nákladů serveru bohatě stačí.

5.2.4 Založené pro zisk, ale neúspěch

Tuto kategorii tvoří projekty, které chtěly být úspěšné a ziskové, ale bohužel se jim to nepovedlo a virtuální komunita je buď velmi malá nebo se nevytvořila vůbec. Dovolím si tvrdit, že výrazná většina pokusů (projektů) o založení ziskové virtuální komunity spadá právě do této kategorie. [29]

5.3 Podle cíle (zájmu) virtuální komunity

Virtuální komunity mohou mít různé cíle a zájmy. Někdy jsou výraznější a někdy méně, ale vždy musí existovat. Virtuální komunity podle zájmu (cíle) si rozdělíme na komunity s konkrétním cílem a s cílem ne příliš konkrétním.

5.3.1 S konkrétním cílem

Virtuální komunita, která většinou není upnutá k jedné formě elektronické komunikace a jde jí hlavně o dosažení kolektivního cíle, který je relativně přesně stanoven. Každý člen takovéto komunity přesně ví, kam směřuje a co je jeho cílem. Organizační struktura této komunity je daná, ale není pevně umístěna nebo vztažena k jedné formě komunikačního prostředku, který by využívala nejvíce. Typickým příkladem takové komunity je server JednaNoc²².

²² www.jednanoc.cz

5.3.2 S nepřilíš konkrétním cílem

Členy takové virtuální komunity spojuje jejich obecný zájem. Jejich zájmem může být např. komunikovat, protože je to baví, sdílet a vyměňovat si informace, data. Většinou je taková komunita upnuta k jednomu prostředí, které používá ke komunikaci především. Tyto virtuální komunity se tvoří často na komunitních serverech, které jsou k jejich vzniku přímo určeny. Často se může jednat o komunitní zábavní servery, kde se lidé chodí seznamovat a zabavit se. Velmi časté jsou také komunitní odborné servery, které navštěvují odborníci a vedou debaty k aktuálním problémům. [29]

Takovým komunitním serverem je například MySpace.

5.4 Podle počtu uživatelů

Počet uživatelů je jistě podstatným kritériem při rozdělování komunitních serverů. Nemůžeme však srovnávat nesrovnatelné. Vždy se musíme zaměřit na konkrétní účel serveru, jeho typ a ten dále třídít.

Komunitní servery tedy můžeme v základu rozdělit na mikro a makrokomunitní.

5.4.1 Makrokomunitní servery

Oproti mikrokomunitním serverům mají horší přehlednost, deseti- až sto- tisíce uživatelů. Hypotetickou ambicí makrokomunity je obsáhnout celý svět, všechny druhy interakcí a všechny uživatele. Můžeme zde nalézt absolutně různorodou skupinu uživatelů, kteří mohou mít mnoho důvodů, proč ten či onen makrokomunitní server používají.[29]

Příkladem za všechny je již několikrát zmiňovaný MySpace se svými miliony uživatelů bažících po seznámení.

5.4.2 Mikrokomunitní servery

Mikrokomunity většinou začínají jako sada standardních komunitních nástrojů doplněných o nějakou nálepku. Ačkoliv tyto nástroje mohou být upraveny pro specifické potřeby té které komunity, obvykle se jedná o běžné věci, které nabízejí i makrokomunity. Zajímavé tedy je, že shlukování komunity okolo dané služby není ani tak dané jejím odlišením od jiných služeb, ale právě onou nálepkou, která návštěvníkům říká, koho by tam tak asi mohli nalézt. Ani samotný obsah komunikace se

zdaleka nemusí točit okolo "oficiálního zaměření". Ač jsou mikrokomunity definovány úžeji, lidé na nich nakonec řeší kdeco - ale již jen v okruhu lidí, kteří jim jsou pravděpodobně v něčem podobní, se kterými mají nějaký důvod se seznámit. [29]

Z prostředí českého internetu mohu zmínit server NaLovu²³, který nás láká na 2000 seznámeníchtivých uživatelů.

5.5 Podle typu uživatele a nabízených služeb

Známe nepřehledné množství komunitních serverů a mnoho úhlů pohledu při jejich rozdělování. Není možné zde vypsát všechny typy a druhy již jen proto, že na každý takový server můžeme nahlížet z více stran a zařadit ho tak do několika skupin.

Vybrala jsem si pouze některé skupiny. V této části se budu zajímat o seznamovací, školní, multifunkční, filmové a hudební komunitní servery. Ke každému typu uvedu několik konkrétních příkladů reprezentujících danou skupinu, které popíši.

Z typů, na které jsem se nezaměřila, můžu uvést například servery cestovatelské, zájmové, sportovní, firemní a další.

5.5.1 Seznamovací servery

Na první pohled se může zdát, že sociální servery nemají s komunitními tolik společného. Opak je však pravdou. Účelem sociálních serverů je v první řadě seznámení s ostatními uživateli, komunitní servery své uživatele naopak lákají na společný zájem. Na seznamovacích portálech však postupem času dochází k propojení jak sociální, tak komunitní složky. Proto bych se nebála i mnohé sociální servery zahrnout pod hlavičku seznamovací komunitní servery. Jak k tomu dochází se pokusím přiblížit u konkrétních serverů níže.

Tato skupina zabírá pravděpodobně největší procento ze zaměření komunitních serverů. Na českém internetu můžeme najít nepřehledné množství komunitních serverů zaměřených právě na hledání nových přátel či dokonce životních partnerů. Světová síť pak přináší tisíce a tisíce dalších. Touto problematikou se zabývá například Luan Goldie ve svém článku publikovaném v *New Media Age* v roce 2008. „*Z uživatelské perspektivy sociální sítě pouze neutváří osobnost, ale poskytují také zábavnou cestu*

²³ www.nalovu.cz


k setkávání a seznamování se s neomezeným množstvím uživatelů. Je otázkou, zda komunitní servery, které silně těží z jejich příjemného vzhledu, si rozumí také s praktickým ovzduším. Když je nepochybné, že můžete potkat někoho na komunitním serveru, můžete také tak jednoduše potkat někoho na ulici. Je to náhodný proces. Když někdo jen tak kliká profily, je velká pravděpodobnost, že uvidí někoho, kdo se mu zalíbí, a dá se s ním do řeči. To je princip fungování. Slyšeli jsme již příběhy lidí, kteří se dali dohromady za pomoci sítě.“ [17]

libím.se.li.cz

5.5.1.1 Libímseti.cz (www.libimseti.cz)

Libímseti.cz patří bezesporu mezi nejvyhledávanější české seznamovací servery. „*Libímseti.cz vyrostlo na koleně, psal jsem ho po večerech po škole,*“ vypráví zakladatel serveru Oldřich Neuberger. Jeho „dítě“ nedávno oslavilo páté narozeniny a překonalo hranici 200 000 unikátních návštěvníků za den. Projekt Libímseti.cz obsadil prostor, který podcenily velké české portály. Svým mladým uživatelům nabídl přívětivou tvář a jednoduché rozhraní pro výměnu fotografií a pro s tím související seznamování. Oldřich Neuberger vzpomíná: „*V roce 2002 byla penetrace uživatelů s fotkou v ČR téměř nulová. Nahrávat a prohlížet fotky bylo možné pouze zpoplatněnou SMS. Na myšlenku bezplatného umístění fotografie a chuti dozvědět se hodnocení, jak se líbím ostatním, Libímseti.cz vyrostlo,*“ Od čistého serveru s výměnným systémem osobních fotografií se „Libko“ rozšířilo na komunitní portál, najdete zde e-mail, diskuze, chaty či blogy. Na konci loňského roku web redesignoval a měnil navigaci. Součástí serveru je i lifestyleový magazín, nově možnost vytvoření osobních stránek, online radio a také videosekce, která zatím čeká na možné rozšíření po vzoru YouTube, nebo i Stream TV či N-joy.

Online komunita na Libímseti.cz je posilována pravidelnými akcemi v „kamenném“ světě. Základnu uživatelských aktivit nicméně stále představuje výměna fotek – denně jich přibude 60 tisíc a provozovatelé deklarují, že je všechny moderují. Zhruba jedna fotografie ze sta je odmítnuta. Pravidla zakazují publikaci fotek slečen bez horního dílu plavek. [15]

Stále se může jevit, že Líbímseti.cz je pouhým sociálním serverem. Uvedu zde příklad, který z něj dělá server komunitní. Jednou z mnoha oblíbených uživatelských funkcí serveru jsou diskuze. Denně jich zde stovky vzniknou a následně také zaniknou. Mezi nepřeborným množstvím rychle se měnících témat a problémů lze však nalézt diskuze označené ikonkou . Ta napovídá, že diskuze je pravidelně aktualizována a obsahuje velké množství příspěvků. Navštívíme-li takovou diskuzi, zjistíme, že zde píšou stále titíž uživatelé, kteří se zde před několika měsíci náhodně potkali. V diskuzi se stále „potkávají“, řeší určitá témata a podobně. Pro tyto uživatele se tedy Líbímseti.cz stalo nejen pouhým sociálním serverem, chodí sem již za nějakým konkrétním zájmem a činností. Typickým příkladem takové diskuze je například diskuze BRNO město měst²⁴.



5.5.1.2 Lidé (www.lide.cz)

Lidé.cz je další z největších a nejznámějších českých webových chatovacích a komunitních portálů, provozovaný společností Seznam.cz. Jako většina ostatních komunitních serverů nabízí chat, diskuzní fóra, blogy či fotogalerie.

Server Lidé.cz byl spuštěn v roce 1997 jako služba pro vyhledávání e-mailových adres. V roce 2000 byl přepracován na chatovací portál. Vývoj byl do roku 2006 zajišťován opravdovými specialisty Pavlem Francírkem a Martinem Michalem, kteří byli vývojáři portálu Xko a následně pak Xchat. [16]

V roce 2007 Seznam.cz oznámil, že na jeho komunitním serveru Lidé.cz byla již překročena hranice jednoho milionu uživatelských profilů. Budeme-li věřit pravdivosti informací zadaných uživateli, pak k 28. březnu se pomocí profilů na Lidé.cz představovalo 469 951 mužů a 540 267 žen. Tyto počty je však nutné brát s notnou rezervou, protože nemusí platit, že co jeden uživatel, to jeden profil.

Stejně jako Líbímseti.cz, tak ani Lidé.cz není na první pohled zřejmým komunitním serverem. Avšak i zde si uživatelé osvojili funkce, které jim napomohou si svou internetovou komunitu udržet. Jedná se především o hojně využívaný chat, který plní stejnou funkci jako diskuze na Líbímseti.cz. Opět zde dochází k interakci uživatelů potkávajících se pravidelně v konkrétní místnosti.

²⁴ <http://diskuze.libimseti.cz/brno-mesto-mest-75733?uid=>

5.5.2. Školní komunitní servery

Tento druh komunitních serverů je na českém internetu poměrně novým počinem. Jeho základní funkcí je jmenné vyhledávání současných či bývalých spolužáků. Ti se následně mohou sdružovat v místnostech, zvaných také třída či skupinách, kde spolu komunikují mnoha způsoby.

Po velkém boomu serveru Spolužáci.cz začalo vznikat obrovské množství podobných serverů jako například STIPLIST²⁵. Obávám se však, že konkurence je příliš velká a potenciál pro rozvoj těchto serverů velmi malý. Proto jsem si jako příklady vybrala tahouny světového i českého internetu. Tedy FaceBook a Spolužáky.



5.5.2.1 FaceBook (www.FaceBook.com)

Když bychom měli definovat FaceBook několika málo slovy, nejvýstižnější by asi bylo přirovnat ho k českému serveru Spolužáci.cz.

Russel Davies definuje FaceBook následovně: *„FaceBook je rozhodně fantastický sociálně-mediální produkt. Je mnohem vyspělejší než MySpace (v dobrém, nikoli začerňujícím smyslu). Je jednodušší a méně překvapující ve vzhledu, je méně anonymní a v poslední době se utvořil v platformu pro všechny malé webové věcičky a aplikace, které lidé používají k rozběhnutí svých online životů - Twitter, Flickr, Last.fm, atd“* [7]

V zahraničí je již otázka „a jsi na FaceBooku“ samozřejmou součástí seznamování. Komunitní server FaceBook.com ostatně mezi studenty začínal a až do září roku 2006 byl omezen pouze na držitele univerzitních adres. Poté, co toto omezení padlo, se FaceBook.com vydal na raketový start. Láká inzerenty i velké počítačové společnosti, otevírá se reklamě a dělá vše pro to, aby se stal budoucí hvězdou komunitních serverů.

FaceBook je v mnoha směrech odlišný od jiných známých služeb. Začíná to už úvodní stránkou, jejíž strohost a stručnost (a tedy i přehlednost a rychlost) mnohé překvapí. Jako unikátní identifikace uživatele zde slouží e-mailová adresa, nikoli přezdívka. Je tak vyřešen potenciální problém duplicity - nemusíte si vymýšlet jiná jména, protože to vaše už je zabrané. Zároveň je služba méně anonymní (což může být výhoda i nevýhoda). Pro registraci toho moc zadávat nemusíte - stačí jméno, e-mail, zvolíte si heslo a sdělíte, zda jste studentem, zaměstnancem společnosti či ničím z uvedeného.

²⁵ www.stiplist.cz

Jakmile se stanete uživateli FaceBooku, zjistíte, že téměř vše se zde točí kolem vašich přátel (Friends). Pokud máte e-mailový účet u některé ze světoznámých služeb (Yahoo, Gmail...), nabídne vám FaceBook, že si přečte váš adresář kontaktů a vyhledá vaše přátele na FaceBooku. Pak stačí zadat heslo, které používáte pro přihlášení k e-mailu (pokud vám právě v hlavě zní výstražný zvonek, máte úplnou pravdu... zvykejte si). Alternativně můžete nahrát svůj adresář z některých běžně rozšířených e-mailových klientů. Jakmile se adresář nahraje, zaškrtnete, které z uživatelů FaceBooku nacházejících se ve vašem adresáři chcete zařadit mezi přátele. A co ti přátelé, kteří na FaceBooku nejsou? "Pozvěte je," povzbuzuje vás FaceBook prakticky na každém kroku. [21]

V posledních měsících došlo k rozmachu serveru i v České republice. Mnoho studentů jeho služby využívá, vytváří skupiny, diskutuje atd. Avšak tento server není koncipovaný pouze pro bývalé či současné spolužáky, ale můžete se zde seznamovat i s lidmi neznámými či komunikovat se svými mimoškolními přáteli. Nevýhodou serveru je absence české mutace a poměrně složitě uživatelské rozhraní.

5.5.2.2 Spolužáci (www.spoluzaci.cz)



Počinem Seznamu.cz je server Spolužáci. Jedná se o obdobu FaceBooku v prostředí českého internetu.

Spolužáci.cz je oblíbený komunitní server, na němž se nachází databáze tříd jednotlivých základních a středních škol, gymnázií nebo učilišť v České republice - současných, ukončených i odmaturovaných. Návštěvnost služby Spolužáci.cz zaznamenává raketový nárůst - v 5. týdnu roku 2006 se dostala k hranici 400 tisíc uživatelů. [24]

Napomáhá komunikaci jak mezi spolužáky bývalými, kteří by se pravděpodobně již nikdy nekontaktovali nebýt serveru, tak i mezi spolužáky současnými.

Uživatelé mohou v rámci své třídy psát diskuze, chatovat, vkládat soubory, editovat své profily apod. Na rozdíl od FaceBooku se zde schází uživatelé převážně pouze za účelem tvoření svých virtuálních tříd.

5.5.3 Multifunkční komunitní servery

Tento bod jsem nazvala multifunkční komunitní servery. Jedná se o servery, které pod svou hlavičkou sdružují velké množství funkcí a využití pro široké spektrum

uživatelů. Nalezneme zde jak aplikace připomínající servery seznamovací, tak prostředky, které využívají například hudební servery nebo zde můžeme sledovat sdružování vyznavačů PC her a podobně.



5.5.3.1 MySpace (www.myspace.com)

MySpace je bezpochyby jedním z největších a nejpoužívanějších komunitních serverů na světě. Obsahuje všechny prvky, které byly zmíněny v části 2.4, můžeme ho tedy považovat za jakýsi ukázkový komunitní server.

O serveru MySpace by se daly napsat tisíce stránek, protože jeho možnosti jsou neomezené a nabízí nepřehledné množství funkcí a aplikací. Tento bod se pokusí neopomenout nejdůležitější z nich.

MySpace založili v polovině roku 2003 Tom Anderson a Chris DeWolfe jako komunitní portál vyvíjený společností Intermix Media Inc. Od počátku se profiloval jako „místo pro přátele“ (place for friends) a i když nebyl svým zaměřením zdaleka první službou, stal se během dvou let nejúspěšnějším ve své kategorii. MySpace dosáhl v srpnu 2006 hranice 100 milionů uživatelských účtů a s křivkou růstu lze do konce května 2008 očekávat překročení hranice 180 milionů účtů. Ačkoliv v ČR je MySpace známý zejména díky své hudební části (MySpace Music), na počátku tuto část v podstatě neobsahoval a byla přidána – jako řada dalších služeb – až „za pochodu“. Velká míra flexibility byla také jedna z hlavních výhod oproti konkurentům. Při spuštění MySpace využila společnost Intermix Media svoje rozsáhlé databáze e-mailových adres, na které rozeslala pozvánky. Další vlnu zájmu získala sponzorováním hudebních akcí zejména v Kalifornii, pomohlo také využití databází online seznamovacích služeb, které Intermix Media provozovala (na serveru hned při registraci zadáváte – samozřejmě nepovinně – také svou sexuální orientaci, stav: single, zadaný, zasnoubený, ženatý/vdaná, rozvedený, a svoje preference: jestli vám jde o randění, vážný vztah, nebo jen kamarádství). Od počátku roku 2006 začaly postupně vznikat také lokalizované verze stránek (anglická, australská, francouzská, čínská a další).

Základním prvkem MySpace je domovská stránka každého uživatele, tzv. profil. Standardně obsahuje fotku, základní údaje (věk, pohlaví, místo bydliště), zájmy (oblíbená hudba, knihy, filmy), „blurb“ (v angličtině se tak označuje text záložky u knihy, jde tedy o stručné představení sama sebe), nejnovější příspěvky na blogu, top „přátele“ (podobně jako na dalších serverech, slovo „friends“ nelze brát doslovně

vzhledem k tomu, že neexistuje odstupňování „známosti“, toto označení znamená prostě kohokoliv, kdo je ve vaší síti, ať už ho znáte roky nebo je to spam robot) a komentáře k danému profilu (které mohou přidávat právě jen friends).

Velký rozdíl oproti dalším podobným službám (patří sem např. Friendster, jehož úspěch byl prvotním motivem pro založení MySpace, nebo Orkut firmy Google) spočívá v možnosti důkladně měnit vzhled svého profilu. Při editaci políček s textem lze totiž využívat i veškeré příkazy jazyka HTML (a stylovacího standardu CSS), zatímco obvykle musí uživatelé vzít zavděk buďto výběrem předpřipravených skinů nebo jen základními možnostmi úpravy textu (tučně, kurzíva, odkaz atd.). Díky tomu je možné změnit v podstatě kompletně vše - pozadí stránky, rozvržení prvků, orámování, velikost a barvu písma atd. Protože je ale stylovací kód uložen nikoliv v hlavičce stránky, ale v prvním prvku, který může uživatel ovlivnit, stránka se vždy začne načítat v základním vzhledu a teprve poté se změní (záleží na rychlosti připojení, efekt je viditelnější např. při načítání stránek přes modem).

Kromě samotné změny vzhledu je politika MySpace velice otevřená i co se týče přidávání různých doplňků z jiných serverů. Příkladem jsou videoklipy (i když určitá omezení zde jsou – např. je možné přidat video pouze ze serveru YouTube). Vzhledem k tomu, že většina uživatelů MySpace nejsou programátoři, kteří by si uměli vytvořit vlastní kód, a přitom je snaha o vytvoření si vlastního vzhledu velmi častá, vznikly stovky stránek, které jsou zaměřeny na upravování profilů.

Obrovský úspěch serveru a relativně benevolentní pravidla – není zakázané mít větší množství profilů (např. pro různé hudební projekty téhož člověka), profily si vytvářejí i kluby, festivaly, či nové filmy – přilákal samozřejmě i pozornost komerčních společností, které si zakládají profily k výrobkům či službám. Na konci března vznikla speciální část nazvaná MySpace Impact, na které jsou nejnovější informace o všech prezidentských kandidátech a samozřejmě odkazy na jejich profily. [35]

5.5.3.2 Orkut (www.orkut.com)



V celé online komunitě Orkutu se můžete pokusit nalézt nové obchodní partnery, kamarády nebo třeba začít flirtovat či se přímo pokusit o navázání vážného vztahu. Díky široké komunitě lidí z celého světa máte v podstatě neomezené možnosti v nalezení nových přátel, samozřejmě za předpokladu, že jste dostatečně jazykově vybaveni.

Principem fungování Orkutu jsou sociální sítě, kde se sdružují jednotliví uživatelé na základě podobných zájmů, národností, zaměstnání či jen proto, že jsou dlouhodobými přáteli. Současná verze Orkutu nabízí možnosti pro sdílení fotografií, videí a jednoduchých zápisníků včetně vašeho podrobného profilu, který má o vás poskytnout dostatečné informace. [31]

Sami tvůrci na svém webu Orkut definují jako:

„Orkut je online komunita, jejíž úkolem je zajistit, aby se váš společenský život stal aktivnějším a podnětnějším. Společenská síť Orkut vám umožní pomocí fotografií a zpráv udržovat stávající vztahy a zároveň vytvářet nové vztahy s lidmi, s nimiž jste se dosud nikdy neselekali. Usnadňuje vyhledávání lidí, kteří mají stejné záliby a zájmy jako vy, hledají romantické vztahy nebo chtějí navázat nové obchodní kontakty. Dále je možné vytvářet a připojovat se k široké řadě online komunit, kde můžete diskutovat o aktuálních událostech, obnovovat vztahy se starými přáteli ze školy nebo si dokonce vyměňovat oblíbené recepty.

S kým budete komunikovat, záleží výhradně na vás. Dříve než se seznámíte se členy komunity Orkut, budete si moci zobrazit jejich profil, a dokonce uvidíte, jak jsou na vás napojeni prostřednictvím sítě přátel.

Naším posláním je pomoci vám vytvořit užší, intimnější síť přátel. Doufáme, že vás brzy přivedeme na cestu ke společenské blaženosti.“ [23]

Projekt Orkut prodělal zajímavý vývoj. Ačkoliv byl po prvních pár týdnech prakticky výhradně anglofonní záležitostí, postupem doby se poměry uživatelů obrátily a dnes je přes 60 procent uživatelů z Brazílie, teprve jedenáct procent z USA, dalších sedm procent z Íránu a po 2,6 procenta z Indie a Pákistánu.

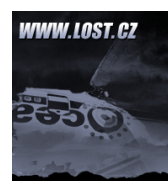
Mnoho diskuzních fór se jazykově rozštěpilo, vedle sebe existují portugalské a anglické verze. Stalo se dobrým mravem, že v diskuzi hovoříte tím jazykem, v jakém je popiska diskuze. Samozřejmě, pokud umíte. I tento úzus ale nevznikal snadno – řada lidí se snažila portugalštinu a další cizí jazyky vytlačit s tím, že jazykem internetu je přece angličtina, čemuž se Brazilci s chutí vysmáli a používají nadále svoji portugalštinu s tím, že to je přece jejich jazyk. V současné době je ale největší brzdou používání Orkutu skutečnost, že je stále velmi přetížený a pohybovat se na něm vyžaduje značnou trpělivost. [22]

Provozovatelem služby Orkut je gigant Google. K registraci na serveru je potřeba vlastnit účet. Založení takového účtu je zcela jednoduché, postačí zadání jména, e-mailové adresy a odsouhlasení podmínek používání služby.

5.5.4 Komunitní servery vyznavačů filmového plátna

Před několika lety si fanoušci herců lepili plakáty po pokoji, vystřihovali články o svých oblíbených z časopisů a psali obdivné dopisy do fanclubů. Doba internetu s sebou přinesla nový rozměr fandovství. Dnes se fanoušci schází na komunitních serverech, diskutují o dalších dílech a řeší epizody proběhlé, stahují fotografie a zdobí si jimi plochu.

V této části se tedy budu věnovat komunitním serverům, kterým dali vzniknout fanoušci televizních seriálů. Mnohdy se jedná o servery, na kterých uživatelé opouští realitu a snaží se žít život svých hrdinů, pláčou s nimi, řeší jejich neovlivnitelné problémy atd.



5.5.4.1 Lost (www.lost.cz)

Televizní seriál Lost se stal velmi oblíbeným a vyhledávaným. Je často popisován jako novodobá verze slavného románu Tajuplný ostrov od Julese Verna, pro současné diváky bývá představován jako kombinace Trosečníka a Akt X. Na základě zájmu o něj vznikl server Lost.

Co vám tedy registrace na serveru přinese?

- Získáte svojí unikátní LOST identitu a profil
- Můžete diskutovat ve fóru či pod novinkami
- Hlasování o NEJ postavu či epizodu je přístupné jen registrovaným
- K dispozici máte interní poštu mezi uživateli
- Můžete vytvářet svoje vlastní teorie, povídky nebo fotogalerie
- Po dokončení registrace se můžete přihlásit do tzv. karmy, bodování uživatelů.
- Jako registrovaný a přihlášený si můžete nechat vypnout spoilery u novinek.

Po úspěšném ověření identifikačního klíče zaslaného na email si budete moci váš profil výrazně rozšířit, přidat vlastní ikonku, popis, nejoblíbenější postavy či epizody a další věci. [26]

Jak můžeme vidět, Lost.cz obsahuje víceméně standartní aplikace komunitního serveru. Zajímavým bodem je tzv. karma. Není příliš běžným jevem na komunitních serverech, ale někdy se s ní můžeme setkat, proto se jí budu zabývat. Karma zde je způsob známý z diskuzních webů - můžete hodnotit (přidávat kladné body) ostatním, naopak ostatní

mohou hodnotit vás. Karma není soutěž. Nedávají se příčky za nejvíce nasbíraných bodů. Je to systém, který vám může (ale nemusí) napovědět, co je uživatel zač. To je určeno hlavně pro ty, kdo tu nejsou registrováni tak dlouho a nebo nemají takový přehled. Pokud má uživatel kladnou karmu, příspěvky či hodnocení od něj mohou pro vás mít větší váhu než od ostatních. Naopak malá nebo dokonce záporná karma znamená že uživatel není oblíbený a nebo je dokonce potrestaný. Základní informace o karmě na Lost.cz:

- Karmy se můžete účastnit dobrovolně, není povinná při registraci. Můžete do ní vstoupit i kdykoliv jindy.
- Pro hodnocení máte k dispozici tolik bodů, kolik činí váš součet za každý měsíc registrace zde plus počet bodů od ostatních.
- Extra body můžete také získat od Lost-seniorů či Lost-adminů, pokud budete delší dobu kvalitně diskutovat nebo přicházet s nápady na vylepšení webu.
- Když vám někdo udělí bod, získáte bod do karmy a bod do zásoby. Když dáte vy někomu bod, odečte se vám bod ze zásoby, ale karma vám zůstává.
- Barva karmy vyjadřuje zjednodušeně oblíbenost (žlutá - málo, žlutozelená - středně, zelená - hodně), nebo neoblíbenost (červená, červený křížek).
- Kdo není součástí karmy (šedivá barva), nemůže být hodnocen a nemůže sám hodnotit.
- Za porušení pravidel (urážení, spoilerování, spamování) můžete obdržet trestné body. [26]

5.5.4.2 Prison Break (www.prison-break.cz)

Komunitní server sdružující vyznavače seriálu Prison Break (Útěk z vězení), je velmi příjemně laděný, už od počátku vtáhne návštěvníka do děje. Uživatelé jsou zde označováni jako vězni, administrátoři jako bachaři. Pravidla serveru jsou nazvána jako Příručka pro vězně. Proč se tedy na serveru registrovat?

Stránky serveru nás lákají zejména na tyto lahůdky:

Každý vězeň na www.prison-break.cz má svůj jedinečný nick, vězeňské číslo, respekt mezi ostatními vězni, který ovlivňuje například to, jak dlouho už ve vězení jste nebo jak moc pomáháte bachařům (redakci). Máte svůj společenský status dle seriálu (bažant, vůdce gangu, T-bagův chlapeček,...), můžete nějakým zvláštním činem získat různé perky, v pozdější části se můžete stát členem nějakého vězeňského gangu.

Pokud jste registrovaným vězněm, můžete se na stránky přihlásit. Říká se tomu vyjít ven z věznice. Od té chvíle máte po pravé straně menu se spoustou funkcí, které běžní čtenáři nemají.

Můžete si měnit různá nastavení ve vězeňském profilu, můžete poslat vzkaz bachařům, můžete je přes speciální zprávy upozornit na novinky, chyby na webu, či doplnit chybějící hlášky ze seriálu a tím získávat body respektu a stoupat tak ve vězeňské komunitě směrem vzhůru.

Odpovědi na zprávy dostáváte přímo do vaší cely a jste na ně upozorněni. Nemusíte při komunikaci už vůbec používat e-mail. Blesková komunikace a reakce na novinky a články se přesunula z fóra přímo sem. Jen vězni mohou komentovat novinky. Pro běžný „pokec“ stále zůstává fórum. [25]

Prison Break splňuje požadavky na komunitní server, schází se zde uživatelé, které spojuje stejný zájem, mohou se zde prezentovat a komunikovat mezi sebou. To vše je navíc zabaleno do velmi přívětivého a lákavého obalu, který každého, kdo má alespoň malé povědomí o seriálu, musí nutně vtáhnout.

5.5.5 Hudební komunitní servery

Princip fungování sociální sítě pro mapování hudebních návyků uživatelů je založen na sbírání dat od jednotlivých uživatelů a jejich vzájemném porovnávání, vyhodnocování a vypočítávání všech možných příbuzností.

Na první pohled se zdá, že hudební servery se mezi komunitní zařadit nedají, opak je však pravdou. Velké množství klipů, videí a funkcí můžete shlédnout a využívat pouze jako přítel dané skupiny či uživatele, existují zde komunikační aplikace, hodnocení, komentáře, fotogalerie a podobně.

Hudebním komunitním serverům se budu podrobněji věnovat v praktické části bakalářské práce, kde budu hledat řešení pro začínajícího DJe. Zde tedy pouze uvedu základní informace o daných komunitních serverech se zaměřením na hudbu.



5.5.5.1 YouTube (www.youtube.com)

Ačkoliv se nejedná o klasický hudební server, nýbrž o server pro sdílení videa, do hudební složky ho musíme zařadit. Nalezneme zde nepřehledné množství videoklipů, stejně tak jako videa začínajících hudebních umělců.

„YouTube vládne třetině všech shlédnutých videí online, ale stále nepřestává pracovat na zaujmutí srdcí svých inzerentů. Je to jako dvoření, jehož úspěch předpoví budoucnost reklamní ekonomice webového videa.“ [33]

Společnost YouTube a její server poskytující video-hosting a přehrávač zažila od svého založení na počátku roku 2005 růst, který nemá na internetu obdoby. Její úspěch slouží jako ilustrační příklad webu 2.0 pro řadu odborníků i novinářů. Založili ji tři bývalí zaměstnanci PayPalu (on-line platby): Chad Hurley, Steve Chen a Jawed Karim a úvodní kapitál investovala společnost Sequoia Capital (investiční společnost, která pomohla financovat v začátcích také Google nebo Yahoo!). V polovině roku 2006 se dostala mezi 10 nejsledovanějších stránek na internetu a v říjnu téhož roku byla koupena Googlem za 1,65 miliardy dolarů. V březnu 2007 mělo YouTube společně s Google Video v USA podíl 46,9% z největších 20 online video serverů (následovaly MySpace: 13%, MSN: 7,9%, AOL: 5,8%), se 42 miliony návštěvníků a téměř 150 miliony přehrání. [35]



5.5.5.2 Last fm (www.last.fm)

Last.fm je v současné době nejznámější a nejpoužívanější sociální webovou službou zaměřenou na poslech, hodnocení a doporučování hudby. Dnešní podoba Last.fm vznikla v srpnu 2005 sloučením dvou původně nezávislých (ale téměř od začátku spolupracujících) projektů: Last.fm a Audioscrobbler. [35]

Mezi největší přednosti serveru patří například osobní radio, které podle vašich přednastavených kritérií hraje pouze hudbu, kterou máte rádi. Uživatel jistě využije i funkci podobnosti interpretů. Na základě dat všech uživatelů se vypočítává vzájemná podobnost interpretů mezi sebou, která je dána tím, kolik uživatelů pravidelně poslouchá oba porovnávané interprety. Výsledek těchto výpočtů je pak použit pro sestavování žebříčku podobných interpretů na katalogové stránce každého

porovnávaného interpreta. Funkce „sousedí“ napomáhá kontaktování uživatelů se stejným hudebním vkusem. Zajímavým se zdá i kulturní přehled, který je tvořen jednotlivými uživateli, kteří přidávají hudební události do databáze. Ty se pak zobrazují podle vzdálenosti od bydliště uživatele a umožňují vzkázat světu, na které z nich se objeví. [14]



5.5.5.3 MySpace (www.myspace.com)

O MySpacu bylo mnoho řečeno již výše. Kromě běžných uživatelů je nejvýraznější samostatnou částí MySpace Music. Vzhledem k systému unikátních a zároveň snadno zapamatovatelných adres lze relativně bez problému zjistit, zda má ten který hudebník či skupina svoji stránku - stačí zadat název skupiny bez mezer za lomítko. Právě hudební část MySpace výrazně pomohla rozšíření serveru. Když se objevily skupiny (které měly velice jednoduchou možnost přidat písničky, které lze dát volně ke stažení nebo pouze k poslechu, případně také s odkazem na koupi CD), jejich fanoušci je následovali a tento model odpovídá i nástupu MySpace do dalších zemí. Konkrétně v ČR existuje řada komunitních serverů, kde je jednoduché vytvářet si klasické profily (blogy, nahrávat fotky, psát komentáře dalším uživatelům a podobně), ale dosud zde chybí hudební server srovnatelný s MySpace Music – a co je možná podstatnější, i kdyby tu byl, tak čeští posluchači budou hledat hudbu zahraničních interpretů a skupin a tu nachází na MySpace. [35]



5.5.5.4 Bandzone (www.bandzone.cz)

Bandzone je poměrně novým fenoménem na českém internetu, snažící se postupem času přiblížit k MySpace Music. Jeden z autorů tohoto komunitního serveru, kytarista skupiny The Swiftch Majklac, o něm v rozhovoru s Ladislavem Řehoučkem říká:

„Základním úkolem tohoto projektu je kvalitně zpracovat multifunkční prezentační katalog domácích, převážně amatérské scény. Coby aktivní muzikant neustále narážím na velice zajímavé hudební projekty, o kterých ví smutně málo posluchačů. Tento katalog by měl právě takovým kapelám pomoci se dostat více mezi lidi a to bez potřeby

jakékoliv investice do propagace. Je to něco jako Zlaté stránky, stačí tam prostě být. Už jen samotné figurování skupiny v této databázi je pro ni dostatečnou promotion. Na druhé straně nabízí návštěvníkům - nemuzikantům ucelený obraz domácí scény a to neuvěřitelně rychlou a snadno stravitelnou, zábavnou formou.“ [2]

6. Metodologická část

Prvním bodem teoretické části je metodologická část. Představím zde vzorek, který jsem si k výzkumu vybrala, popíši současný stav problému, který bude řešen a následně navrhnou nejefektivnější řešení pro konkrétní skupinu.

6.1 Předmět výzkumu, cíl práce

Předmětem výzkumu se stanou komunitní servery a jejich dopad na lidskou společnost. Vyberu si tři jednotlivce, jejichž zájmy budou reprezentovat zájmy skupin vyskytujících se ve společnosti.

Cílem mé práce bude navrhnout pro tyto skupiny nejefektivnější řešení, které by jim mohlo dopomoci dosáhnout jejich cílů.

Zajímavé bude nahlédnutí do současné problematiky, které servery nyní používají, jaké funkce by používat měli a jaké servery jsou pro zkoumaný vzorek nevhodné.

6.2 Metoda výběru zkoumaného vzorku a popis vzorku respondentů

Metodou výběru zkoumaného vzorku se stala metoda selektivního výběru.

„Chceme-li z výběru usuzovat na vlastnosti populace, měl by být reprezentativní, tj. odrážet svým složením vzhledem ke sledovaným znakům vlastnosti celé populace. Výběr, který není reprezentativní, se nazývá selektivní výběr. Selektivní výběr dává zkreslený obrázek o studované populaci.“ [30]

Pro svou práci jsem si tedy vybrala starší ženu hledající nové známé či partnery v prostředí internetu. Dále mého bratra, který se věnuje sportu zvaný kiteboarding a rád by za pomoci komunitních serverů našel podobné nadšence. Posledním adeptem je mladý muž tvořící vlastní hudbu, který by se rád více prosadil, k čemuž mu komunitní servery mohou významnou měrou dopomoci.

6.3 Způsob zpracování dat

Data jsem získávala pomocí polostrukturovaného rozhovoru. Polostrukturovaný rozhovor můžeme definovat jako: *„Využívání polostrukturovaného rozhovoru se*

zakládá na myšlence, že názory a představy dotazovaných budou lépe vyjádřené ve spíše volnějších rozhovorech než ve standardizovaném rozhovoru nebo dotazníku.“[32]

Upřednostnila jsem tuto metodu před strukturovaným rozhovorem zejména proto, že by musel být velmi obsáhlý a faktický a to se pro mé potřeby příliš nehodí. Cestou polostrukturovaného rozhovoru jsem měla větší možnost zjistit, jaké služby vybraní jednotlivci užívají a v čem jsou pro ně přínosné.

7. Detailní popis zkoumaného vzorku

Krátce představím jednotlivce, které jsem si pro svůj výzkum vybrala. Přiblížím funkce používaných komunitních serverů, které uživatel zná a používá. Druhý bod poté přinese již konkrétní řešení, které jednotlivcům navrhnou.

7.1 Paní Dagmar a její v současnosti používané komunitní servery

Paní Dagmar (dále už jen D.) je 62let. Je několikrát rozvedená, má jednu dceru a prosperující firmu. Několik let pobývala v emigraci v různých zemích, takže ovládá několik jazyků, což bude v našem výzkumu velmi podstatné. V prostředí internetu se pohybuje už několik let, tudíž pro ni komunitní servery nejsou velkou neznámou jako mnohdy v případě jejich vrstevníků. Má nabídka spolupráce pro ni byla velmi zajímavá, protože ráda cestuje, poznává nové lidi apod. Ráda by tedy našla nové možnosti a nová řešení pro svou situaci.

Jediným komunitním serverem, který D. používá, je již výše zmiňovaný MySpace. O MySpace jsem toho ve své práci napsala již velmi mnoho, avšak detailní funkce zůstaly v teoretické části nepopsány.

Prvotním procesem, který uživatel absolvuje, je vyplnění svých osobních údajů, zde platí, že čím více jich vyplníme, tím větší máme šanci, že nás nalezne někdo s podobnými zájmy. Další krok, který D. podnikla, bylo nahrání vlastních fotografií. I zde je velké množství variant usnadňujících práci s fotkami. Funkce jako alba a komentování fotek uživatelka zatím nevyužívá. O jejich doporučení se budu snažit v návrhu řešení.

D. využívá v první řadě myspaceovou službu vyhledávání. MySpace nám nabízí dvě metody vyhledávání, prohlížení profilů (tzv. browse) a klasické vyhledávání (tzv. search).

Klasické vyhledávání nabízí vyhledat uživatele podle konkrétního jména, podobného zájmu, společně navštěvované školy či společného obchodního zaměření. Musím podotknout, že D. využívá pouze tento typ vyhledávání, který není příliš efektivní.

Metoda prohlížení nám nabízí výběr z několika polí. Jsou jimi pole pohlaví, věkové rozmezí, rodinný stav, důvod, kvůli kterému uživatel na MySpace je, lokace a počet fotografií. Výsledky si můžeme nechat seřadit podle dalších kritérií (poslední přihlášení,

nových uživatelů apod). Při vyhledávání se však nemusíme zaměřit na všechna pole, ale stačí vyplnit pole jedno.

Dalším prvkem, který D. pro vyhledání uživatelů využívá a který je běžným prvkem většiny komunitních serverů, je přidávání „přátel“. *„Systém přidávání do „přátel“ je poněkud jiný než u ostatních serverů. Cílem je získat co nejvíce komentářů a tvořit diskuzní skupiny. Proto 100 přátel není žádný závratný počet jako u seznamovacích serverů, kde se hledí jen na krásu. Zde jde o něco jiného. Utvořit (nejen) virtuální přátele. Sloganem serveru je „A place for friends.“ [19]*

D. má na přidávání odlišný názor a všichni, které ve svých „přátelích“ má, jsou přáteli skutečnými. Je jich v současné době 38. Přátele je možno nadále editovat. Funkce TOP friends nám nabízí volit, kteří přátelé se objeví na úvodní straně našeho úvodního profilu, zvolit si můžeme i jejich počet.

Přidání do „přátel“ otevírá cestu k další funkci, kterou je přidávání komentářů. Komentáře si mohou vyměňovat pouze uživatelé, kteří se v minulosti do „přátel“ přidali pomocí jednoduché aplikace. Nejdříve si vyberete přítele, kterému koment chcete dát a následně kliknete na kolonku „Add coment“ a napíšete svůj vzkaz. Je zde i možnost posílat ke komentům fotografie, způsobu se budu věnovat opět v návrhu řešení.

Posledním a nejběžnějším prvkem MySpace, které D. používá, je psaní vzkazů. Funkce nám nabízí číst vzkazy od přátel i ostatních, odpovídat na ně, ukládat, vytvořit si vlastní adresář a podobně.

7.1.1 Návrh na řešení

Na internetu je možné nalézt nepřeberné množství funkcí a serverů, které by pomohly D. zefektivnit její počínání. Nejprve se zaměřím na samotné zlepšení používání MySpace, kde osvětlím možnosti zlepšení užívání funkcí uživatelkou již používaných, nezapomenu zmínit funkce, které vůbec nepoužívá. Na závěr návrhu používání ostatních komunitních serverů, které s problematikou souvisí.

Vzhledem k tomu, že pro D. není problém komunikovat v cizím jazyce (nejčastěji angličtina), nemohu jí na výběru komunitního serveru nic vytknout.

V USA drží MySpace podíl téměř 80% z celkového počtu návštěv v segmentu komunitních serverů, ve Velké Británii činí podíl MySpace 33%. [35] Je zde tedy velké spektrum uživatelů a pravděpodobnost nalezení vhodného protějšku vysoká.

Co bych vytknout mohla, je nedostatečná znalost užívání funkcí a úplná neznalost některých funkcí.

První chybou, které se uživatelka dopustila, je ta, že nahrála velké množství fotografií do hlavní složky. Úplně při tom zapomněla, že si zde může vytvořit nepřeborné množství alb, která jí umožní separovat fotky krajinek od fotografií jí samotné.

Postoupím k vyhledávání, D. téměř ignoruje funkci „browse“, která by jí umožnila detailně prozkoumat vzorek dle svého výběru. Za pomoci pouhého klasického vyhledávání se ochuzuje o velké procento lidí, které by mohla nalézt.

Při přidávání komentářů bych jí doporučila některé funkce, které oblečou komentý do nové košile. Jednak je k nim možné přidávat předdefinované obrázky řazené dle témat, jednak můžeme nahrávat fotografie vlastní. Je však nezbytné být zaregistrovaný na serveru PhotoBucket, který s MySpace spolupracuje. Registraci můžete provést přímo v rozhraní MySpace. Vytvoříte si své vlastní album, kam nahrajete fotky nebo si stáhnete již existující obrázky. Ty potom připojíte ke komentý.

Co to vůbec PhotoBucket je? *“Photobucket je jedna z populárních internetových sítí pro nahrávání, sdílení, spojování a hledání fotografií, videí a grafik.“* [1]

Z toho vyplývá, že D. může vkládat do komentů taktéž videa a podobně.

Ohledně psaní vzkazů, které jsou poslední užívanou funkcí D., nelze nic vytknout, jelikož zde je vše jednoduché a nekomplikované. Možné je pouze nabídnout uživatelce nový způsob komunikace pomocí MySpace Instant Messengeru.

IM je velice podobný ICQ (nejpoužívanější instant messenger). Instant messenger je internetová služba, která umožňuje uživateli sledovat jejich kontakty, zda jsou přítomni a dle potřeby jim posílat zprávy, nebo využívat dalších služeb. Hlavní výhodou je rychlá komunikace mezi uživateli, neboť se zprávy odesílají v reálním čase, což v praxi znamená, že se zpráva doručí během několika milisekund. [20]

Myslím si, že právě tyto funkce by D. dokázaly dovést snáze ke kýženému výsledku. Napomohou jí lépe vyhledávat a udržet tolik potřebný pestrý kontakt ve virtuálním prostředí.

MySpace je pro D. výtečným nástrojem, avšak vzhledem k tomu, že není v České republice příliš používaný, jistě by i přes její hlavní záměr seznamovat se a cestovat, neškodila registrace na některém tuzemském komunitním serveru.

Ideálním pro D. by byly servery jako Lidé či Seznamka, které mají velkou rozmanitost uživatelů. Jako zcela nevhodný vidím komunitní server LíbímSeTi, který sdružuje převážně teenagery. Existence jejího profilu by v tomto případě byla naprosto zbytečná.

Nutno podotknout, že již samotné využití komunitních serverů je pro D. přínosné, vezmeme-li v potaz body, které jsem zmiňovala v psychologických aspektech přínosu komunitních serverů.

7.2 Jiří Mikeš

V druhém případě se bude jednat o Jiřího Mikeše, mého bratra, který se několik měsíců věnuje sportu zvaný kiteboarding. Jedná se o sport v České republice poměrně nový a neznámý. Spočívá v pouštění několikametrových tažných draků, za které je možné připojit vodní surf, buginu, kolečkové brusle či třeba lyže nebo snowboard. Jiří (dále jen J.) je mladý člověk, pro kterého je používání internetu každodenní rutinou. Rozhodl se, že se stane jakýmsi „pokusným králíkem“ a sám se mi pro mou práci nabídl. Jeho cílem je najít nové přátele provozující stejný sport, navštěvování srazů apod.

7.2.1 Návrh na řešení

J. není zaregistrovaný na žádném komunitním serveru. První, co bych mu doporučila, je začít některé z nich využívat. Samotný komunitní server, který by se problematikou kiteboardingu zabýval, zatím na českém internetu neexistuje. Alternativou by se mohl stát server BestKiteboarding²⁶, kde se schází vyznavači sportu. Nalezneme zde jednoduché diskuzní fórum, kam mohou psát uživatelé bez nutné registrace, fotogalerii, videogalerii, nabídku kurzů či prodej nových a opotřebovaných draků. V případě, že by se autoři pokusili ozvláštnit stránky o prvky komunitního serveru, byl by to jistě velmi dobrý tah, protože kiterů²⁷ vzhledem ke zvyšující se popularitě sportu přibývá a žádný jiný server jim takové služby nenabízí.

Komunitní server pro kitery tedy neexistuje. Dalším řešením, které J. navrhu, je registrace na některém ze seznamovacích či multifunkčních serverů. Z českého prostředí nesmím opomenout LíbímSeTi, které se na první pohled může jevit jako zbytečné, avšak opak je pravdou. Po přihlášení si J. může vytvořit profil s fotkami svých draků, může dokonce uploadovat videa či například založit diskuzi s tématem kiteboardingu, kde je velká pravděpodobnost seznámení se s ostatními kitery

²⁶ www.bestkiteboarding.cz

²⁷ Označení pro sportovce provozující kiteboarding

navštěvujícími server. Po vložení do „přátel“ bude moci sledovat novinky, které upozornují například na nově vložené fotky atd. Může si zde i domlouvat akce a debatovat o vybavení, místech pro kiteboarding vhodných či o proběhlých závodech.

Dalším serverem, který J. doporučím, je bezesporu tolik opěvovaný MySpace. Zde se může setkat s komunitou světovou. Ve světě je kiteboarding již rozvinutější než v České republice, tudíž se zde nalézají velké množství příznivců. Pokročilé vyhledávání nám umožní za použití klíčových slov nalézt obrovské množství uživatelů. V našem případě se klíčovým slovem stane kiteboarding. Server vyhledá nejen uživatele, kteří mají toto slovo v nicku²⁸, jako je tomu například u LíbímSeTi, ale také uživatele, kteří mají slovo vyplněné ve svých zálibách. I zde si může nalezené adepty přidat do „přátel“, funkce novinek je zde obdobná jako u LíbímSeTi. Funkcí, který český server však nemá, je tvoření skupin. Po vytvoření skupiny je možná užší komunikace mezi všemi přihlášenými. Také se nám nemůže stát, že bychom v množství přidávaných přátel jaksi pozapomněli či ztratili uživatele, kteří nás opravdu zajímají.

MySpace nabízí i další zajímavou službu. Po vyplnění údajů o sobě a prvním přihlášení se J. na profilu začnou objevovat odkazy na stránky související s jím zadanými klíčovými slovy. Díky nim by mohl navštívit nepřeberné množství světových serverů, které se problematikou kiteboardingu zabývají.

Ideálním řešením pro J. by bezesporu bylo vytvoření nového komunitního serveru či přidání funkcí k serveru BestKiting. To je však nejspíš ještě stále hudba budoucnosti. S přibývajícím kitem však k vytvoření podobného serveru jistě dojde. Alternativním řešením se tedy může stát registrace na LíbímSeTi, původně seznamovacím serveru, který se však den ode dne vzdaluje od svého prvotního zaměření a stává se více a více komunitním, či registrace na MySpace, který nabízí obrovské množství uživatelů a funkcí, které J. jistě pomohou nalézt nové přátele a to nejen v prostředí České republiky.

7.3 Leoš Mastník

Leoš (dále jen L.) je mladý muž z Jablonce nad Nisou, jehož velkou zálibou je djing. Vystupuje pod uměleckým jménem DJ Skyflare. V roce 2004 si koupil svoje první gramofony a začal hrát na menších lokálních akcích hudbu stylu house. Postupem času svoje umění zlepšoval a v dnešní době patří k nejznámějším DJům Libereckého

²⁸ nick= přezdívka

kraje. je rezidentním DJem libereckého klubu Liquid a spolu s dalšími DJs vytvořili uskupení Clever Music.

Severočeská scéna však není jedinou, na které se Leoš chce prosadit. Stejně jako předešlým jedincům, tak i jemu mohou komunitní servery velmi usnadnit práci, protože jak jsem již zmiňovala v teoretické části, mohou napomoci lepší komunikaci mezi lidmi a následnému sdružování se za jistým účelem. V tomto případě za účelem poslechu podobné muziky a navštěvování akcí s ní spojenou.

7.3.1 Návrh na řešení

Ze všech adeptů, které jsem si pro svou praktickou část vybrala, se L. orientuje v prostředí internetu nejlépe. Proto mě velmi překvapilo, že L. nevyužívá ani jeden z hudebních komunitních serverů, které jsem zmiňovala výše.

Již je zaregistrovaný na serverech iDJ²⁹, Stage³⁰ a DJ Bank³¹. Všechny tyto servery mu shodně nabízejí víceméně totožné služby. Představují jeho osobu, uvádějí akce na kterých L. hraje, poskytují funkce jako blog, přidávání do „přátel“, zajišťují booking³² mnohé další funkce.

Na serveru iDj můžeme najít prakticky kompletní informace o L. včetně ukázek setů a fotografií (www.idj.cz/skyflare/). Obdobné funkce přináší server Stage, který provozuje společnost T-Mobile.

L. bych rozhodně doporučila registraci v co největším počtu tuzemských komunitních serverů i přesto, že mají téměř totožné funkce, mají také různé uživatele. Z neznámějších mu tudíž zbývá jen registrace na nově se rozvíjejícím serveru Bandzone, o kterém jsem už mluvila v teoretické části a který má velmi dobré vyhlídky na rozvoj a post nejlepšího, ryze hudebního komunitního serveru v České republice.

V případě hudebního rozvoje se však nemůžeme omezit pouze na území České republiky, protože hudba stejně jako internet nezná hranice. Důležité tedy rozhodně je i založení L. profilů na zahraničních serverech, protože je zde velká možnost, že na základě vyplněných údajů a zveřejněných setů dohledá DJe například zahraniční producent za účelem spolupráce.

²⁹ www.idj.cz

³⁰ www.stage.cz

³¹ www.djbank.cz

³² booking = rezervace DJ na party

L. využívá služeb pouze jednoho zahraničního serveru, a to serveru DJ Bank³³. Oproti českým komunitním serverům, jež sdružují pouze posluchače a interprety, tento server zaštiťuje taktéž producenty a celé labely, pod kterými DJs vystupují. Proto vidím registraci na tomto serveru jako velmi významnou.

Velkou mezeru vidím v neexistenci L. profilů na serverech, které se staly stěžejními body mé bakalářské práce - Last.fm a MySpace. Tyto servery drží prim ve vyhledávání hudby a prezentace na nich by se měla stát pro L. prvotní.

Nesmím opomenout, že L. společně s ostatními residentními DJs klubu Liquid spouští vlastní komunitní server. Seskupení si říká CleverMusic a sdružuje několik DJů. Stránka je zatím ve výstavbě (dostupná z www.clevermusic.cz) . Po svém dokončení bude plnit funkce jako standartní komunitní server (psaní vzkazů, guestbook, blog, atd..) Navrhuji dokončit registraci na veškerých dostupných výše zmiňovaných komunitních serverech v České republice. Dále se rozhodně více zabývat zahraničními hudebními komunitními servery nejen se zaměřením na DJing, ale na hudbu obecně.

³³ www.djbank.eu

Závěr

V teoretické části jsem se pokusila stanovit definici komunitních serverů, přiblížila jsem jejich vznik jak na území České republiky, tak na celosvětové úrovni.

Věnovala jsem se také současnému stavu problematiky.

V další části jsem se zaměřila na rizika a přínosy komunitních serverů, pokusila jsem se shrnout nejdůležitější faktory.

V poslední části teoretické složky jsem se zabývala rozdělením komunitních serverů podle různých hledisek. Zde jsem definovala zejména servery rozdělené dle uživatele a nabízených služeb.

Praktickou část jsem věnovala studii, která by mohla vybraným jedincům umožnit lépe se uplatnit za využití komunitních serverů.

Nejprve jsem zde popsala to, jak v současnosti pracují s internetem a servery a dále jsem se věnovala hledání variant, které by jim poskytly další možnosti k získávání informací v oblasti jejich zájmu i k osobnímu růstu.

Výsledkem praktické části se tedy stal seznam komunitních serverů, které by měli tito jednotliví uživatelé využívat pro své potřeby.

Cíle, které jsem si pro svou práci stanovila, tedy byly dosaženy jak v teoretické, tak v praktické části bakalářské práce.

Použitá literatura:

- [1] About Us. *PhotoBucket*. [online]. 2008 [cit.1.4.2008]. Dostupný z World Wide Web: <<http://photobucket.com/about>>
- [2] BandZone- nový katalog domácích kapel. *MusicWeb*. [online]. 2008 [cit. 12.2.2008]. Dostupný z World Wide Web: <<http://magazin.musicweb.cz/2005/05/21/bandzone-novy-katalog-domacich-kapel/>>
- [3] BIALIK, C. *THE NUMBERS GUY: Sorry, You May Have Gone Over Your Limit Of Network Friends* .Wall Street Journal. Nov 2007, s. B.1. ISSN: 00999660
- [4] Community Server. *Wikipedia*. [online]. c.2007 [cit. 2.7.2008]. Dostupný z World Wide Web: <http://en.wikipedia.org/wiki/Community_Server>
- [5] ČERNÝ, J. *Psychologický zážitek virtuální komunity* . Brno: Masarykova univerzita. Fakulta sociálních studií. Katedra psychologie, 2006. 66s., 2s. příloh. Vedoucí bakalářské práce PhDr.David Šmahel, PhD.
- [6] Češi jsou optimisti a věří Cetelemu. *Cetelem ČR, a.s.*. [online]. 2008 [cit.20.4.2008]. Dostupný z World Wide Web: <http://www.cetelem.cz/novinka_cetelem2.php?id=58&PHPSESSID=c64bc6a9bcaa91f66758204d4e2a34f9>
- [7] DAVIES, R. FaceBook's sudden rise is so typical of the new landscape. *Campaign*. Jun, 2007. s. 14. ISSN: 00082309
- [8] DELANTY, G. 2003. *Community* . London : Routledge
- [9] HALAMOVÁ, J. *Dimenzionalita a psychometrické vlastnosti slovenskej verzie škály vnímaného zážitku komunity*. 1.vyd. Praha:2001. *Československá psychologie*, 45, 3, 259-269.

- [10] Hrozí nám terorismus po internetu? *Octopus*. [online] c2008 [cit. 24.6.2008]. Dostupné z World Wide Web: <<http://www.octopus.cz/clanky/2005/hrozi-nam-terorismus-po-internetu-2005-10-18>>
- [11] HUTCHINSON, K.B. *Protect kids from predators lurking on web*. US Fed News Service. Jun 2008, s. 23
- [12] KASÍK, P. *FaceBook, virus, chat, komunitní síť, spoluzaci.cz* [online]. c.2008 FaceBook, virus, chat, komunitní síť, spoluzaci.cz [cit.13.4.2008]. Dostupný z World Wide Web: <http://technet.idnes.cz/novy-virus-jmenem-FaceBook-kolik-presne-mate-pratel-fy0-/sw_internet.asp?c=A070702_124802_sw_internet_pka>
- [13] Komunita. *Wikipedia-otevřená encyklopedie* [online]. c2008 [cit.20.3.2008]. Dostupný z World Wide Web: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Komunita>>
- [14] Last.fm-světová hudební komunita. *eMag.cz*. [online]. 2008 [cit.27.2.2008]. Dostupný z World Wide Web: < <http://www.emag.cz/lastfm-svetova-hudebni-komunita/>>
- [15] Líbímseti.cz vyrostlo na koleně, teď baví lidi. *Lupa.cz*. [online]. c2007 [cit.23.4.2008]. Dostupný z World Wide Web: < <http://www.lupa.cz/clanky/libimseti-cz-vyrostlo-na-kolene-ted-bavi-lidi/>>
- [16] Lidé.cz. *Wikipedia*. [online]. 2008 [online]. 2008 [cit.23.4.2008]. Dostupný z World Wide Web: < <http://cs.wikipedia.org/wiki/Lid%C3%A9.cz>>
- [17] LUAN, G. Social networks need the personal touch. *New Media Age*. Oct, 2007. s.21. ISSN: 13647776
- [18] McMillan, D., Chavis, D. Washington: 2003 Sense of community: A theory and definition. *American Journal of Community Psychology*, 14, 6 –23.

- [19] MySpace. *Wikipedia*. [online]. 2008 [cit.14.4.2008]. Dostupný z World Wide Web: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/MySpace>>
- [20] MySpace esej. *Dspace.muni*. [online]. 2007 [cit.1.4.2008]. Dostupný z WWW: <http://dspace.muni.cz/bitstream/ics_muni_cz/879/1/MySpace_Esej.PDF>
- [21] Nový virus jménem FaceBook. *Technet-iDnes*. [online]. 2008 [cit 20.3.2008]. Dostupný z World Wide Web: <http://technet.idnes.cz/novy-virus-jmenem-FaceBook-kolik-presne-mate-pratel-fy0-/sw_internet.asp?c=A070702_124802_sw_internet_pak>
- [22] Orkut, pozvánky a budoucnost SocioWare. *LUPA*. [online] c2005 [cit. 13.7.2008]. Dostupný z World Wide Web: <<http://www.lupa.cz/clanky/orkut-pozvanky-a-budoucnost-socioware/>>
- [23] O službě. *Orkut*. [online] c2008 [cit. 1.7.2008]. Dostupný z World Wide Web: <<http://www.orkut.com/About.aspx>>
- [24] Portfolio služeb. *Seznam.cz*. [online]. 2008 [cit.1.4.2008]. Dostupný z World Wide Web: <<http://firma.seznam.cz/cz/portfolio-sluzeb.html>>
- [25] Prison Break- příručka pro vězně. *Prison Break*. [online] c2008 [cit. 30.6.2008]. Dostupné z World Wide Web: <<http://www.prison-break.cz/clanky.php?clanek>>
- [26] Profil. *LOST*. [online] c2008 [cit. 12.7.2008]. Dostupné z World Wide Web: <http://www.lost.cz/profil_form.asp?act=1>
- [27] RHEINGOLD, H. (1993). *Virtual communités: Homesteading on the electronic frontier*
- [28] SPAM: Technické řešení aneb co oči nevidí... *Digiweb* [online]. c2008 [cit. 29.6.2008]. Dostupný z World Wide Web: <http://digiweb.ihned.cz/c4-10121900-21717780-009000_d-spam-technicke-reseni-aneb-co-oci-nevidi>

- [29] ŠTVERÁK, M. *Virtuální komunity -jejich podpora prostřednictvím IS/ICT, způsoby organizace a motivace*. Praha: Vysoká škola ekonomická. Fakulta informatiky a statistiky. Katedra informačních technologií, 2007. 54s., 5s. příloh. Vedoucí bakalářské práce Ing. et Ing. Tomáš Šalomon
- [30] Úvod do statistické metodologie. *Euromise*. [online]. 1999 [cit.5.4.2008]. Dostupný z World Wide Web:
<<http://new.euromise.org/czech/tajne/ucebnice/html/html/node3.html>>
- [31] Už jste vyzkoušeli seznamku od Googlu? *Živě*. [online] c2007. [cit. 5.7.2008]. Dostupný z World Wide Web:
<<http://www.zive.cz/titulni-strana/uz-jste-vyzkouseli-seznamku-od-googlu/sc-21-sr-1-a-141358/default.aspx>>
- [32] Výzkumný rozhovor. *Tučňák*. [online]. 2005 [cit.19.4.2008]. Dostupný z World Wide Web:
<http://tucnak.fsv.cuni.cz/~hajek/Methodologie/literatura/04_interview.ppt>
- [33] WHITNEY, D. Ads on YouTube: A Portent for Web. *Electronic Media*. Apr 2008. vol. 27, Iss. 10; s. 1. ISSN: 15440516
- [34] Závislost na Internetu. *Programujte*. [online]. c2007 [14.4.2008]. Dostupný z World Wide Web:
<<http://programujte.com/index.php?akce=clanek&cl=2007082102-zavislost-na-internetu>>
- [35] ZBIEJCZUK, A. *Web 2.0-charakteristika a služby*. Brno: Masarykova univerzita. Fakulta sociálních studií. Katedra mediálních studií a žurnalistiky, 2007. 76s. Vedoucí diplomové práce Mgr. David Kořínek