

Subkultury a online komunity

Sociální skupiny a internet

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.



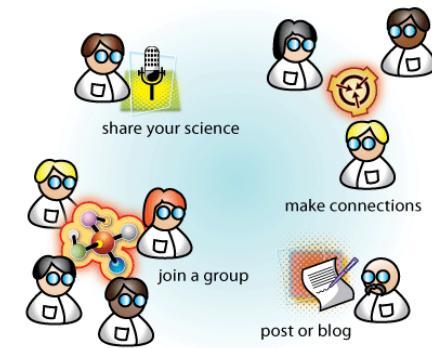
INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Sociální komunity

- Sociální komunita – „sociální útvar charakterizovaný jednak zvláštním typem sociálních vazeb uvnitř, mezi členy, jednak specifickým postavením navenek, v rámci širšího sociálního prostředí“ (Velký sociologický slovník, s. 512).
- Více možných definic a pohledů na komunity. Např. F. Tonnies: společnost a pospolitost; B. Anderson: Imagined communities. Ale i mnohem užší vymezení.

Sociální komunity (opakování)

- úpadek komunit?
- Dříve vyhraněné, autoritativní, pevnější vazby mezi členy, častější interakce, jasně lokalizované
- Všechny tyto faktory obecně ustupují v současné globalizované, post-moderní společnosti



Subkultury

- Subkultura – „skupiny lidí které jsou určitým způsobem reprezentovány jako **ne-normativní a/nebo marginální** díky jejich specifickým zájmům a praktikám, tomu, kdo jsou, co dělají a kde.“ (Bell, 2005, s.1)
- Většinou je nevymezujeme jen na základě jednoho prvku
 - při vzniku a vývoji většinou souhra více činitelů
 - např. rasová příslušnost, věková kategorie, lokalita atd.



Subkultury

- Dříve chápány především jako deviantní a kontradiční
 - výzkumy Chicagské školy, později tradice CCCS
- Rozvoj a diverzifikace společnosti a kultury
 - vznik dalších, čím dál pestřejších subkultur
- Dnes ne vždy negativní konotace
 - a ne vždy kontrakultura
- Opět debata o konci subkultur – mluví se o post-subkulturách
 - podobně jako o post-modernismu
 - Nemožnost distinkce, komercializace

Subkultury

- Mohou posilovat nežádoucí chování
 - díky „podpoře“ ze strany dalších členů.
- Otázka s ohledem na charakter cybersubkultur
 - i dnes veřejností často vnímány negativně
 - online prostředí bývá obviňováno z šíření nežádoucí kultury
 - šíření morální paniky? (subkultura EMO)
- Mají i pozitivní roli – facilitátor (či jednoduše průvodní jev) sociální změny
- Nebývají pouze „negativní“
 - fanouškovské subkultury

Online/offline

- Spojitost s konceptem komunity
 - shoda v některých rysech
 - **Subkultury - ne-normativní a/nebo marginální**

Celkový trend prolínání offline a online

Členství v komunitách a subkulturách – online komunity a cyber/subkultury.

1. Extenze do kyberprostoru
2. Participující (takřka) výhradně v kyberprostoru
3. Extenzi do offline prostředí

Online subkultury

- Mnoho typů
- Navázány na různé kulturní a sociální prvky
 - hudba, film, divadlo, móda, technologie...
- Jak roli hrají pro dané skupiny?
- Jakou roli hrají v současné společnosti?
- Jak do toho vstupuje internet?

„Pohled zdola“

Příklad – otaku online komunita

- V Japonsku výrazně negativní zabarvení
- V ČR bylo spíše marginálním jevem
- výzkum **2008**



Otaku komunita

- Většinou nemožnost vytvořit silnější komunitu v bydlišti
- Neexistoval výraznější fandom, který by se (lokálně) prosadil jako svébytnější skupina



- Primární místo pro setkávání právě online komunita
- V interakci nejčastější mediovaná komunikace
- Díky internetu rozšíření komunity v ČR

Význam online otaku komunity

- Online rozhovory se 17 členy (16-22 let) diskuzního fóra
- Perspektiva: teorie sociální identity
- Význam členství v online fanouškovské komunitě pro adolescenty

Vliv internetu

1. Objektivní faktory

- aspekty související s užíváním internetu
- dnes spíše zastaralé (připojení k internetu)

2. Subjektivní faktory

a) Vnímaná distance - jako bariéra k vytvoření plnohodnotnějších vztahů

- *....bližší vztah.....inu, ten se utvoří spíše po nějaké době, stále mám tak trochu rozdíl mezi ICQ a realitou (Kagerou)*

Přesto někteří mluvili i o navázání „opravdového přátelství“

- *někteří jsou pro mě už opravdoví přátelé, Píšeme si dlouho a už se dobře známe. (Oboro)*

Jiní participanti distanci naopak vítali: ocenění kontroly, zachování soukromí, pohodlí

- *za počítačem má člověk čas se rozmyslet co a jak napíše, zatímco v tváři v tvář to jde někdy rychle ^^ (Kagerou)*

b) Vnímaná disinhibice - tendence k disinhibičnímu chování, hodnocena převážně kladně

Účel členství v online komunitě

- Primární impuls k navštívení komunity hledání informací i materiálů
hlavni motivaci bylo ziskavani informaci o anime. a bez registrace to proste neslo :D nejak sem nepocitoval touhu poznavat dalsi otakuani mi to vcelku neprislo dulezity (Azuki)
- Po určité době důležitou i otaku komunita - touha po interakci a navazování vztahů s dalšími členy
 - *no dostala kvůli titulkům a pak už to jelo samo chtěla jsem najít pár lidí a našla hrozně moc lidí :D (Kasuga)*
- Oba motivy po určité době tvoří jednu komplexní funkci, tendenci
- Diferenciace účelu jednotlivých online komunit a serverů na základě subjektivního hodnocení kvality

Emoční prožitek pobytu v online komunitě

Příjemný i nepříjemný emoční prožitek vztažen k:

1) OL jako diskurzivní prostředí

- zasvěcené předmětu specifického zájmu (anime fandomu); informace, materiály a diskuze „jazykem fandomu“ – přínosné, příjemné

2) OL jako kontrolovatelné prostředí

- lze subjektivně určit frekvenci i délku návštěv, způsob kontaktu, téma rozhovoru a do určité míry i komunikačního partnera
- kontrola někdy hodnocena jako nedostatečná – nesympatické projevy druhých, který nelze omezit, odrazují od participace na diskuzi

3) OL jako komunitní prostředí, sdružující zájmovou skupinu

- pozitivně hodnocena již pouhá existence OL komunity – podpora identity, emocionální podpora

jsem tam ráda protože vím že víc lidí v českých má stejnou uchytku a nejsem v tom sama:-D

Vnímaný charakter sociálních vztahů

OL jako komunitní společenství

- povědomí o OL jako komunitě spíše slabé - pouze sdílený zájem
 - Překážky: distance členů, velikost skupiny
- I přes to – respektování komunitních norem, vnímáním pozic a rolí, nezištná pomoc novým členům
- Heterogennější vymezování (ne chápání OL jako jednoho celku)

OL jako komunitní společenství

1. *dostupnost* - možnost zapojit se do komunity „tady a teď“, bez překážek; i návštěvy bez konkrétnějších motivů
2. *aktuálnost* – materiálů, informací, diskuzí
3. *rozmanitost* – názorů, osob, preferencí – na jednom prostoru

Vnímaný charakter sociálních vztahů

OL jako prostor pro vytváření bližších sociálních vztahů

- Výběr oblíbených kontaktů - utvoření menšího okruhu (sledování diskuzí, profil)
- Malá tendence k označení „přátelství“
 - *Jednych stretavam osobne a druhych na internete, co je podla mna dost velky rozdiel..*
- Ale tendence posilovat tyto vztahy
 - offline kontakty, užívání více komunikačních kanálů (chat, IM)
 - extenze skupiny offline (srazy, cosplay)
- Nalezení nového okruhu známých bylo často hodnoceno jako největší přínos participace na fandomu.



„Pohled shora“

- Role v současné společnosti
- Role internetu

- Subkultury: důležitá distinkce
 - Jak? Vůči komu? Čemu?
 - Viditelnost (a neviditelnost) atributů
 - Přejímání „mainstreamem“
 - Stírání hranic subkultury

- Někdy velká provázanost s komerční sférou
 - neznamená shoda (zájmy firem vs. zájmy členů)
 - Příklad: móda (již od G. Simmela)
 - Paradox – komercializace subkultur, které svou povahou brojily proti těmto trendům

Fungování subkulturních komunit

- Subkultury – celkově jiný druh ekonomie
 - subkulturní kapitál
- Většina obsahu bývá produkována a poskytována členy
 - internet ideálním místem pro navyšování a šíření tohoto kapitálu
 - V rámci celých komunit

Fungování online komunit

- Na internetu mnoho skupin spojených sdíleným kulturním zájmem
 - Kulturní: Film, hudba, komiks...
 - Zájmové: vaření, háčkování, kuželky...
- **Sdílení**
 - symbolů či znaků
 - diskurzu
 - praxe
 - Informací, materiálů
- **Tvorba** vlastních informací a materiálů

- Velmi lehká výměna informací
 - Pocházejí z individuálních zdrojů
 - Jsou sociálně konstruovány (v rámci skupin)
- Otázka „kvality“ informací
 - Nakolik se na ně můžeme spolehnout?
- Možnost výběru z mnoha prostředí
 - Na základě čeho vybíráme?
- Rozdíl např. podle významu hledané informace (vlastní motivace)
 - Důležitá x nedůležitá
 - Krátkodobá x dlouhodobá

Subkultury a zájmové komunity

- Sdílení a tvorba v rámci specifických komunit vstupuje do socio-ekonomických a kulturních procesů
- Navázáno na existující prvky
 - přejímání, sdílení, tvorba, ovlivnění (?)
- Tvorba nových fenoménů
- Toto se akceleruje a mění díky možnostem internetu

Subkultury a zájmové komunity

Příklad: filmový fandom

Před příchodem internetu:

- Převážně jednosměrná, povahou masová komunikace s umělci/tvůrci a obsahem
- Omezená možnost komunikace skupin (časo-prostorové rozdíly)
- Vysoká míra centralizace aktivit (ziny)
- Náročnost participace (časová, finanční, skills)

- Tyto atributy stále přetrvávají – ovšem mění se intenzita a podoba

- Obrovský nárůst možností participace (viz Jenkins, 2006)
 - Aktivní i „pasivní“
 - Individuální i kolektivní
 - Dlouhodobá i krátkodobá
- Snížení všech „nákladů“, náročnosti participace

Herní komunita

What is Second Life?

Second Life is a 3D world where everyone you see is a real person and every place you visit is built by people just like you.



Herní komunity

- Návaznost na předchozí offline – i individuální technologické - činnosti
- Dungeons & Dragons



Herní komunity

- Nový především sociální aspekt MMORPG
 - neskutečně narůstající bridging potenciál
- A samozřejmě pak výlučnost online komunikace (pokud zůstává)
 - TeamSpeak

Herní komunity

- Hra jako rozšíření offline vztahů
- Potkávání nových lidí
- Různé druhy navázaných přátelství
- Významné - jakou interakci hra umožňuje (či podporuje)
- (Williams, 2006)

Online hry

- Vlastní produkce členů
- Video – záznamy ze hry
- Fanart
- Fanouškovská videa (trailery), kresby

Hacking

- Více významů (a stereotypů) spojených s touto skupinou



- „The popular image of the computer hacker seems to be part compulsive programmer preferring the company of computers to people, and part criminal mastermind using his or her technical prowess to perpetrate anti-social acts. But this is at best only half the story. A number of people I know who are proud to be called "hackers" are sensitive, sharing, social and honest.“(Hannemyr, 1999)

Hacking

- „Hacker“ – významy (Hannemyr, 1999)
- Původní v pol. 60- let; „hack“ jako počítačová zručnost, šikovnost, umění
- V 70. l. hacking jako aktivismus – počítače jako zdroj moci, měli by nad nimi mít kontrolu lidé; cílem vytvořit a udržet systémy užitečné pro všechny
- Pol. 80 l. – hack jako sabotáž

Online activism

- Online „liberaziční“ hnutí
- Internet activism, cyberactivism,
- WIKIleaks
- Marc Snowden



- Bell, D. (2001): An introduction to cybercultures. 1st publ. London : Routledge.
- Bellini, C.G.P., Vargas, L. (2003): Rationale for Internet-Mediated Communities. *Cyberpsychology & Behavior*, Volume 6, Number 1
- Blanchard, A. (2007): Developing a Sense of Virtual Community Measure. *Cyberpsychology & Behavior*, Volume 10, Number 6
- Gelder, K. (2005): The subcultures reader. London: Routledge.
- Porter, C.E. (2004): A Typology of Virtual Communities: A Multi-Disciplinary Foundation for Future Research. *JCMC* 10 (1), Article 3, November 2004
- Ridings, C.M., Gefen, D. (2004): Virtual Community Attraction: Why People Hang Out Online. *JCMC* 10 (1), Article 4, November
- Velký sociologický slovník. 1996. Praha: Karolinum.
- Hannemyr, G. (1999). Technology and pleasure: Considering hacking constructive. *First Monday*, 4(2).
- Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *Cyberpsychology & behavior : the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*, 10(4), 575–83.
- Williams, D. (2006). From Tree House to Barracks: The Social Life of Guilds in World of Warcraft. *Games and Culture*, 1(4), 338–361.