

**MASARYKOVA UNIVERZITA  
V BRNĚ**

**FILOZOFICKÁ FAKULTA**

**Kabinet informačních studií a knihovnictví**

**České diskusní servery**

Bakalářská diplomová práce

**Autor práce: Tomáš Lády  
Vedoucí práce: PhDr. Michal Lorenz**

**Brno 2007**

## **Bibliografický záznam**

LÁDY, Tomáš. *České diskusní servery*. Brno: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Informační studia a knihovnictví, 2007, 67 s., 4 str. příloh. Vedoucí diplomové práce PhDr. Michal Lorenz

## **Anotace**

Tato bakalářská práce se zabývá diskusními servery v českém internetovém prostředí. Autor zejména zamýšlí touto prací představit čtenáři nejvýznamnější představitele této formy online komunikace. Rovněž jsou v práci zváženy v souvislosti s poznatky z oboru kyberpsychologie potenciální přínosy a rizika účasti na chodu diskusních komunit a analyzovány názory několika vybraných uživatelů.

## **Annotation**

This bachelor thesis studies the phenomenon of discussion boards in the Czech Internet-based virtual environment. The author intends to present the reader with a picture of the most significant representatives of this form of online communication. Also, potential benefits and threats of the user's participation in everyday life of the discussion groups have been taken into consideration in context of cyberpsychology and opinions of several participants have been analysed in the process of making this thesis.

## **Klíčová slova**

diskusní servery, virtuální komunity, komunikace prostřednictvím počítačů, psychologické aspekty komunikace online, disinhibiční efekt

## **Keywords**

discussion groups, virtual communities, computer-mediated communication, psychological aspects of online communication, disinhibition effect

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem předkládanou práci vypracoval samostatně a že všechna použitá literatura, elektronické informační zdroje i použité cizí myšlenky prezentované ústně i písemně budou citovány a uvedeny v seznamu použitých zdrojů. Současně dávám svolení k tomu, aby tato diplomová práce byla umístěna v Ústřední knihovně FF MU a používána ke studijním účelům.

V Brně dne 29.11.2007

Tomáš Lády

## **Poděkování**

Na tomto místě bych rád poděkoval svému vedoucímu PhDr. Michalu Lorenzovi za věcné připomínky ke zpracování předkládaného textu a za jeho nezměrnou trpělivost, dále všem ochotným diskutérům, kteří se podělili o své názory přínosné pro tuto práci, rodině za pochopení a v neposlední řadě Barboře Bendové, Jarmile Šveňhové, Stanislavě Venturové a Markovi Rašovskému za dlouhodobou morální podporu.

## Obsah

Úvod .....	6
1. CMC .....	8
1.1. Rozdělení CMC .....	9
1.2. Uživatelský aspekt CMC.....	10
1.3. Psychologický aspekt CMC.....	11
1.3.1. Disinhibiční efekt .....	15
2. Diskusní servery .....	18
2.1. Historie – BBS .....	19
2.2. Historie – FidoNet.....	20
2.3. Historie – česká scéna .....	21
2.4. Základní prvky diskusních serverů.....	23
3. Současné české diskusní servery.....	25
3.1. Mageo .....	26
3.2. Hofyland .....	29
3.3. Nyx .....	32
3.4. Okoun .....	36
4. Pohyb na serveru v praxi.....	40
4.1. Hlavní strana.....	42
4.2. Vnitřek klubu .....	47
5. Přínosy a úskalí .....	51
5.1. Sounáležitost komunity .....	51
5.2. Důvěrnější sociální vztahy .....	52
5.3. Obnovovaný informační potenciál .....	53
5.4. Duplicitní uživatelské identity (fake IDs) .....	53
5.5. Flame wars .....	54
5.6. Závislost ? .....	55
6. Empirický kontakt s uživateli .....	57
6.1. Příprava.....	57
6.2. Vzorek oslovených uživatelů .....	57
6.3. Kladené otázky.....	58
6.4. Prezentace získaných názorů .....	60
6.5. Zhodnocení empirie .....	66
7. Internetové diskuse v budoucnu.....	68
7.1. Přiblížení se přímé komunikaci.....	68
7.2. Diskusní fórum jako forma e-learningu .....	69
8. Závěr .....	72
9. Seznam použitých zdrojů.....	73
10. Seznam obrázků.....	77
11. Seznam příloh .....	78
Příloha 1: Rozhovor s Pavlem Höfnerem	
Příloha 2: Anketa o dosaženém vzdělání (z Nyxu)	
Příloha 3: Srovnání návštěvnosti Nyx vs. Hofyland	
Příloha 4: Architektura Nyxu (viz 3.3 Nyx)	

## Úvod

Člověka odjakživa provází jeho přirozená potřeba sociálního života a komunikace. Umožnila mu povznést se v řadě aspektů nad svou přirozenost (vytvořit si určité normy chování), dát základ inteligentní civilizaci a řešit její problémy, jež se nevyhnutelně objevovaly a objevují. Za ideu ustáleného místa, kde se lidé scházejí k diskusi, lze považovat už dávnou tradici tribálních kultur scházení se u ohně, kde hovořila určitá autorita (např. náčelník kmene) a ostatní členové komunity se mohli vyjádřit (resp. alespoň ti, kteří byli v dané kultuře považováni za plnoprávné). Tato tradice pokračovala v antické kultuře, a ač se zde nevyhnu jistému klišé, lze užít fráze, že „již staří Římané“ dali základ pojmu, který se ve virtuálním světě používá dnes téměř každodenně, a to tím, že v každém větším městě založili alespoň jedno **fórum**, veřejné centrum společenského, kulturního, obchodního i politického života.

S nástupem počítačů a zejména těch propojených v sítích – v absolutní podobě v síti Internet – nastává vlivem potenciálu okamžitého přenosu sdělení přes celou zeměkouli vrcholný rozmach zprostředkované nepřímé komunikace, ať už se jedná o mobilní telefony a faxy nebo o virtuální aplikace provozované na osobních počítačích. V tomto moderním nehmotném prostředí se fórum objevuje znovu. Ve virtuální podobě plní stejnou funkci jako kdysi v antických městech, ovšem s využitím bohatých možností moderních informačních technologií, mezi něž patří snadný vznik, dostupnost nezávisle na místě, kde se nacházíme, atd. Elektronické diskuse najdeme takřka na každém kroku při surfování po Internetu, od prostých jednorázových diskusí u zpravodajství až po velké servery sdružující mnoho tematických okruhů na jednom místě. Ty svým způsobem znovu připomínají výše zmíněnou starodávnou tradici scházení se u ohně – představují jedno ucelené místo k diskusi na různá témata a mají zpravidla také nějakou řídicí autoritu.

Právě o nich bude pojednávat následující práce. Toto téma jsem zvolil mimo jiné z toho důvodu, že se na některých diskusních serverech pohybují, a měl jsem tedy možnost na vlastní kůži poznat přínosy, avšak i potenciální úskalí působení v internetových komunitách. Práce je z prostorových důvodů omezena na tuzemskou scénu, a to ještě zejména na nejvýznamnější představitele, jelikož postihnout všechna internetová fóra by byl úkol velmi obtížný – virtuální prostředí se totiž dynamicky mění. Mým cílem bude proto přiblížit čtenáři historický vývoj této formy internetové komunikace a současnost významných internetových diskusí v České republice, typické prvky a vnější vzhled diskusních serverů a také pokusit se nabídnout pohled do jejich každodenního společenského života. Přes vzájemném srovnávání a poukazování na rozdíly si v této však práci nekladu za cíl hodnotit či posuzovat, který z vybraných serverů je „lepší“, neboť to objektivně není vzhledem k jejich povaze možné.

Prostor je v práci věnován také vyslechnutí názorů několika pravidelných návštěvníků diskusních serverů a snaha o prověření tezí a myšlenek, které internetové diskuse provázejí slovem i písmem mezi laiky i odborníky. Tento výzkum bohužel provázela řada potíží (v některých komunitách např. značný nezájem se jej zúčastnit), proto nechávám laskavému čtenáři na zhodnocení, nakolik se usuzované závěry shodují s jeho představami o diskusních serverech.

Je rovněž na místě podotknout, že z důvodu poměrně nízké četnosti relevantních písemných materiálů zabývajících se specificky diskusními servery bude řada informací o vlastním dění na českých diskusních serverech odvozena od předpokladů a přímých osobních zkušeností mých či dalších uživatelů v komunitách působících. Výroky druhých osob však budou stejně jako informace založené na písemných pramenech doprovázeny referencí ke zdroji.

## 1. CMC

Abychom mohli hovořit o konkrétní formě elektronické komunikace, jakou představují diskusní servery, je nutno ujasnit si nejprve základní vývojové vztahy. K tomu by měla dopomoci následující stručná sonda do jevu zvaného CMC (Computer-Mediated Communication, čili počítačem zprostředkovaná komunikace).

CMC je jedním z produktů globální informatizace společnosti a představuje (relativně) mladý a perspektivní obor studia. Vzhledem k současné (nebál bych se říci) až závislosti lidské společnosti na informačních technologiích, k potřebě schopnosti rychlé a efektivní orientace ve stále větší záplavě informací, stejně jako potřebě rychlé globální komunikace prostřednictvím informačních kanálů (z nichž za nejvýznamnější lze nepochybně považovat Internet), získávají si otázky kladené odborníky na tato média stále více pozornosti.

John December z Rensselaerské polytechnické univerzity v Troy (New York), hlavní osobnost internetového projektu CMC Magazine, dospívá ve své stati *Units of Analysis for Internet Communication* po podrobném rozboru jednotlivých atributů komunikace na Internetu k její ucelené charakteristice:

*„Internetová, počítačem zprostředkovaná komunikace zahrnuje výměnu informací, odehrávající se na globálním, kooperativním souboru sítí s použitím protokolu TCP/IP a modelu server-klient pro datovou komunikaci. Zprávy mohou podstupovat řadu časových a distribučních manipulací a mohou být uloženy v rozmanitých typech dokumentů. Výsledný informační obsah může zahrnovat široké spektrum symbolů, užívaných lidmi při komunikaci.“<sup>1</sup>*

Obdobně se k definici s odkazem na zahraniční autory vyjadřuje ve své diplomové práci Irena Perníčková:

---

<sup>1</sup> DECEMBER, John. *Units of Analysis for Internet Communication* [online]. 1996 [cit. 2007-06-30]. Dostupný z WWW: <<http://jcmc.indiana.edu/vol1/issue4/december.html>>



„Komunikace prostřednictvím počítače, neboli tzv. *computer-mediated communication (CMC)* zahrnuje textové, zvukové a vizuální výměny mezi lidmi používajícími počítač (Haythornthwaite, Wellman, Garton, Gackenbach, Ed., 1998). Podle Jonese (1998) je komunikace mediovaná počítačem nástrojem, médiem i motorem sociálních vztahů. Zároveň sociální vztahy strukturuje, je prostorem, uvnitř, kterého se vztahy vyskytují a nástrojem, pomocí něhož jedinci do tohoto prostoru vstupují. Komunikace prostřednictvím počítače je ovšem ještě více než kontext, uvnitř kterého se tyto sociální vztahy dějí. Tato komunikace je imaginárně konstruována symbolickými procesy iniciovanými a podporovanými jedinci i skupinami a stává se tak v podstatě sociálně produkovaným prostorem.“<sup>2</sup>

Pro úplnost by bylo na místě ještě uvést, že např. dle Sharmily Pixy Ferris zahrnuje CMC rovněž „užívání skupinového softwaru<sup>3</sup>, manipulaci s informacemi, jejich vyhledávání a ukládání v počítačích a elektronických databázích.“<sup>4</sup> Nicméně tato jakkoliv v řadě případů nezbytná a prospěšná aplikace (avšak někdy také sporná, např. zmíníme-li právní otázky týkající se sdílení dat) principů CMC již přesahuje rámeček tématu internetové diskuse, která je hlavním předmětem zájmu této práce.

## 1.1. Rozdělení CMC

Budu-li vycházet z přehledového rozdělení PhDr. Davida Šmahela, lze rozlišovat více druhů CMC. První dělení je možno uskutečnit na základě formy, kdy hovoříme:

- a) **o komunikaci synchronní** – ta se vyznačuje tím, že obě či více zúčastněných stran komunikují v reálném čase, s nutností být v dané době

<sup>2</sup> PERNIČKOVÁ, Irena. *Specifika komunikace prostřednictvím Internetu*. Brno: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Psychologický ústav, 2004. 137 s. Vedoucí diplomové práce Mgr. Helena Klimusová.

<sup>3</sup> Zde předpokládám je jiným názvem míněn tzv. kolaborativní software, viz. definice na Wikipedii <[http://en.wikipedia.org/wiki/Collaborative\\_software](http://en.wikipedia.org/wiki/Collaborative_software)>

<sup>4</sup> FERRIS, Pixy. *What is CMC? An Overview of Scholarly Definitions* [online]. 1997 [cit. 2007-06-30]. Dostupný z WWW: <<http://www.december.com/cmc/mag/1997/jan/ferris.html>>.

aktivní na síti, případně přihlášení ke konkrétní komunikační službě (typickým příkladem je chat, MUD apod.)

- b) o komunikaci asynchronní** – založena na principu zpráv, které lze vyzvednout později, a k uskutečnění sdělení tedy stačí online aktivita alespoň jednoho z komunikujících v daném čase (nejtypičtějším příkladem je e-mail, řadíme sem i právě diskusní servery).

Lze však konstatovat, že toto rozdělení není vždy jednoznačné a internetová komunikace zejména u nejnovějších nástrojů kombinuje oba uvedené způsoby, čehož jsou nejlepším příkladem tzv. instant-messaging systémy (např. ICQ).<sup>5</sup>

Druhé dělení se zakládá na obsahu – tehdy hovoříme o komunikaci:

- a) textové (převládající)**
- b) obrazové**
- c) zvukové**
- d) multimediální**<sup>6</sup>

## 1.2. Uživatelský aspekt CMC

Jelikož se internetové diskuse pro svou kontinuální existenci opírají o aktivitu uživatelů, je dobré se zobecňujícím pohledem krátce zaměřit na motivy vedoucí uživatele k tomu, aby vůbec využíval prostředků masové komunikace. Zajímavé rozdělení patrně hlavních motivů prezentuje L.A. Wenner:<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> ŠMAHEL, David. *Psychologie a internet : děti dospělými, dospělí dětmi*. Praha : Triton, 2003. 158 s. ISBN 80-7254-360-1. str. 102-103

<sup>6</sup> tamtéž, str. 101

<sup>7</sup> WENNER, L. A. *Model specification and theoretical development in gratifications sought and obtained research: A comparison of discrepancy and transactional approaches*. Communication Monographs, 53, 160-179. In.: December, John: *Units of Analysis for Internet Communication* [online]

- a) pozorování (surveillance)
- b) zábava, rozptýlení (entertainment, diversion)
- c) mezilidský užitek (interpersonal utility)
- d) parasociální interakce (parasocial interaction)

Toto rozdělení se vztahuje nejen na Internet, nýbrž na téměř jakékoliv masové médium, kde pozorováním rozumíme získání informací o každodenním životě, zábavou možnost zapomenout na chvíli na běžné starosti, mezilidským užitekem motiv získané informace používat i k obohacení druhých. Parasociální interakcí se pak rozumí vtáhnutí recipienta do mediálního světa tak, že jej považuje za svou součást a ztotožňuje se s ním, někdy až do nezdravé míry.

Kdybychom chtěli výše uvedené aplikovat na konkrétní oblast diskusních serverů, pak pozorováním bychom mohli označit už samotnou přítomnost v komunitě, čtení diskusních příspěvků, z čehož by mělo vzejít poznání základů diskutovaného tématu, a akceptování názorové výměny. Mezilidským užitekem v oblasti diskusních serverů lze chápat přínos pro uživatelské vnímání plurality názoru na téma, obohacování vlastního vědomostního rozhledu, jakož i sdílení multimediálních dokumentů. Parasociální interakcí zde přeneseně rozumíme „sžítí“ se s komunitou a osvojení si určité své pozice v ní. Ta do značné míry determinuje uživatelské informační chování na serveru a to, jak jej budou vnímat a přijímat další členové.

### **1.3. Psychologický aspekt CMC**

Dosáhnout kvalitní a přínosné sociální komunikace online by se dalo označit téměř za umění. V převážně textové internetové komunikaci totiž narazíme na všudypřítomné riziko – výrazně větší než u přímé komunikace, neboť u ní se dá mnohem více usoudit z neverbálních projevů při hovoru - že nebudeme-li psát dostatečně srozumitelně a jednoznačně, hrozí zkreslení významu našich slov a tím

potenciálně k nedorozuměním, konfliktům.<sup>8</sup> Cílem pro uživatele by proto mělo být vzdělávat sám sebe a pokud možno také ostatní okolo sebe ke schopnosti jednak „číst mezi řádky“ a rovněž ve schopnosti adekvátně reagovat na přijímané textové podněty.

Pokusím se stručně interpretovat hlavní, uživatele ovlivňující, specifika online komunikace, jak je líčí jeden z předních světových odborníků na tuto problematiku, psycholog John Suler.<sup>9</sup> (pozn.: rovněž lze čtenáři jako podrobnější přehledovou studii tématiky psychologie na Internetu v češtině doporučit diplomovou práci Lukáše Faltýnka z hradecké univerzity<sup>10</sup>, případně diplomovou práci Moniky Duškové z brněnské FSS MU.<sup>11</sup>)

#### **a) omezené smysly (reduced sensations)**

Jelikož komunikačního partnera zpravidla nevidíme (webkamery a zařízení na přenos zvuku existují, avšak nejsou zatím masově rozšířené), jsou nám skryty mnohé neverbální podněty (pohled očí, zvuk hlasu, gesta, doteky...), které by v přímé komunikaci napomáhaly porozumění významu sdělení a „odhadnutí“ toho/té na druhé straně.

#### **b) zaměření na text (texting)**

Musíme-li se spoléhat především na text, rozvíjí se, resp. měla by se rozvíjet u častých uživatelů schopnost prezentovat se a vnímat ostatní skrze psané slovo.

---

<sup>8</sup> SULER, John. *The Psychology of Cyberspace: The Psychology of Text Relationships*. [online]. 2004. [cit. 2007-07-27].

Dostupný z WWW: <<http://www.rider.edu/~suler/psycyber/psytextrel.html#skills>>

<sup>9</sup> SULER, John. *The Psychology of Cyberspace: The Basic Psychological Features of Cyberspace*. [online]. 2002 [cit. 2007-11-15].

Dostupný z WWW: <<http://www-usr.rider.edu/~suler/psycyber/basicfeat.html>>

<sup>10</sup> FALTÝNEK, Lukáš. *Psychologické aspekty komunikace na Internetu*. Univerzita Hradec Králové. Fakulta informatiky a managementu, 2002. 122 s. Vedoucí diplomové práce doc. PhDr. Zbyněk Vybíral, Ph.D. Dostupný z WWW: <<http://lukas.faltynec.com/2007/06/20/psychologicke-aspekty-komunikace-na-internetu-pdf/>>

<sup>11</sup> DUŠKOVÁ, Monika. *Psychologické aspekty komunikace on-line*. Brno: Masarykova univerzita. Fakulta sociálních studií. Katedra psychologie. 2001. 69 s. Vedoucí diplomové práce Martin Vaculík

S tím souvisí též znalost tzv. netspeaku (včetně akronymů) a užívání emotikonů.

**c) flexibilita identity (identity flexibility)**

Skrytí se za monitorem umožňuje zvolit si míru sebeodhalení (od anonymity až po zcela přirozené chování), vydávat se za někoho jiného a zejména díky tomu dělat a říkat věci, které bychom v běžném životě nedělali a neřekli (viz dále - 1.3.1. Disinhibiční efekt).

**d) pozměněné vnímání (altered perceptions)**

Suler v tomto bodu implikuje myšlenku odpoutání se od reality a vnoření se do systému v takové míře, že bychom tuto zkušenost mohli přirovnat k určitému snovému stavu, zpravidla pro uživatele atraktivnímu. Právě toto může dle Sulera být pro mnohé uživatele faktorem zvyšujícím riziko vzniku závislosti (více viz 5.6. Závislost?).

**e) rovnocenné postavení (equalised status)**

Pro komunikační akt na Internetu nehraje roli (nebo přinejmenším ne tak významnou jako v komunikaci přímé) pozice ve společenském žebříčku a každý má rovnocennou možnost vyjádřit své myšlenky. Kdo skutečně jsme, je tedy podružné tomu, jak na Internetu budeme vystupovat, a právě kvalitou našeho vystupování můžeme oslovovat i ovlivňovat druhé - i takové, ke kterým bychom jinak nenašli komunikační cestu.

**f) překračování prostoru (transcended space)**

Jelikož je geografie je z hlediska internetové komunikace prakticky irrelevantní, je možno se rychle a efektivně spojit s kterýmkoliv člověkem na Zemi, který sdílí naše zájmy nebo informační či sociální potřeby.

**g) časová flexibilita (temporal flexibility)**

V online komunikaci máme ve srovnání s rozhovorem tváří v tvář nepoměrně více času si odpověď rozmyslet, časové prodlevy mohou být a bývají delší, aniž by to působilo společenské rozpaky. U synchronní komunikace jde až o minuty, v asynchronní komunikaci to mohou být i celé dny i měsíce. Tím se nám vnímání času natahuje. Druhý aspekt působí opačně - vlivem dramaticky rychlého vývoje virtuálního prostředí a snadnému seznamování se s velkým množstvím osob se nám naopak plynutí času zdá urychlené.

**h) sociální multiplicita (social multiplicity)**

Sociální multiplicita se projevuje zejména v ovlivňování naší volby konkrétních komunikačních partnerů. I přes jednoduchost, s jakou je možné díky moderním vyhledávacím nástrojům najít a oslovit osobu sdílející s námi nějaký názor či hobby (buď přímo adresně nebo svým projevem na Internetu upoutat její pozornost a čekat na případnou odezvu) a také komunikovat s velkým množstvím lidí najednou, vyvolává v nás tento jev podvědomou potřebu vytvoření určitých osobních filtrů, kterými vybíráme ty uživatele, kteří jsou pro nás v online komunikaci nejvíce žádoucí.

**i) zaznamenanost (recordability)**

Je nutné mít na paměti, že v online komunikaci existují jednoduché nástroje, jak zaznamenat, dlouhodobě uchovat a zpětně vyhledat výroky a zaznamenané myšlenky uživatelů. Tato vlastnost kyberprostoru má své pozitivní stránky, např. že si díky nim můžeme něco z minulosti připomenout, případně to přehodnotit (také si povšimnout, že s odstupem času na některé textové projevy vnitřně reagujeme jinak než v době jeho vzniku), nebo na daný, i starý výrok reagovat a vytvořit tak zpětnou vazbu jeho autorovi. Na druhé straně může v uživateli tato vlastnost vyvolat obavu ze sledovatelnosti jeho informačního chování a tím nedůvěru vůči dalším lidem na síti. Tento jev

ustanovuje potřebu užívat tyto komunikační technologie s rozumem a zdravou obezřetností.

#### **j) chyby v přenosovém médiu (media disruption)**

Ani nejmodernější informační a komunikační technologie nejsou a nebudou zcela rezistentní vůči technickým selháním. Systém pro komunikaci může být dočasně vyřazen z provozu nebo můžeme v samotném komunikačním aktu ve virtuálním prostředí zažít zkušenost, kterou Suler označuje jako „černou díru“. Necháváme se negativně ovlivňovat např. tím, že na odeslanou zprávu nedostáváme odpověď, aniž tušíme skutečnou příčinu, např. že třeba nemusela být správně doručena – což se nám v přímé komunikaci nestane.

### **1.3.1. Disinhibiční efekt**

Vlastnosti komunikace online uvedené výše jsou hlavními příčinami jevu zvaného disinhibiční efekt. Domnívám se, že s ním má osobní zkušenost každý uživatel Internetu (minimálně pasivně, ale spíše i aktivně), pouze jeho schopnost sebekontroly determinuje, nakolik se jím nechá ovlivnit ve svém chování v kyberprostoru.

Ve své stati *The Online Disinhibition Effect*<sup>12</sup> Suler, stejně jako další autoři (Šmahel, Faltýnek), popisuje disinhibiční efekt pohybu na Internetu jako jev pozměňující jinak zažité vzorce chování u uživatele. Efekt disinhibičního efektu je dvojitý, pozitivní (benign disinhibition) a negativní (toxic disinhibition).

Pozitivní disinhibice se projevuje tím, že se uživatel cítí v konverzaci uvolněnější, má větší snahu poznávat sebe i okolí, dovede otevřeněji hovořit o vnitřních

---

<sup>12</sup> SULER, John. *The Psychology of Cyberspace: The Online Disinhibition Effect*. [online]. 2004. [cit. 2007-11-20]. Dostupný z WWW: <<http://www-usr.rider.edu/~suler/psyber/disinhibit.html>>

pocitech či intimnostech či se svěřit s ožehavým osobním problémem (zažitým termínem je tzv. „coming out“, používaný primárně v otázkách sexuální orientace, ale přeneseně možno užít i jinak<sup>13</sup>).

Negativní disinhibici pak Suler popisuje jako prozkoumávání „...*temného podsvětí Internetu, míst pornografie a násilí, jež bychom ve skutečném životě nenavštívili.*“ V komunikační praxi se tento druh disinhibice projevuje zejména konfliktním vystupováním, slovním obtěžováním ostatních uživatelů, nekonstruktivní kritikou a šířením negativních emocí, ale také např. spamem, proti němuž se mnohdy recipient neumí nebo nemůže efektivně bránit.

Hlavní faktory, které disinhibiční efekt způsobují a u řady uživatelů prohlubují, jsou dle Sulera následující (rozeberu stručně, více v citovaném dokumentu, viz výše):

**a) anonymita (anonymity)**

Nikdo o nás neví víc a nic jiného než mu sami řekneme, ledaže by byl odborníkem na IT technologie a uměl se k naší pravé identitě dopracovat. Rovněž za své jednání v kyberprostoru nemusíme nést následky.

**b) neviditelnost (invisibility)**

Je možno bez vlastního projevu sledovat dění v kyberprostoru, díky čemuž se vydáváme na virtuální místa, kde bychom obvykle nechtěli být viděni. Rovněž je možno díky absenci vizuálního kontaktu snadno klamat.

**c) asynchronicita (asynchronicity)**

Umožňuje si odpověď rozmyslet, čímž omezuje míru odhalení pravé identity prostřednictvím spontánních reakcí, nebo od očekávané reakce „utéct“

---

<sup>13</sup> *Coming out* - *Wikipedia, the free encyclopedia* [online]. 2007 [cit. 2007-11-20]. Dostupný z WWW: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Coming\\_out](http://en.wikipedia.org/wiki/Coming_out)>.



odpojením se od sítě. Stejně tak ale umožňuje také hlubší, promyšlenější vyjádření významu pozitivních sdělení.

**d) solipsistická introjekce (solipsistic introjection)**

Při nepřímé komunikaci s neznámým člověkem po síti máme tendenci přisuzovat mu svou představu jeho vzhledu, vlastností, povahy apod., jelikož jej samotného nemůžeme vidět. Někteří lidé tak zažívají stav „splynutí“ své mysli s myslí daného komunikačního partnera, jakoby se rozhovor „odehrával v jejich hlavě“.

**e) disociativní představy (dissociative imagination)**

Dlouhodobé intenzivní užívání vymožeností kyberprostoru vede nejednu lidskou mysl k vytvoření si vlastního virtuálního světa, v němž uživatel sám a jeho komunikační partneři jsou součástí představ, symbolů, užívaných jako by šlo o určitý druh hry.

**f) minimalizace přirozené autority (minimizing authority)**

Umožňuje se „odvázat“, hovořit naplno i s člověkem, s nímž bychom se jinak naplno hovořit obávali nebo zdráhali – ze studu, z důvodů možných negativních následků pro naši osobu apod. Zároveň se však díky svobodě na Internetu (který taktéž nemá centrální autoritu) můžeme cítit volní k otevřenějšímu prosazování vlastních myšlenek a názorů.

Disinhibiční efekt nalezneme při studiu téměř jakékoliv aplikace využívající nepřímou komunikaci. S narůstajícím významem této komunikace mezi uživateli je samozřejmě výskyt disinhibičního efektu častější a sledovatelnější (např. na chatu více nežli na např. při tvorbě osobních WWW stránek. Rovněž mají jeho projevy různou intenzitu a variace v závislosti na povaze konkrétního uživatele. V oblasti diskusních serverů však existují, domnívám se, ještě další specifika, která popíší v kapitole 5.

## 2. Diskusní servery

Dostáváme se konečně k samotným diskusním serverům. Jak bychom mohli diskusní server definovat? Jakou roli zaujímá na Internetu? Na tuto otázku jsem se pokusil nalézt několik odpovědí, z nichž vybírám zejména následující:

1) Jiří Peterka, jeden z uznávaných odborníků v oblasti informačních technologií a publicista, zabývající se zejména studiem a sepisováním poznatků o české internetové scéně a o trendech v telekomunikacích, jde na věc z více technického pohledu: definuje diskusní server jako „*základní prvek centralizované formy diskuse po Internetu (internetové diskuse), charakteristický tím, že přes něj prochází jednotlivé diskusní příspěvky, ať již v reálném čase (kdy se příspěvky průběžně zobrazují a zase mizí) nebo nikoli v reálném čase (kdy se příspěvky na diskusním serveru dlouhodobě uchovávají)*“.<sup>14</sup>

2) Druhý, jednodušší, „lidovější“ a netechnický pohled nabízí poměrně známý publicista Radim Hasalík (tehdy známý pod přezdívkou DarkMaster) na svém osobním blogu na serveru Brouzdej.cz:

*„Diskusní fóra<sup>15</sup> představují na Internetu místa, kde se setkávají uživatelé s různými názory, vášnivě mezi sebou debatují anebo jenom virtuálně tlachají o všem možném i nemožném. Někteří uživatelé se stali na diskusích závislí a můžete je na serverech vidat téměř každý den. Na rozdíl od chatu jsou jednotlivé příspěvky často na vyšší úrovni a obvykle v nich naleznete velmi různé informace.“<sup>16</sup>*

---

<sup>14</sup> Jiří Peterka, *osobní sdělení*. Brno. 9.6.2007

<sup>15</sup> Autor užívá pojmu „fórum“, čímž je zřejmé, že se nezmiňuje tolik o technické stránce věci, jako o obsahové, avšak nutno podotknout, že pojmy jsou do značné míry tranzitní.

<sup>16</sup> HASALÍK, Radim. *Webové diskuse na vlastní kůži* [online]. 2005 [cit. 2007-07-01]. Dostupný z WWW: <<http://brouzdej.cz/blogy/darkmaster/1804.html>>.

- 3) Třetí definici doplňuji sám – v zásadě se mohu přiklonit k oběma předchozím – ano, diskusní server je síťová entita, která zprostředkovává uživatelům centralizovaný prostor pro sdílení názorů. Ano, slouží mimo jiné k „vášnivým debatám i virtuálnímu tlachání“. K výše uvedenému bych však pro shrnutí ještě dodal, že diskusní server představuje na Internetu významný prvek pro vytváření dlouhodobějších a pevnějších sociálních vztahů ve srovnání s méně závaznými a obvykle i více anonymními chaty. Tím, že diskusní server archivuje uživatelský obsah, vytváří velmi snadno prostor pro personalizaci vyhrazeného virtuálního prostoru a pro položení názorové a znalostní základny pro různá témata či např. prostor pro vytvoření primárních kontaktů v návštěvníkově novém oboru činnosti či zájmu.

## 2.1. Historie – BBS

Dnešní internetové diskuse, resp. dalo by se de facto říci, že celý dnešní Internet má svůj pravděpodobně nejvěrnější historický obraz v systémech BBS (Bulletin Board System), přesněji CBBS (Computerized BBS) – u diskusních serverů je přirovnání na místě zejména pro strukturovanou formu BBS, kterou dnes hierarchicky stavěné diskusní servery vzdáleně připomínají. BBS se definuje jako „systém elektronických nástěnek, které jsou rozděleny podle témat, do kterých mohou uživatelé BBS přispívat.“<sup>17</sup>, případně podle opět spíše technického výkladu Jířího Peterky jako „počítač, umožňující vzdálený přístup uživatele ke svým zdrojům, jež mohou být opravdu nejrůznější, od jednoduchých textových zpráv, zveřejňovaných stylem "nástěnka" (odsud patrně i anglické "Bulletin Board"), přes nabídku souborů uspořádaných do různých knihoven, interaktivní služby (například hry) a různé chaty a diskuse, až po elektronickou poštu a přístup k Internetu.“<sup>18</sup>

<sup>17</sup> *Bulletin Board System - Wikipedie, otevřená encyklopedie* [online]. 2007 [cit. 2007-07-03]. Dostupný z WWW: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Bulletin\\_Board\\_System](http://cs.wikipedia.org/wiki/Bulletin_Board_System)>.

<sup>18</sup> PETERKA, Jíří. *Historie českého internetu: BBS, alias Bulletin Board System* [online]. 2005 [cit. 2007-07-03]. Dostupný z WWW: <<http://www.earchiv.cz/b05/b0701002.php3>>.

BBSky vznikly koncem 70. let v USA (první online BBS spustil 16. února 1979 Ward Christensen v Chicagu) a pracovaly na principu přímého propojování počítačů prostřednictvím telefonních linek a tehdy pomalých, avšak postupně se zrychlujících modemů. Byly provozované většinou bezplatně<sup>19</sup> (byť později existovaly i placené BBS s lepším technickým zázemím) ve volném čase majiteli domácích počítačů (zprvu hlavně Commodore 64, koncem 80. let - při masovém rozšíření operačního systému DOS – se začaly prosazovat PC), sloužících jako „servery“. Říká se o nich, že ač byly BBS pomalé a založené zejména na textové podobě (vzhledem přirovnatelné k teletextu), měly silný socializační charakter – umožňovaly zakládat diskusní vlákna, publikovat články či sdílet soubory. V důsledku toho, že telefonní spojení bylo levnější v rámci jednoho státu než při mezistátním volání, nebylo neobvyklé, že komunita konkrétní BBS pocházela z jednoho státu či okresu, což vedlo k osobnímu seznamování a pořádání sešlostí uživatelů, jev obvyklý i u dnešních diskusních serverů (viz 5.1. Sounáležitost komunity).

## 2.2. Historie – FidoNet

Zcela unikátní pozici v historii BBS systémů zaujímá FidoNet. Tato nekomerční celosvětová síť, založená roku 1984 Tomem Jenningsem ze San Francisca, fungovala (a stále ještě funguje, byť již ve výrazně menším rozsahu vlivem postupného odlivu uživatelů směrem na síť Internet) jako jakási „spojovací ústředna“ pro BBS po celém světě. Principy fungování FidoNetu (hierarchizace komunikačních „uzlů“ v šesti světových zónách) jsou tématem zajímavým, nicméně poměrně rozsáhlým, proto v případě zájmu o tuto tematiku laskavého čtenáře odkazuji na zmíněný dokument Randyho Bushe a omezím se na počín dle mého názoru nejvýznamnější a sice, že průkopníkem se FidoNet stal především v oblasti zasílání soukromé pošty a jejího správného směrování a v oblasti

---

<sup>19</sup> míněno bez poplatku za službu samotnou

standardizace tehdejšího datového přenosu – tvůrci pozdějších BBS ochotně přijímali a implementovali Fido-kompatibilní protokoly. FidoNet byl totiž dobrým nástrojem pro komunikaci zvláště mezi BBS, které umožňovaly přístup k síti Internet přes tzv. gateways. Populární to bylo zejména proto, že v té době nebyl Internet zdaleka tak přístupný veřejnosti jako je dnes a za připojení se platily nemalé částky. Tento trend se však s postupnou liberalizací a masovým rozšířením Internetu díky WWW obrátil a BBSky svou hegemonii v poskytování levného přístupu k Internetu postupně ztratily. Ačkoliv je FidoNet dodnes v provozu a stále jsou uveřejňovány seznamy aktivních BBS<sup>20</sup>, počet jeho uživatelů klesá a je udržován při životě spíše z nadšení svých dlouholetých uživatelů, podobně jako kdysi vznikl.<sup>21</sup>

### 2.3. Historie – česká scéna

Pokud chceme hovořit o průlomových českých systémech pro elektronickou komunikaci a sdílení dat, pak lze jedním dechem vyslovit jméno Infima. Tato legendární komerční BBS je považována za jeden z nejvlivnějších elektronických subjektů své doby v Česku, na němž začínali vrcholoví čeští internetoví podnikatelé/publicisté jako Patrick Zandl, Ladislav Zajíček (již bohužel nežijící<sup>22</sup>), či Ivo Lukačovič. S tím, jak Infima BBS fungovala, se lze seznámit v článku Petra Matouška na serveru Lupa.cz:

<sup>20</sup> Např. zde: < <http://www.dmine.com/telnet/> >

<sup>21</sup> Informace pro tuto podkapitulu čerpány z:

- *FidoNet* – *Wikipedia, the free encyclopedia* [online]. 2007 [cit. 2007-07-04]. Dostupný z WWW: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Bulletin\\_Board\\_System](http://cs.wikipedia.org/wiki/Bulletin_Board_System)>.

- PETERKA, Jiří. *Historie českého internetu: BBS, alias Bulletin Board System* [online]. 2005 [cit. 2007-07-03]. Dostupný z WWW: <<http://www.earchiv.cz/b05/b0701002.php3>>.

- PETERKA, Jiří. Co bylo čím ... v počítačových sítích (12) : Bulletin Board System - BBS. *Computerworld*. 1991, č. 52/91. [online]. 1991. [cit. 2007-07-03]. Dostupný z WWW: <<http://www.earchiv.cz/verze1996/a152c110.htm>>

- BUSH, Randy. *FidoNet: Technology, Use, Tools and History* [online]. 1992-3. [cit. 2007-07-05]. Dostupný z WWW: <[http://www.fidonet.org/inet92\\_Randy\\_Bush.txt](http://www.fidonet.org/inet92_Randy_Bush.txt)>

<sup>22</sup> ZEMAN, Mirek. Zemřel Ladislav Zajíček. *Lupa.cz* [online]. 2001. [cit. 2007-11-25]. Dostupný z WWW: <<http://www.lupa.cz/clanky/zemrel-ladislav-zajicek/>>

*„Při prvním připojení si člověk vytvořil vlastní účet a pokud chtěl, tak o sobě vyplnil některé osobní údaje. Podle těch ho ostatní mohli identifikovat. Komunikovat mezi sebou mohli uživatelé buď soukromými zprávami (obdoba emailu) nebo v konferencích. Součástí služby byl i rozsáhlý archiv programů určených ke stažení - her, komunikačního softwaru apod. Nejoblíbenější však byla telekonference (pouze jiný název pro chat). Někteří uživatelé zde trávili mnoho hodin denně, stejně jako to dnes dělají ve větším měřítku návštěvníci různých chatů. V neposlední řadě je důležité zmínit, že lidé mohli službu používat zdarma, účty za telefon nebyly vysoké, platila se tehdy pouze jediná koruna za telefonát, bez ohledu na jeho délku.“<sup>23</sup>*

Z úryvku je tedy patrné, že podoba pozdějších diskusních serverů má s popsaným modelem Infimy opravdu mnoho společného – osobní info, interní pošta, konference (=diskusní témata). Avšak nic netrvalo věčně a nástup volného Internetu nešlo zastavit a 2.7.2002 byla Infima definitivně odpojena. V době svého působení však nepochybně ovlivnila vývoj českého internetu. Více o Infimě pojednávají její „nekrology“, které se objevily v online tisku bezprostředně po jejím uzavření.<sup>24,25</sup>

Na závěr tohoto historického lze konstatovat, že BBS systémy sice ustoupily z popředí tehdejší síťové komunikace, avšak přinesly s sebou celou řadu jak pomyslných, tak kodifikovaných standardů pro tvorbu příštích internetových komunikačních nástrojů a staly se inspirací pro moderní diskusní servery – a hovoříme-li o českých představitelích, začínáme někdy v roce 1994 u Milana Votavy a jeho projektu MaMedia (viz. níže 3.1. Mageo).

<sup>23</sup> MATOUŠEK, Petr. Legendární Infima BBS byla odpojena. *Lupa.cz* [online]. 2002 [cit. 2007-07-07]. Dostupný z WWW: <<http://www.lupa.cz/clanky/legendarni-infima-bbs-byla-odpojena/>>.

<sup>24</sup> tamtéž

<sup>25</sup> ZANDL, Patrick. Legenda zemřela: Infima BBS byla definitivně odpojena. *Idnes* [online]. 2002 [cit. 2007-07-07]. Dostupný z WWW:

<[http://technet.idnes.cz/sw\\_internet.asp?r=sw\\_internet&c=A020702\\_5077183\\_sw\\_internet](http://technet.idnes.cz/sw_internet.asp?r=sw_internet&c=A020702_5077183_sw_internet)>.

## 2.4. Základní prvky diskusních serverů

Diskusní servery se obecně vyznačují značnou mírou organizace a přes řadu technických prvků, které mohou některé méně propracované diskusní servery postrádat oproti jiným, mají prakticky všechny diskusní servery společné funkční jádro, jež je tvořeno těmito základními prvky:

### a) uživatelé

Jednoznačně nejdůležitější složka serveru, jelikož bez zájmu uživatelů daná diskuse skomírá. Dělíme je na stálé (registrované) a hosty.

### b) kategorie

Kategorie jsou tematické okruhy, které ve stromové struktuře diskusního serveru vytvářejí vodítka pro hledání dané diskuse (např. politika, mezilidské vztahy, zábava a hry, věda, chovatelství zvířat, balíky témat pro muže či pro ženy atd.).

### c) témata

Téma – konkrétní téma diskutované na konkrétní sekci serveru, která mívá různá označení – vlákno (angl. thread), místnost (nepříliš časté, neboť implikuje spojitost spíše s chaty), klub, auditorium (nebo hovorově „auditko“) či jen prostě „diskuse“.

### d) moderátoři

Moderátor, též admin, správce nebo majitel diskuse. Moderátorem je uživatel, který diskusi založil a *měl by* dohlížet na její obsah - předpokládá se jeho odpovědnost za vzhled a úroveň diskuse. Tím zpravidla rozumíme nepsanou povinnost zakročit proti off-topic („mimo téma“) příspěvkům a zejména proti projevům flamingu či jiného nepřijatelného chování ze strany některého uživatele. (viz 5.5. Flame wars). Naopak příjemnou, rovněž nepsanou povinností správce je vyzdobit záhlaví klubu obrázky, textem či odkazy, týkající se diskutovaného

tématu – odkazy je navíc nutno čas od času kontrolovat, zda jsou stále funkční a případně je nahradit. Z těchto důvodů má moderátor diskuse oproti ostatním uživatelům značná práva navíc, která může rozšířit i na další uživatele (tedy jmenovat je spolusprávci).

#### **e) funkce a služby**

Funkcemi v diskusním serveru označují ovládací, vyhledávací a komunikační prvky serveru. Řadím je do „společného jádra“, ač množství a kvalita funkcí je tím, čím se diskusní servery od sebe odlišují a sahají od těch naprosto základních, tj. možnost číst a psát příspěvky, přes interní poštu a možnost linkovat multimediální obsah, až po fulltextové vyhledávání. a webhosting.



### 3. Současné české diskusní servery

Je jich celá řada a říká se o nich, že narozdíl od většiny zahraničních jsou specifické svou tendencí neomezovat se na jedno konkrétní téma, nýbrž chtějí být pro uživatele jakýmsi užitečným rozcestníkem při hledání zajímavého tématu a lidí, kteří jej s ním sdílí.

Na tomto místě cítím potřebu připomenout prohlášení z úvodu, že některé menší diskusní servery (jako Diskuzák.cz, Lopuch.cz, Cyberspace.cz, NewDS.cz či Pandora.cz) záměrně vynechávám, jakkoliv jsem si vědom jejich existence. Motivem je snaha zaměřit se na dle mého názoru nejnavštěvovanější diskusní servery u nás. Rovněž také opětovně připomínám, že řada informací bude nezbytně pocházet z nepsaných zdrojů (povědomí lidí), z důvodu absence většího množství písemných materiálů, z nichž by se dalo vycházet. Přesto lze nalézt jeden zdroj, u nějž bych snad začít mohl. Jedná se o dvoudílný přehled na serveru Lupa.cz.<sup>26</sup> Tento článek, jakkoliv je v mnohém dle mého názoru přínosný, pro naše účely trpí tím, že vzhledem ke svému datu vzniku je již neaktuální, a tudíž dle některých názorů v diskusích pod ním nepřesný. Mým cílem bude tedy pokusit se jej aktualizovat a polemizovat s ním vyjádřením vlastního názoru na české diskusní servery.

Úvodem ještě podotýkám, že budu u jednotlivých serverů užívat různé termíny pro často totožné věci. – tj. např. „auditorium“ na Mageu, které je totéž co „klub“ na Hofylandu nebo „diskuse“ na Nyxu.

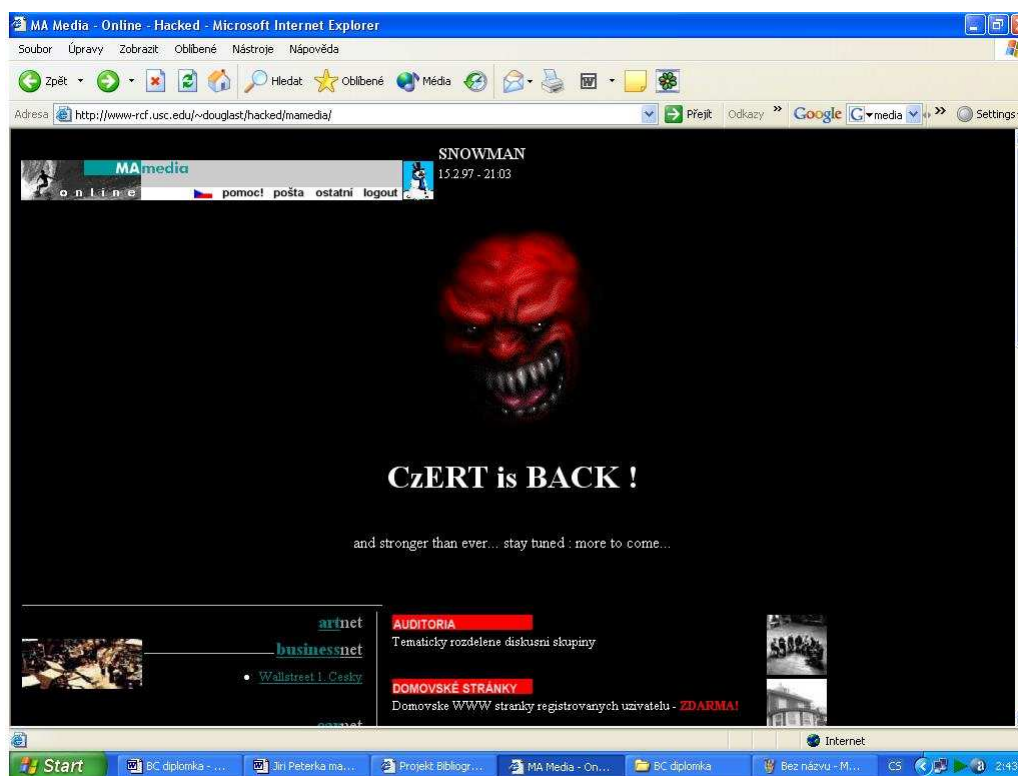
---

<sup>26</sup> PÍRKO, Martin. Přehled českých diskusních serverů I. *Lupa.cz* [online]. 2003 [cit. 2007-07-08]. Dostupný z WWW: <<http://www.lupa.cz/clanky/prehled-ceskych-diskusnich-serveru/>>.

PÍRKO, Martin. Přehled českých diskusních serverů II. *Lupa.cz* [online]. 2003 [cit. 2007-07-08]. Dostupný z WWW: <<http://www.lupa.cz/clanky/prehled-ceskych-diskusnich-serveru-ii/>>

### 3.1. Mageo

Podle vyjádření svého tvůrce Milana Votavy vznikl server MaMedia (předchůdce Magea) na podzim 1995.<sup>27</sup> MaMedia byl nejstarším diskusním serverem svého druhu, zaujímal významné postavení v oné době českého internetového „pravěku“ a dá se předpokládat, že hostil nejednu pozdější českou internetovou celebritu. V široké povědomí vešel server MaMedia v únoru 1997, kdy byly stránky napadeny známou hackerskou skupinou CzERT (viz obr. 1). V květnu 1998 byl server přejmenován na Mageo.



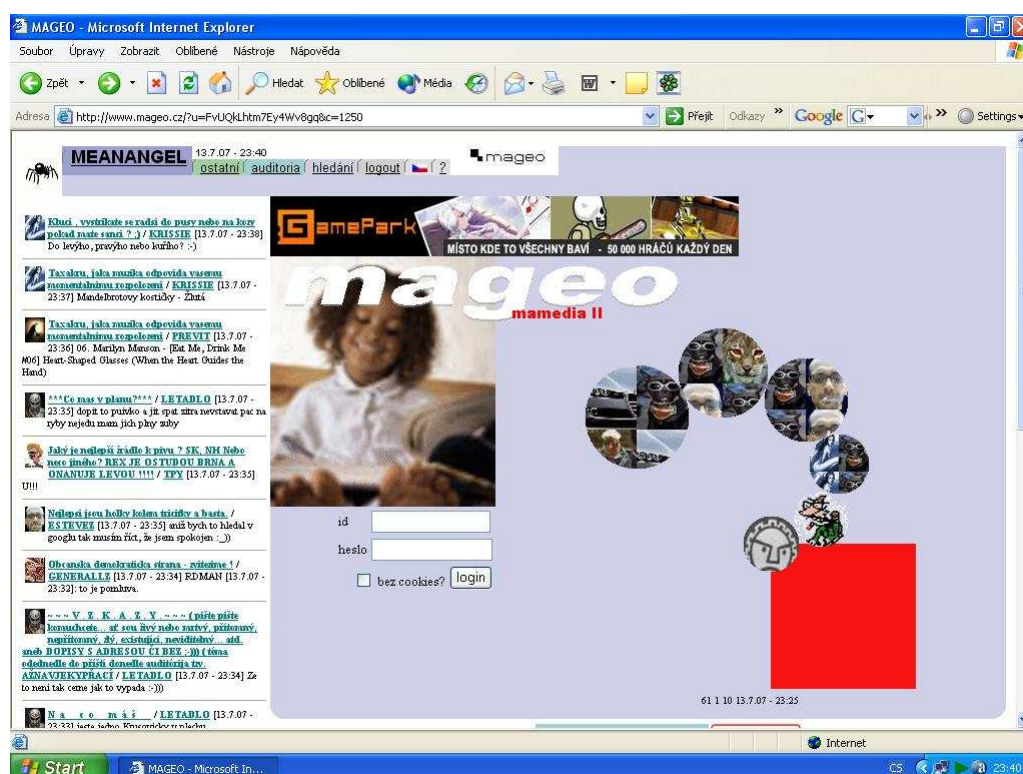
(obr. 1)

Designem (viz obr. 2) a množstvím funkcí řadím Mageo do pomyslné kategorie „low-tech“ diskusních serverů (nicméně nutno zdůraznit, že to nemá cokoliv

<sup>27</sup> Rozhovor s Milanem Votavou. *Netzine 9/99* [online]. 1999. [cit. 2007-07-08]. Dostupný z WWW: <<http://netzine.misto.cz/index/rozhovor/1.html>>

společného s kvalitou diskusí), jeho jednoduchý, pro některé uživatele možná nepřiliš pěkný či chaotický vzhled, je však také reminiscencí staré éry internetových stránek, což zřejmě většině stálých uživatelů Magea vyhovuje.

K technickému zázemí Magea se mi bohužel nepodařilo zjistit nic bližšího, jen konfiguraci serveru z roku 1999.<sup>28</sup> Vzhledem k relativní grafické nenáročnosti systému je však možné, že Mageo nemusí nutně být provozováno na zvláště výkonném stroji.



(obr. 2)

Na první pohled může překvapit, že oproti jiným serverům má registrační formulář Magea kolonky pro celou řadu osobních údajů, včetně např. bydliště či rodného čísla. Následuje však zjištění, že při registraci je povinné vyplnit pouze datum narození, požadovaný nick a heslo a že míra sebeodhalení je tedy čistě na

<sup>28</sup> tamtéž

vůli uživatele. Registrace je bezplatná a neobsahuje žádná omezení, Mageo je určeno opravdu pro všechny, „*kedo mají nervy a žaludek to tady vydržet.*“<sup>29</sup>

Registrací uživatel získává možnost mít vlastní ikonu, používat soukromou poštu a psát příspěvky do všech auditorií (do některých lze přispívat i bez přihlášení jako host), jakož i zakládat vlastní. Každý registrovaný uživatel má rovněž k dispozici na doméně Magea virtuální prostor o velikosti 300 kb (což je v dnešní době v podstatě mizivé, ale pro základní sebezprezentaci zcela dostačující). Za zmínku také stojí možnost využití utility s názvem MageoCheck, která funguje jako na pozadí provozovaný klient pro zjišťování nových zpráv v auditoriích a aktivních uživatelů zhruba na principu programu ICQ.

Server si udržuje svou stabilní „veteránskou“ základnu, avšak přesné měření návštěvnosti přímo na stránkách neprovozuje. Podle běžného pozorování se však dá usuzovat provoz v řádu desítek, možná ke stovce registrovaných uživatelů současně a neurčitý počet hostů.

Správu auditorií (kterých je odhadem několik set) provádí skupina administrátorů, zde nazývaných „Čističi“. Tito mají na starosti zejména odstraňování přebytečných auditorií, která se vyznačují malou návštěvností nebo odchýlením se od tématu. Rámcová (byť ne zcela závazná) pravidla pro výkon této funkce jsou stanovena na jedné z informativních stránek Magea<sup>30</sup>, je pouze otázkou, nakolik jsou v uvedené podobě skutečně aplikovány. Je patrné, že jistá míra tolerance i vůči neaktivním auditoriím existuje, neboť lze nalézt i auditoria, jejichž poslední příspěvky jsou již měsíce či roky staré.

Komunita je na Mageu v zásadě přátelská, byť se někdy hovoří o tom, že si nováčci musejí zvyknout na svérázný způsob humoru, který na Mageu panuje. Za

---

<sup>29</sup> Uživatel Kiowa, *osobní sdělení*, 2.7.2007

<sup>30</sup> viz <<http://www.mageo.cz/home/CISTIC?u=FvUQkLhtm7Ey4Wv8gg&c=1250>> [cit. 2007-07-02]

opravdu zajímavý a přínosný prvek považují osobní info uživatele – to je na rozdíl od jiných serverů tvořeno zejména komentáři od ostatních uživatelů, což představuje cenný zdroj zpětné vazby vůči vlastnímu působení v komunitě. Mezi nejpobulárnější témata patří podle očekávání humor a zábava („*Vtipy*“), komunitní život („*Fotografie uživatelů Magea*“, „*Domény uživatelů*“ a rovněž pořádané live akce, zejména proslulý *Parník*) a erotika (perličkou budiž tematika BDSM, která podle vyjádření jedné z uživatelék serveru „*zajímá na Mageu značné množství lidí*“<sup>31</sup>, a rovněž si lze povšimnout, že přední český BDSM portál ([www.bdsm.cz](http://www.bdsm.cz)) na tento server na několika místech odkazuje).

### 3.2. *Hofyland*

Jako bylo Mageo nejstarším diskusním serverem, je v roce 2000 vzniklý projekt internetového podnikatele Pavla Höfnera nejrušnější, pokud jde o návštěvnost, která se ve špičkách pohybuje okolo 900, místy až k tisícovce současně připojených uživatelů. Co je pro nás z hlediska zkoumání daného serveru přínosné, je fakt, že Hofyland jako jediný ze čtyř zde zkoumaných velkých diskusních serverů pečlivě vede a archivuje statistiky a celoserverové ankety na jednu danou otázku. Ty se obvykle týkají společenského, kulturního či politického dění, rovněž však také dění na serveru a v neposlední řadě osobních údajů. Právě prostřednictvím posledně jmenovaných nabízí Hofyland řadu užitečných statistických informací o své komunitě. Například:

Hofyland má ke dni 13.7.2007 12 694 registrovaných uživatelů, kteří mohou diskutovat v 6 015 klubech.<sup>32</sup> Převládají uživatelé z hlavního města Prahy a z Jihomoravského kraje (více než 700 z 1 520 respondentů). Pokud jde o věkové skupiny, nejvíce zastoupení jsou mladí lidé ve věku 16-25 let (1 113 z 1 584

---

<sup>31</sup> uživatelka Agleskala, *osobní sdělení*, 15.6.2007

<sup>32</sup> aktualizace: ke dni 28.11.2007 se jedná pouze o 10 261 uživatelů a 6 311 klubů. Otázkou je zda poměrně markantní rozdíl v počtu uživatelů způsobilo postupné převádění databáze na chystaný Hofyland 3.0 či nikoliv (masové „vyhazování“ uživatelů je zde nepravděpodobné)

respondentů), o vzdělání se již server nezmiňuje, nicméně je odůvodněné předpokládat značné procento studentů a absolventů vysokých či vyšších odborných škol (viz Příloha 2).

Pokud jde o techniku, která hostí Hofyland, pak se jedná o „*klasické PCčko, desktop s AMD XP okolo 1,5 GHz a 3 GHz RAM.*“<sup>33</sup> S připravovanou verzí Hofyland 3.0 se však přechází na nový, několikanásobně výkonnější stroj, částečně hrazený z dobrovolných finančních příspěvků uživatelů. V současné době probíhají zátěžové testy a doladování serveru a očekává se již brzké spuštění.

Hofyland je rovněž oproti jiným českým diskusním serverům ojedinělý v tom, že již úvodní registrace není zdarma, nýbrž zahrnuje jednorázovou platbu ve formě zaslání SMS v ceně (momentálně) 30 Kč., jejímž smyslem je „*jak podpořit provoz serveru, tak hlavně zajistit ochranu před roboty a také nevhodnými uživateli, aby si vytvářeli multinicky a prudili ostatní*“<sup>34</sup>. Neregistrovaný uživatel má přesto možnost nahlédnout do příspěvků jako host (pokud není v daném klubu nastaven zákaz public prohlížení), avšak psát příspěvky ani využívat jiné funkce systému bez registrace nelze, slouží pouze pro demonstrativní účely.

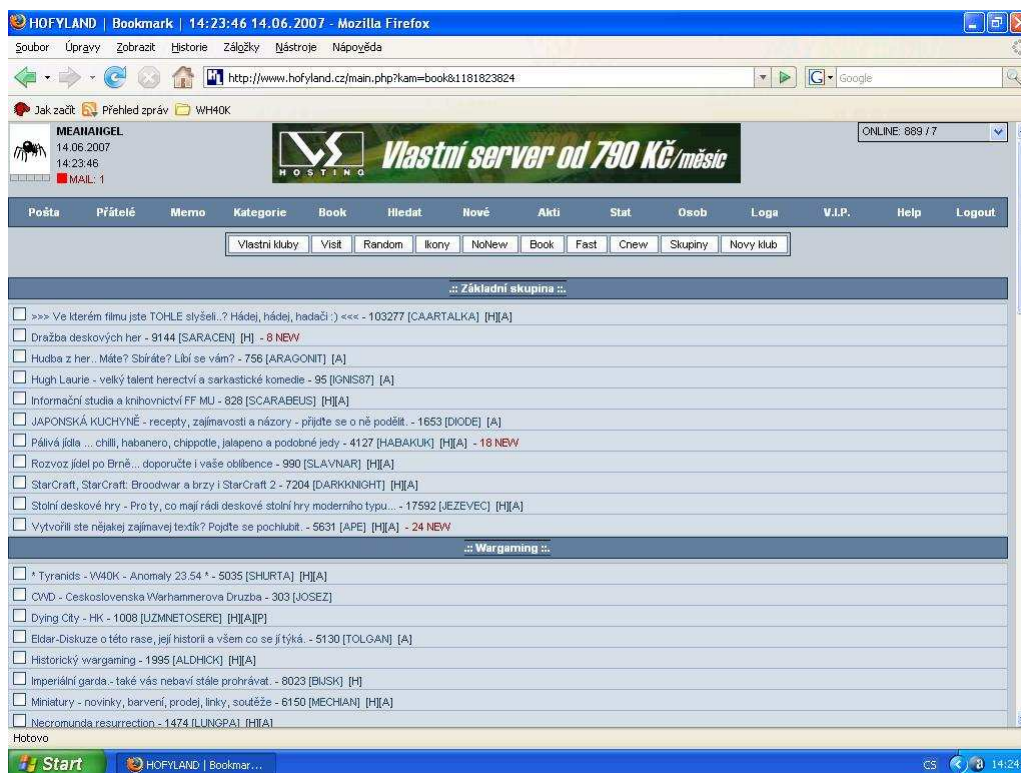
Design serveru je propracovanější díky využití možností PHP. Nabízí řadu předdefinovaných „*skinů*“ (barevných schémat) či možnost nahrát si i vlastní. Pokud jde o nabízené funkce, jsou rozsáhlé, a proto je rozeberu podrobněji v samostatné kapitole (viz 4.1. a 4.2.), vhodné je však již v rámci obecného popisu zmínit HLCheck – obdobný program jako MageoCheck pro permanentní sledování nových zpráv a přibývajících uživatelů a dále rozšířený, tzv. VIP účet, který za paušální poplatek obdařuje uživatele webovým prostorem o velikosti 250 MB a řadou funkcí navíc – např. možnost nevypisovat příspěvky od určitých uživatelů vypsání více než standardně maximální stovky nových příspěvků v klubu

---

<sup>33</sup> Z rozhovoru s Pavlem Höfnerem, viz Příloha 1

<sup>34</sup> tamtéž

či filtrování reklam. Výše zmíněná nová verze Hofylandu je aktuálně ve fázi testovacího provozu a nový Hofyland 3.0 „měl by nabídnout starý dobrý HL + mnoho nových funkcí a vlastností a dále rozšiřující služby, jako fotoalbum, shopping, free hosting a podobně.“<sup>35</sup>



(obr. 3)

Administrativně jsou kluby rozdělené do tematických kategorií, která má každá svého správce – těch je kromě Pavla Höfnera okolo dvou desítek. Jejich hlavním běžným projevem činnosti je přesunutí neaktivního klubu (do kterého po dobu tří měsíců nebyl zapsán ani jeden příspěvek) do kategorie „k likvidaci“, kde setrvává po určitou dobu, než je definitivně smazán (pokud některý ze správců včas nepožádá o jeho obnovu).

<sup>35</sup> tamtéž

Komunita je na Hofylandu velmi benevolentní, někteří by možná řekli, že místy až příliš. Existuje systém „trestných karet“ pro neukázněné uživatele za menší či závažnější prohřešky, nicméně díky placené registraci dochází poměrně zřídka k vyhocení konfliktu až do té míry, kdy by bylo nutno k těmto opatřením doopravdy sáhnout. Hlavním obecným tématem pro většinu uživatelů je humor – podle tabulky popularity je pět nejoblíbenějších klubů zaměřeno právě tímto směrem (mívají zpravidla patřičně svérázné názvy jako „*Galerie šíleností*“ či „*Ústav pro duševně vysmáté*“). Svě svébytné místo zaujímá (nepřekvapivě) mezi tématy opět erotika, zejména v podobě fotogalerií, dále pak soutěže o hádání citátů z filmů nebo komunity specifických zájmových činností – jako jedna z proslulých, pro Hofyland typických oblastí zájmu jsou tzv. „dřevárny“, společenské hobby skupin nadšenců, spočívající v pořádání živých „bitev“ v přírodě, inspirovaných historií nebo fantastickými příběhy. Silné zájmové skupiny se však na Hofylandu shromažďují také v klubech o hudbě, deskových hrách, počítačích, gastronomii či o politice a životním stylu. Nelze však opomenout silnou základnu řádově stovek klubů v kategorii „chatovacích“ – Hofyland tedy nabízí pro zájemce i prostou konverzaci bez udání konkrétního tématu. Kapitoulou sama pro sebe v nejlepším slova smyslu jsou „legrácky“, které občas vytváří sám Pavel Höfner, jako dočasné udržování místy se objevujících urban legends o pravidelně placeném Hofylandu (což „*by znamenalo konec HL a nic takového nikdy nebude*“<sup>36</sup>), případně své nedávné „vypnutí serveru“, kdy se při přihlášení asi hodinu objevoval pouze titulek „*jsem na dovolené, až se vrátím, Hofyland znovu zapnu, díky za pochopení.*“, což mělo být patrně jisté přátelské, byť důrazné poselství, že nic není zase tak úplně samozřejmé.

### 3.3. Nyx

Mám-li opatřit diskusní server Marka „Nyx“ Jandy také nějakým superlativním přívlastkem, pak se o něm dá říci, že je ze českých diskusních serverů tím „povahově nejrezervovanějším“, avšak pravděpodobně i technicky jedním

---

<sup>36</sup> tamtéž



z nejpropracovanějších. Začneme od začátku. Po vstupu na úvodní stránku Nyx hlásá: „*nebrajeme si na systém pro každého*“. Pro koho tedy tento komunitní (jak sám sebe označuje) server je? Registrace je bezplatná, ale přesto ne zcela volná - na úvodní stránce je uživatel poučen o pravidlech používání serveru a o principech netikety v souvislosti se svým možným budoucím členstvím. Dokončení registrace je specialita Nyxu – žadatel je dotázán, aby krátce shrnul důvody, pro něž se domnívá, že by měl být na Nyx přijat. Motivy tohoto přijímacího řízení jsou zjevné a z určitého úhlu pohledu pochopitelné – snaha regulovat množství registrovaných členů a také odradit či odfiltrovat nežádoucí uživatele, za něž jsou patrně považováni především lidé, kteří vnímají diskusní server jako jinou formu chatu a zaplavují tématické diskuse off-topic příspěvky nebo spamem. Za poněkud problematickou však považují netransparentnost tohoto procesu přijímání nováčků. Na základě jakých kritérií je žadatelovo vyjádření pro tento „pohovor s administrátory“ hodnoceno, je otázkou.

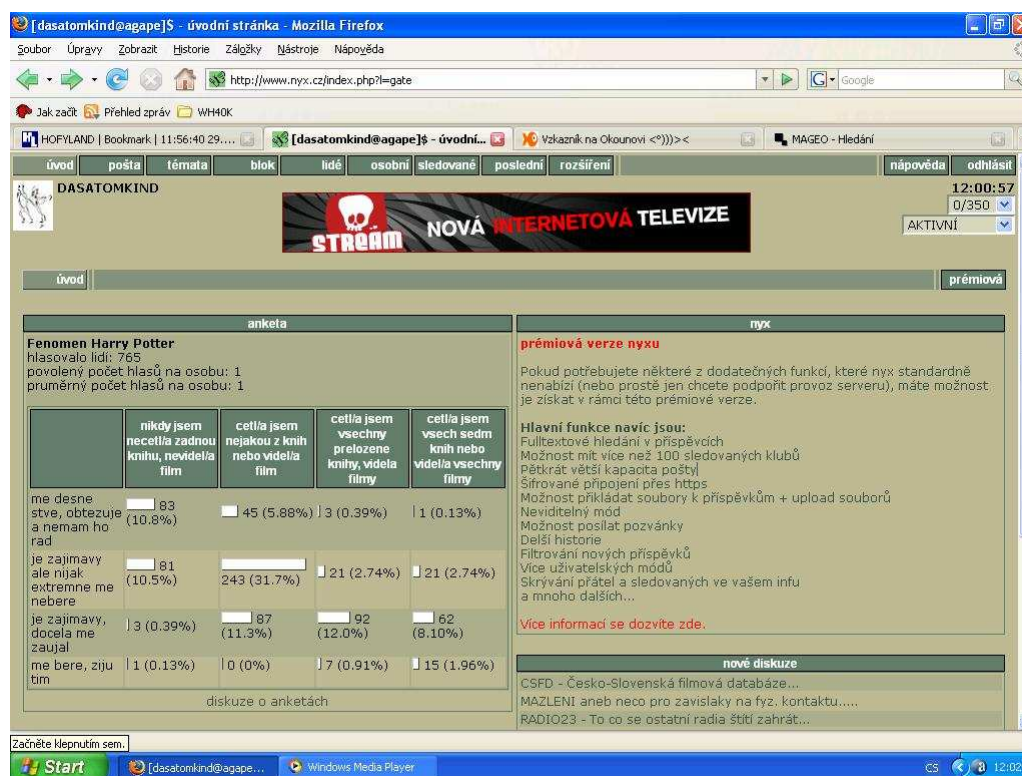
Předpokládejme, že žadatel dostatečně zaujal administrátory a je na Nyx přijat. Získává tak přístup k databázi přes 5 000 diskusí a do komunity cca 15 000 registrovaných.<sup>37</sup> Dle ankety z června 2007 je patrné, že velké množství členů Nyxu jsou studenti či absolventi vysokých škol (téměř polovina z 2 188 respondentů), přičemž dalších téměř 30% jsou absolventi škol středních. Z toho lze usuzovat, že dominantní věkovou skupinou jsou, stejně jako na Hofylandu, mladí lidé ve věku 16-25, možná blížíci se ke 30 letům (viz Příloha 2).

(Pozn.: pro úplnost je však třeba připustit, že v druhé polovině roku 2007 se rozšířil trend Nyxu vydávat svým stávajícím členům jednou za čas tzv. pozvánky, kterými mohou nechat některého ze svých přátel na Nyx přijmout bez standardní přijímací procedury popsané výše. Dá se usuzovat, že je tento krok motivován snahou serveru se - byť kontrolovaně - trochu otevřít dalším uživatelům a rozšířit svou členskou základnu.)

---

<sup>37</sup> Marek Janda, *osobní sdělení*, 13.6.2007

Návštěvností byl Nyx již v době zmíněného článku Marka Pírka na druhé přičce na domácí diskusní scéně. Tento stav přetrvává dodnes, místy se však ve špičkách dotahuje na Hofyland (v průběhu června jsem uskutečnil týdenní srovnávací pozorování, jehož výsledek lze nalézt v Příloze 3).



(obr. 4)

Design Nyxu se podobá Hofylandu, avšak má jisté odlišnosti v architektuře. Např. kategorie diskusí nejsou rozbalovány stromově na jediné stránce jako na Hofylandu nebo Mageu, nýbrž jsou vybírány ze scrollovacího menu a dělí se každá samostatně. (viz Příloha 4). Čím však Nyx jednoznačně vyniká (otázkou je pouze v jakém slova smyslu), je sledování provozu serveru. Každý uživatel má např. přístup k výpisu všech svých přihlášení, ale také možnost vidět, kdo a kdy nahlížel na jeho osobní info, server také informuje uživatele, zda zasláná pošta byla již adresátem přečtena apod. Rovněž je Nyx pravděpodobně jedním

z neaktivnějších serverů, pokud jde o vývoj jeho samého – s nadsázkou lze říci, že „neuplynou dva dny“, aby nebyla vymyšlena a napsána nějaká technická utilita a vypuštěna na otestování. Některé jsou pak zařazeny do Premium účtu (obdoba VIP u Hofylandu), jiné jsou dostupné všem uživatelům.

V čem je Nyx jiný, pokud jde o komunitu a diskuse samotné? Patrně jde o obsah a atmosféru. Nyx se oproti prostému chatování v zásadě vymezuje, avšak přesto se podvědomě potřebě nezávazné konverzace místy neubrání. Lze si povšimnout, že Nyx má pro každou diskusi v jejím záhlaví uvedené jedno ze tří označení: „volná“, „odborná“ nebo „poloodborná“. Nutno však podotknout, že tato označení je nutno brát se značnou rezervou, neboť soudě podle obsahu některých diskusí jsou spíše relativní či řekněme orientační. Těžko posoudit, zda se u řady klubů, které se jeví jako odborné, nejedná spíše „jen“ o hluboký zájem o danou problematiku (což implikuje výzkum Davida Palána, studenta 5. ročníku sociologie na FF UK<sup>38</sup>) než opravdovou odbornost. Na straně druhé však nutno uznat, že řada diskusí aspiruje na to stát se přinejmenším dobrým zdrojem základních materiálů k dané problematice tím, že vyvíjí snahu držet diskuse věcné, k tématu – a mimo jiné jej navštěvují i lidé, které by šlo označit za fundované v dané oblasti.

Na otázku, jaká je komunita uživatelů na Nyxu, není snadná odpověď, neboť tento server trpí na českém internetu určitým stigmatem – žádný český diskusní server nevyvolává tak bouřlivé dohady a není tak viditelným terčem různých fám, domněnek, ale i pomluv, jako právě Nyx. Ty naplňují kluby na ostatních diskusních serverech (hlavně Mageo, kde je „Nyx rozhodně despektován“, dále obsahuje na Nyx zaměřený klub i Hofyland) i diskuse pod (poměrně vzácnými)

---

<sup>38</sup> PALÁN, David. *Diskusní servery českého internetu: výzkumná část*. [online], 2003? [cit. 2007-7-28]. Dostupný z WWW: <<http://garuda.wz.cz/tfjc/semi-vyzkum.htm>>.

články, které se tomuto serveru věnují.<sup>39</sup> Jeho odpůrci (a mohou mezi nimi být sami někteří uživatelé Nyxu) hovoří o příliš přísném a nespravedlivém vedení serveru ze strany administrátorů, o nepříjemné, stísněné atmosféře, kdy si „uživatel musí dávat velký pozor na své názory, aby mu nebyl zablokovan účet“, a argumentují příklady dle jejich mínění neprávem vyhozených uživatelů. Zastánci Nyxu se naopak hájí tím, že názorovou pluralitu nijak neomezují a banování uživatelů je odvozeno především z jejich nepřijatelného vystupování, a oponují snahou udržet diskusi na vysoké úrovni, někteří zastávají dokonce i poněkud ostřejší postoj a naopak kritizují servery jiné za jejich přílišnou otevřenost, která podle nich vede k „zchatovatění“ mnoha diskusí. Je však složité stavět se do role soudce, neboť hranice jsou spíše pomyslné a pro každého jiné - proto je pravděpodobné, že tento spor mezi Nyxem a ostatními servery ještě dlouhou dobu přetrvá. Nutno dodat, že asi spíše ke škodě věci.

Pokud mám hovořit o význačných diskusích na Nyxu, pak je třeba zmínit proslulou kategorii diskusí o grafické tvorbě, které v mnohých případech skutečně hraničí s odborností a profesionalitou. Nechybí však ani čistě relaxační, zábavné kluby o vtipech či humorných obrázcích a odkazech, včetně vlastního „*Ústavu pro duševně vysmáté*“, stejného ražení jako na Hofylandu (zůstává otázkou, kdo od koho „opisoval“).

### 3.4. Okoun

Jako poslední si představme diskusní server Okoun.cz. Vznikl v roce 2001 jako pohrobek serveru Průvodce.cz.<sup>40</sup> Zřejmě u něj nebudeme hledat takové

---

<sup>39</sup> PÍRKO, Martin. Přehled českých diskusních serverů I. *Lupa.cz* [online]. 2003 [cit. 2007-07-19]. Dostupný z WWW: <<http://www.lupa.cz/clanky/prehled-ceskych-diskusnich-serveru/nazory/vse/>>

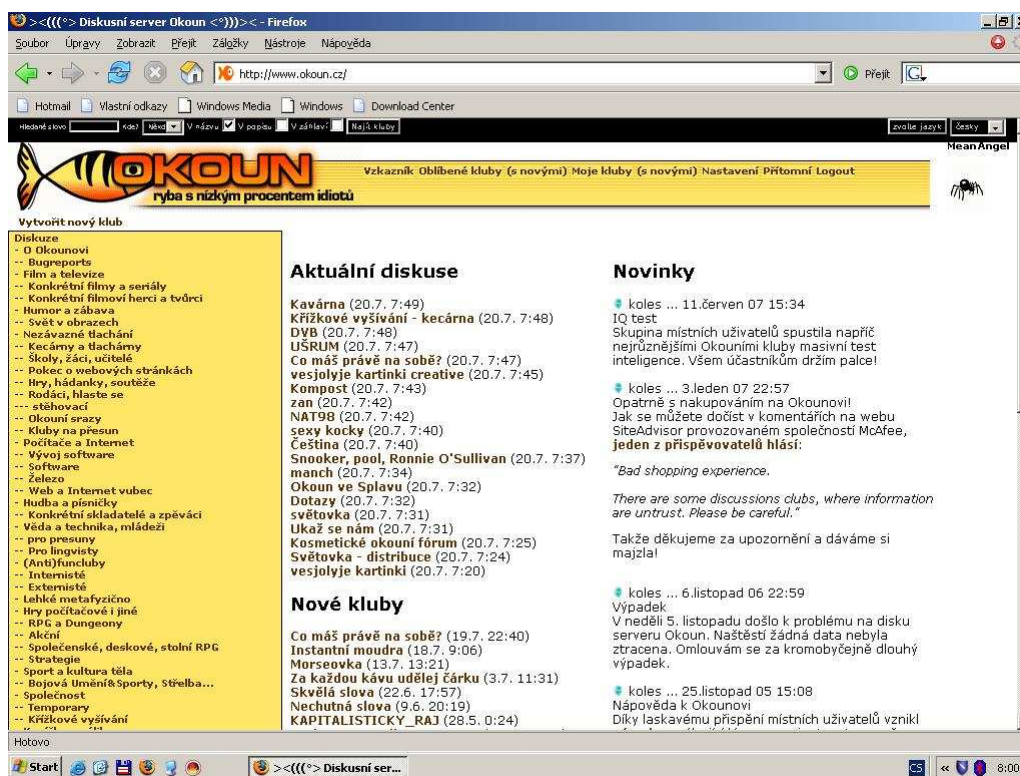
PÍRKO, Martin. Nyx: sekta, nebo Mensa? (diskuse). *Lupa.cz* [online]. 2003 [cit. 2007-07-19]. Dostupný z WWW: <<http://www.lupa.cz/clanky/nyx-sekta-nebo-mensa/nazory/vse/>>

<sup>40</sup> více o vzniku Okouna, viz:

- ZEMAN, Mirek. *Le Průvodce est mort, vive l'Okoun!* [online]. 2001 [cit. 2007-07-20]. Dostupný z WWW: <<http://www.lupa.cz/clanky/le-pruvodce-est-mort-vive-lokoun/>>.

charakteristické superlativy jako u předchozích zmíněných, nicméně přesto lze Okoun bez nadsázky označit za pozoruhodnou komunitu.

Registrace je stejně jako u Magea rychlá, bezplatná a zcela bez filtrů, číst obsah může také neregistrovaný uživatel. Registrací získává uživatel přístup k interní poště (zde označováno termínem „vzkazník“) a možnost psát příspěvky, přičemž zvláštností Okouna je možnost výběru trojího různého formátování - obyčejný wysiwyg text, HTML či pomocí formátu jménem Radeox, obsahujícím specifické značky pro úpravu textu.



(obr. 5)

Designem (obr. 5) se Okoun opírá o HTML a Javu (podobně jako Mageo) a nabízí v zásadě tři možné skiny, z nichž výše zobrazený lze považovat za

- KYSELA, Martin, *Okoun - legenda přežila*. Linuxzone [online]. 2005. [cit. 2007-07-20]. Dostupný z WWW: <<http://www.linuxzone.cz/index.phtml?ids=36&idc=1264>>

uživatelsky „nejpěknější“, další dva jsou spíše strohé, avšak přesto poměrně přehledné. Oceňuji zejména výpis kategorií témat hned na úvodní stránce nalevo.

Z krátkého hovoru s „guruem“ Okouna Pavlem Kolesnikovem vyplynulo několik informací o serveru<sup>41</sup>: technickou základnou je pro něj „*jeden server s 2 GB operační pamětí a replikací disku*“ (kromě toho lze zalistováním v oznámených systémových novinkách upřesnit konfiguraci stroje - Pentium 4 na 3GHz - a také se dočíst, že nákup tohoto stroje byl reakcí na hardwarovou „havárii“ serveru z června 2005, kdy byla ztracena data za poslední čtyři měsíce fungování serveru). Dále je na Okounu registrováno okolo 20 000 uživatelských účtů, ačkoliv je možné, že některé jsou již dlouhodobě neaktivní. Diskutovat lze v cca 4 000 klubech.

Systém správy klubů je obdobný jako u ostatních serverů – na každou kategorii je stanoven jeden či více správců. Samotné kluby pak moderují jeho zakladatelé, případně další, jimi autorizovaní uživatelé.

Pokud jde o typické kluby, pak Okounu dominuje zábava, včetně několika specialit, z nichž stojí za zmínku zejména přímá asociace s poněkud kontroverzním serverem Kompost.cz, který založili v roce 2001 známí (nejen) internetoví publicisté Tomáš Baldýnský, František Fuka a Lukáš Vychopeň.<sup>42</sup> Kontroverzním je proto, že se zaměřuje na velmi černý, společenská tabu ignorující humor – což jsou vlastnosti, pro něž jej jedni obdivují, druzí naopak nesnášejí. S tím také souvisí další, opět místy poněkud kontroverzní server - *Vesjolyje Kartinki*. Ty formou fotomontáží parodují i pranýřují kulturní, mediální, společenské i politické jevy, díla nebo události. Za druhý zajímavý počín z této oblasti Okouna lze považovat klub „Čtverák v zeleném“ (neboli též „Joker In Green“), který vznikl původně jako parodie na starou kreslenou anekdotu amerického karikaturisty Dana Collinse, avšak přerostl v znovu živý projev

---

<sup>41</sup> Pavel Kolesnikov, *osobní sdělení*, 3.7.2007

<sup>42</sup> více o Kompostu viz <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Kompost.cz>> [cit. 2007-07-20]

internetové kultury zejména poté, co existenci „svého fanclubu na opačné straně světa“ Dan Collins s překvapením zaregistroval a začal do klubu sám přispívat a podporovat své příznivce v tvorbě dalších Čtverákových „kartinek“.

Mezi další významná témata patří výpočetní technika a film, populární je soudě podle poměrně vysokého page ranku na vyhledávači Google klub o křížkovém vyšívání a v rámci společenského vyžití také klub „*Vystřelený voko*“, sloužící zejména k organizaci sešlostí uživatelů (tzv. „vočí“) ve stejnojmenném restauračním zařízení na pražském Žižkově.

## 4. Pohyb na serveru v praxi

Následující kapitola si klade za cíl představit čtenáři podrobněji design a typickou architekturu funkcí diskusních serverů a přitom i rámcově srovnat, jakými možnostmi oplývá ten který server oproti ostatním.

Ačkoliv se pravděpodobně většina uživatelů shodne na názoru, že diskuse samotná je hlavním důvodem, proč server vůbec navštěvují (ověříme v kapitole 6) a že i vizuálně méně atraktivní prostředí může hostit zajímavou diskusi, lze přesto předpokládat, že přehlednost a dostupnost řady funkcí, zjednodušujících orientaci na serveru je žádoucí a je jedním z faktorů pro tvorbu osobní preference v této oblasti internetové komunikace.

Pro názorný popis byl zvolen server Hofyland, jeden z těch, jež jsem si pracovníě označoval jako „high-tech“. Většinu popisovaných funkcí však můžeme ve stejném či omezenějším rozsahu nalézt i na ostatních serverech.



The screenshot shows a Mozilla Firefox browser window displaying a forum page. The browser's address bar shows the URL <http://www.hofyland.cz/main.php?kam=book&1181823824>. The page features a navigation menu with items like 'Pošta', 'Přátelé', 'Memo', 'Kategorie', 'Book', 'Hledat', 'Nové', 'Akti', 'Stat', 'Osob', 'Loga', 'V.I.P.', 'Help', and 'Logout'. A search bar is present with buttons for 'Vlastní kluby', 'Vítat', 'Random', 'Ikony', 'NoNew', 'Book', 'Fast', 'Crew', 'Skupiny', and 'Nový klub'. The main content area is divided into sections: 'Základní skupina' and 'Wargaming'. Each section contains a list of forum posts with checkboxes, titles, and metadata. Numbered annotations (1-10) are placed on the page to identify specific UI elements: 1 points to the user's profile picture, 2 to the user's name and date, 3 to the mail icon, 4 to the advertisement banner, 5 to the online user count, 6 to the navigation menu, 7 to the search bar, 8 to the section headers, 9 to the post titles, and 10 to the 'NEW' indicator.

1. Avatar
2. Nick,  
datum a čas
3. Oznámení o příchozí  
poště
4. Reklama
5. Počet lidí online
6. Ovládací prvky 1
7. Ovládací prvky 2
8. Skupiny klubů
9. Seznam klubů ve  
skupině
10. Počet „NEW“  
(nových příspěvků)

(obr. 6)

## 4.1. Hlavní strana

### 1 Avatar

Podobně jako u jiných forem internetové komunikace slouží avatar k sebereprezentaci a rychlé identifikaci ostatních uživatelů. Na diskusních serverech je zpravidla znázorněn ikonou formátu GIF (Mageo však např. podporuje i formát JPG) o velikosti nejčastěji 40 x 50 pixelů (některé servery však mohou mít jiný rozměr). Z výše popisovaných serverů používají avatary všechny. V případě serveru Hofyland.cz je nutno se ještě zmínit o oněch čtverečcích na spodní straně ikony. Jeden i více mohou být vyplněny žlutou barvou, což slouží ke znázornění, že uživatel využívá VIP účet (počet žlutých polí značí zbývající délku předplacení).

### 2 Nick (přezdívka)

Stejně jako avatar je nick nedílnou součástí virtuální identity uživatele. Volí se při registraci a je patrně jedinou věcí, kterou již nelze později změnit, nanejvýše na žádost směřovanou administrátorům systému, ti však k tomuto zásahu na většině serverů nebývají svolní (resp. Hofyland to umožňuje za poplatek 79 korun, což nicméně zřejmě většinu potenciálních zájemců odradí). Roli na serveru plní nick dvojí – stejně jako avatar slouží na jedné straně k snadné identifikaci diskutujícího v auditoriu a je významnou součástí vyhledávacích funkcí serveru, na straně druhé poskytují přezdívky obecně na Internetu značnou anonymitu, a tudíž podporují uživatelův otevřenější přístup – což může vést k pozitivním i negativním jevům (disinhibice → ambivalence ztráty zábrán).

### 3 Pošta

Interní pošta je standardní součástí většiny diskusních serverů, umožňující členům komunity posílat si vzájemně soukromé zprávy a to včetně obrázků a odkazů, v případě prémiové verze serveru Nyx i s přiloženým souborem. Pošta všech

popisovaných serverů umožňuje filtrování zpráv podle jména konkrétního uživatele. Některé servery umí navíc selektovat maily od dané osoby jen za zvolené období (Mageo), jiné zase dokáží fulltextově vyhledat v obsahu celé schránky hledané slovo (Hofyland, Nyx, Okoun). U poštovních schránek na serverech existují někdy také kapacitní omezení – Hofyland podporuje maximum 500 zpráv (přičemž při více než dvou stech se uživateli zužuje rozsah strany se vzkazy o objevivší se reklamní banner), Nyx poskytuje prostor pro 2 000 zpráv, přičemž po jeho překročení zálohuje nejstarších 500 zpráv do oddělených, vyzvednutelných souborů, ukládaných na rezervovaný webový prostor uživatele. Vzkazník na Okounu a pošta na Mageu naopak nevykazují známky kapacitních limitů.

#### **4 Reklama**

Kontextové reklamy (méně časté, objevovaly se nedávno na Hofylandu) a reklamy v podobě bannerů (obvyklé) představují hlavní zdroj příjmů na financování údržby serveru. Řada uživatelů je chápe jako nutné zlo, jiní je nevnímají a ještě jiní si je v prohlížeči blokují pomocí add-onu typu AdBlock apod.

#### **5 Počet lidí online**

Ukazatel počtu momentálně přihlášených uživatelů. Lze si povšimnout, že se skládá ze dvou čísel oddělených lomítkem – první značí celkový počet přihlášených, druhé počet přihlášených ID, jež máte zařazené do kategorie „přátel“ (viz níže bod 6).

#### **6 Ovládací prvky 1**

Hlavní lišta nástrojů pro pohyb na serveru a využívání funkcí systému, jež zahrnují především:

- přístup do pošty

- správcovství uživatelského seznamu „přátel“, tj. uživatelem označených členů komunity, na jejichž přítomnost na serveru upozorňuje počítačadlo v bodu 5 – obdobně jako to dělají instant messaging systémy typu ICQ
- memobox: osobní poznámková schránka pro ukládání poznámek nebo příspěvků z klubů
- výpis kategorií klubů
- bookmark neboli záložky, též „oblíbené“ (Okoun) nebo „sledované“ (Nyx) – seznam „zabookovaných“ klubů uživatele, které se pak zobrazují pohromadě bez nutnosti je stále znovu vyhledávat v kategoriích
- vyhledávání – slouží k vyhledání příspěvků od konkrétního autora, obsahujících konkrétní slovo či řetězec znaků, uživatelů samotných (např. za účelem nahlédnutí do osobního infa nebo „sprátelení“) nebo klubu podle názvu či u některých serverů (Nyx, Okoun) i podle obsahu – Nyx např. vypisuje seznam diskusí, v nichž se daný výraz vyskytuje a uvádí také jeho četnost
- seznamy nových klubů, anket
- seznam všech aktuálně přihlášených uživatelů, včetně informace, kde se na serveru nacházejí – toto je utilita, která existuje a funguje u všech zmíněných serverů zcela totožně
- nastavení osobního infa, vzhledu stránky a dalších možností – např. přesměrování příchozí pošty na mailovou adresu, použitou při registraci či povolení nebo naopak zakázání ostatním uživatelům prohlížet si uživatelův bookmark
- help a všechny informace o VIP účtu
- odhlášení ze systému

## 7 Ovládací prvky 2

Tato druhá sada ovládacích prvků se zobrazuje v uživatelově bookmarku a slouží k zobrazení různých skupin klubů. Lze nechat zobrazovat kluby vlastní (kde je uživatel správcem), spravované (kde je uživatel jmenovaným spolusprávcem) či

zakázané (kam nemá uživatel z důvodu takového nastavení patřičného klubu přístup). Dále lze zobrazit výpis posledně navštívených, ale „nezabookovaných“ nebo zcela náhodně vybraných klubů. Mezi užitečné funkce zde rovněž patří vytváření vlastních tematických skupin (viz následující bod) pro „zabookované“ diskuse. Poslední volbou v této liště je založení nového klubu, pro což na diskusních serverech platí jakási nepsaná pravidla, která by *měla* být víceméně dodržována – apeluje se především na snahu nevytvářet duplicitní kluby (takové, na jejichž téma již klub existuje) a na soulad se zákonem. U některých serverů (Okoun, Nyx) je založení klubu provázeno zpožděním, během něhož je administrátory posouzeno, zda bude daný klub skutečně přínosný či zda není duplicitní, jinak může být vytvoření klubu zamítnuto. Při založení klubu se uživatel automaticky stává jeho hlavním správcem, se všemi právy a (nepsanými) povinnostmi z této funkce vyplývajícími.

#### **8 + 9 Skupiny a v nich obsažené kluby**

Jak jsem nadnesl již v předchozím bodu, napomáhají volitelné organizaci uživatelových oblíbených klubů. Tuto funkci podporují pouze Hofyland a Nyx, Okoun řadí uživatelovy oblíbené diskuse podle jejich původních serverových tematických kategorií a Mageo tuto formu třídění oblíbených klubů neobsahuje vůbec.

#### **10 Počet nových příspěvků**

Označuje počet příspěvků, přibývších od posledního čtení klubu uživatelem.

The screenshot shows a web browser window displaying a forum page. The URL is <http://www.hofyland.cz/main.php?kam=klub&order=zapis&idklubu=27179&1185731743>. The page features a navigation bar with links like Pošta, Přátelé, Memo, Kategorie, Book, Hledat, Nové, Akti, Stat, Osob, Loga, V.I.P., Help, and Logout. A central header area contains a search bar and navigation buttons. The main content area displays a club profile for '#27179 Hugh Laurie - velký talent herectví a sarkastické komedie [B]'. The profile includes a user profile picture, name, and details about the club, such as 'Hugh Laurie (1959 - never)', 'Hugh na IMDB', 'KLUB - House M.D.', and 'HAMLET - skeč s R. Atkinsonem'. Below the profile, there are several posts from users like IGHS87, FLOOPY, and YEAH, each with a timestamp and a 'LINK REPLY' button. Red numbers 1 through 11 are placed on the page to highlight specific UI elements: 1 points to the main header, 2 to a user profile picture, 3 to a large empty box, 4 to an advertisement, 5 to another advertisement, 6 to navigation buttons, 7 to a poll title, 8 to a search bar, 9 to a club name, 10 to the club profile content, and 11 to a post.

1. Kategorie klubu
2. Správci a spolusprávci
3. Prostor pro psaní
4. Reklama na externí web
5. Reklama na klub na HL
6. Ovládací prvky 1
7. Uživatelská anketa
8. Ovládací prvky 2
9. Název a číslo klubu
10. MiniHome
11. Napsané příspěvky

(obr. 7)

## 4.2. Vnitřek klubu

### 1 Kategorie klubu

Uvádí, do kterého tematického okruhu je klub zařazen.

### 2 Správci

Hofyland vyznačuje hlavního správce (což je většinou i zakladatel klubu, ale lze po dohodě s administrátory systému práva upravit – k tomu dochází obvykle ve chvíli, kdy původní autor klubu již klub nenavštěvuje) vyobrazením jeho avatara v plné velikosti, jmenované spolusprávce zmenšenými avatary pod ním. Diskuse na Nyxu mívají zpravidla správce jen jednoho, kluby na Okounu mívají správce i více, ale na pohled je nijak hierarchicky nerozlišují.

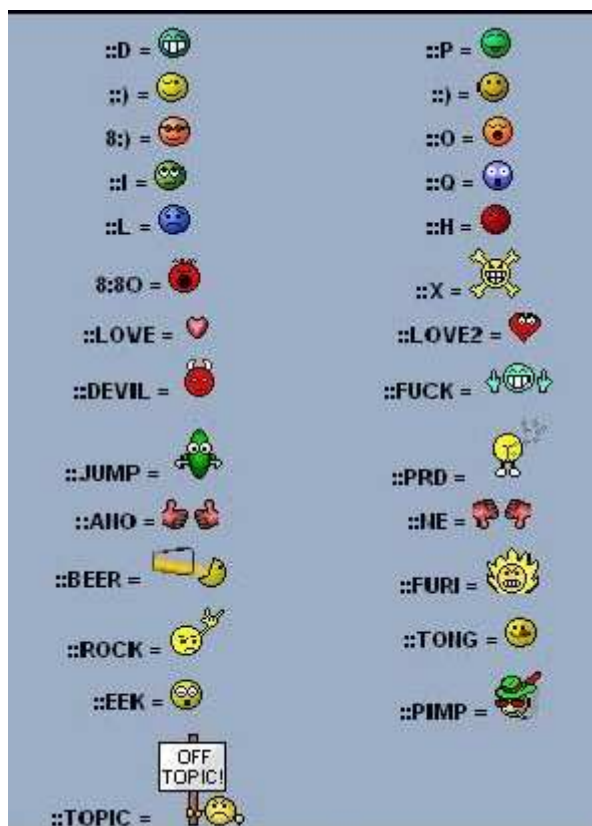
### 3 Prostor pro psaní

Jádro každé diskuse na každém serveru. U námi sledovaných serverů kromě klasického wysiwyg psaní podporuje také HTML tagy pro formátování příspěvku. Hofyland má kromě základních HTML značek poněkud odlišné příkazy pro odkazy a vkládání obrázků – místo „img src“ a „a href“ používá zástupné příkazy IMG a LINK, dále TLINK pro odkaz uložený přímo ve slově v textu, GOTO pro odkaz na jiný klub (uvádí se číslem daného klubu – viz níže v bodu 9) a GOTOPR pro odkaz na konkrétní příspěvek v některém klubu (rovněž podle specifického čísla, které uživatel zjistí klikem na „LINK“ v daném příspěvku). Okoun má pro změnu jako svou specialitu kromě HTML alternativní kódování Radeox, o jehož používání existuje na Okounu samostatný klub.<sup>43</sup> Rovněž je na místě zmínit se o psaní emotikonů, tolik potřebných pro alespoň rámcové zpřesnění povahy zprávy. Hofyland je ojedinelý svou vlastní sadou animovaných emotikon (viz obr. 8), které se do textu vkládají pomocí řetězce dvou dvojteček,

---

<sup>43</sup> viz <<http://www.okoun.cz/boards/radeox>> [cit. 2007-07-15]

následovaných rozlišovacím znakem nebo krátkým heslem. Ostatní servery vlastní sadu „smajlíků“ nemají a setrvávají u klasické podoby psané ASCII symboly.



(obr. 8)

#### 4 + 5 Reklamní odkazy

O reklamních odkazech již byla řeč v předchozí kapitole, v tuto chvíli je zajímavé zmínit jen ten na pravé straně – jedná se o náhodně vybranou ikonu **jiného klubu** na Hofylandu představující pozvánku, která může rozšířit uživatelské povědomí o různých diskusích na serveru.

#### 6 Ovládací prvky 1

Ovládání konkrétního klubu zahrnuje především možnost ukázat úvodní stránku klubu (tzv. „Home“, na Okounu „Záhloví“), zobrazit náhled příspěvku před odesláním, vyhledávání v příspěvcích, „book/unbook“, statistiky klubu, seznamy jejich návštěvníků apod.



## 7 Uživatelská anketa

Tuto anketu vypisuje některý ze správců. Ačkoliv to není psaným pravidlem, existuje snaha, aby se týkala tématu klubu. Lze ji nastavit jako anonymní (tj. zveřejňují se pouze procenta volby anketních možností) nebo neanonymní (zveřejňují se i nicky hlasujících), také lze povolit nebo zakázat změnu hlasování. Opět obsaženo pouze na Hofylandu a Nyxu.

## 8 Ovládací prvky 2

Zde se nacházejí tlačítka pro ukládání příspěvků do memoboxu, smazání příspěvku (běžní uživatelé mohou mazat pouze svoje, správci kterékoli) či filtr pro zobrazení příspěvků jen od konkrétního uživatele. Možnost filtrování standardně neobsahuje Mageo, resp. obsahuje, avšak až po instalaci dodatečného filtrovacího add-onu. Mageo podle všeho také neumožňuje (alespoň ne řadovému uživateli) mazání vlastních příspěvků. To má na jednu stranu pozitivní důsledek, že se uživatel naučí rozmýšlet si, co píše. Na stranu druhou to může vést k nedorozuměním a zahlcení auditoria zbytečnými příspěvky. Co by měly dle mého názoru všechny diskusní servery zvážit, je zavedení možnosti editovat svůj již publikovaný příspěvek – na zahraničních fórech je to víceméně běžné.

## 9 Název a číslo klubu

Jméno klubu by *mělo* poukazovat na tematiku klubu, nicméně je pravdou, že najdeme i řadu klubů s kuriózními názvy, ze kterých obsah na první pohled nerozeznáme (např. klub „*Absurdně nereálný hostinec u slepého básníka*“ na Hofylandu, zaměřující se na linkování dekadentních a surrealistických obrázků). Číslo klubu je specialita Hofylandu a Nyxu, u prvně jmenovaného je důležité pro odkazování na klub (viz výše, bod 3).

**10 Počet „NEW“**

Nepřečtené příspěvky jsou označovány výraznější barvou u jména klubu. Po otevření klubu označení mizí.

**11 Napsané příspěvky**

Samotný obsah klubu.

## 5. Přínosy a úskalí

Jak bylo naznačeno již v kapitole o CMC, existují pro online komunikaci definovatelné průvodní jevy, které mají velký vliv na formování názorů na ostatní uživatele a na virtuální prostředí, v němž se nacházíme.

Diskusní servery samozřejmě nejsou výjimkou, přestože některé z popisovaných jevů v nich nabývají odlišnějších podob nežli u např. komunit bloggerů nebo uživatelů chatu. Pro popisné účely jsem původně měl v úmyslu rozdělit je na pozitivní a negativní. Poté jsem si však uvědomil, že takové rozdělení by bylo zavádějící a ne vždy přesné – řada těchto jevů není zcela černobílá a přes zdánlivou „škodlivost“ mohou mít i své klady. Množství z následujících pohledů na aspekty každodenního dění na diskusních serverech je míněno ve smyslu teoretické základny pro formulování předpokladů, jež by měla potvrdit nebo zpochybnit následná analýza názoru ostatních uživatelů.

Snahou této kapitoly bude rovněž navázat na závěr kapitol 1 a 2 a vyzdvihnout styčné rysy a odlišnosti diskusních serverů vůči chatu.

### 5.1. *Sounáležitost komunity*

Ačkoliv se osazenstva diskusních serverů navenek prezentují jako uživatelé pokročilejší formy internetové komunikace, nežli je chat (kterým často otevřeně opovrhují a považují jej za „podřadný“), ve skutečnosti s ním sdílí společný smysl a tím je utváření přijatelného prostředí pro seznamování se s novými lidmi. „Vyšší formou komunikace“ je tak u diskusních serverů míněno spíše to, že komunikace je ustálenější, častěji tématická nežli pouze volná a zpravidla moderovaná. Tím, že velké procento uživatelů vzájemně sdílí kromě společných zájmů také společné místo trvalého bydliště (připomínám, že dominují zejména velká města), vzniká

silný potenciál pro hlubší interakci a spolupráci v dané oblasti, a to – domnívám se – ve významnější míře nežli u prosté nezávazné konverzace na chatu.

## 5.2. Důvěrnější sociální vztahy

Diskusní server, ačkoliv je stejně jako chat součástí „prostředí lži a přetvářky“<sup>44</sup>, jak mimo jiné označuje David Šmahel síť Internet, má díky své povaze zpětně sledovatelných příspěvků pověst více důvěryhodného média. Tuto teorii podporuje také výzkum v článku „*Lhaní na Internetu: kde a o čem se nejvíce lže*“<sup>45</sup> - v němž se ke lhaní přiznávalo téměř dvojnásobek uživatelů chatu oproti uživatelům diskusních serverů a rovněž mnohem více uživatelů ve věku 12-20 let nežli starších, tedy těch, kteří blíže odpovídají věkovému průměru uživatelů diskusních serverů.

Je tedy důvodné se domnívat, že většině těch, co vidíme na diskusním serveru lze věřit, že o sobě hovoří pravdivě? Jistotu samozřejmě nemáme nikdy, nicméně na diskusních serverech existují nástroje, které nám umožňují – máme-li dostatek času a trpělivosti - uživatele do jisté míry poznat na základě sledování jeho informačního chování a s trochou štěstí tak odhalit jeho klamání tělem, případně zda dotyčný není duplicitní identitou jiného uživatele (viz 5.4.). Nejznámější z těchto nástrojů je lidově nazývaný „bonzovátka“, což je funkce většiny diskusních serverů. Funguje tak, že u přítomných uživatelů vypisují i kde na serveru se momentálně nalézají. Dalším takovým nástrojem jsou zmíněné komentáře u „přátel“ (viz 3.1. Mageo). V neposlední řadě, i zde hrají roli pořádané sešlosti, na nichž se uživatelé serveru seznamují osobně a mohou si jedním i druhým směrem poupravit případné zkreslené názory na ostatní.

---

<sup>44</sup> ŠMAHEL, David. *Psychologie a internet : děti dospělými, dospělí dětmi*. Praha : Triton, 2003. 158 s. ISBN 80-7254-360-1. str. 31-33

<sup>45</sup> ŠMAHEL, David. *Lhaní na Internetu: kde a o čem se nejvíce lže* [online]. 2007.[cit. 2007-07-28] Dostupný z WWW: <<http://www.isdn.cz/clanek.php?cid=8248>>

### **5.3. *Obnovovaný informační potenciál***

Informační potenciál diskusního serveru rovněž souvisí s archivací obsahu diskusních klubů. Přesněji řečeno, jistá omezení na zde probíraných serverech existují – např. Hofyland ukazuje v každém klubu pouze posledních 500 příspěvků, Mageo 400. Děje se tak patrně ze snahy o nepřetěžování databáze, motivace je tedy spíše technická. Nyx pro změnu dělá souborové zálohy starších příspěvků, které si mohou registrovaní uživatelé stáhnout. Jediný Okoun kluby nijak kapacitně neomezuje a můžete se proklikat až na úplný počátek diskuse (podobně fungují četná diskusní vlákna na serverech v zahraničí, problém je v tom, že při velmi živém klubu – řekněme v řádu tisíců příspěvků - je poměrně složité v něm hledat konkrétní odpovědi nebo řešení problému).

Ač by se tedy mohlo zdát, že tento fakt tradiční přednost diskusních serverů oproti chatu (stálost obsahu) narušuje, není tomu zcela tak, neboť kluby žijí především lidmi, kteří se do něj vrací a vytvářejí určitý cyklický systém. V důsledku dotazů nově přichozích jsou de facto obnovovány již dříve probírané otázky a doplňovány základními informacemi o daném tématu, jež jsou zájemci, který do daného klubu vstoupí, předkládány např. v podobě pečlivě vypracovaného záhlaví klubu.

### **5.4. *Duplicitní uživatelské identity (fake IDs)***

Vytváření alternativních uživatelských účtů je jevem, který je na diskusních serverech vnímán rozporuplně. Nejčastěji bývá tento jev spojován s tím, že je danému uživateli v určitém klubu udělen tzv. ban (zákaz vstupu), avšak ten jej stále chce navštěvovat. Jiným důvodem může být experiment s virtuální identitou nebo nevole prezentovat nějaký ožehavý názor pod primární přezdívkou.

## 5.5. Flame wars

*„Hádat se na Internetu je jak běžet paralympiádu. I když vyhraješ, pořád jseš retardovanéj.“*  
Toto jízlivé přísloví je běžně rozšířeno nejen mezi uživateli diskusních fór a chatů. Flaming je jedním z hlavním projevů disinhibičního efektu v online komunikaci (viz kapitola 1.3.1.) a lze jej na vlastní kůži poznat již při běžném surfování po kyberprostoru, tj. zdaleka nikoliv jen na diskusních serverech, nýbrž již např. ze zpravodajských serverů, kde se právě diskuse pod články stávají semeništem flamingu, často vulgárního, a to nezdědka do takové míry, až musí být diskuse zcela zrušena.

Charakteristiku problematiky nabízí opět David Šmahel v úvodu svého článku *„Internet a agrese aneb flame wars“*:

*„Mnogo lidí věří, že v prostředí Internetu se extrémně projevuje agresivita, reprezentována např. tzv. "flamem", respektive "flame wars". Flame war (doslova oheň) nazýváme diskusi nebo výměnu názorů, která překročí jakousi pomyslnou únosnou mez a stane se spíše než výměnou názorů hrubým a osobním osočováním "diskutujících" protějšků. Možná se dá říci, že v realitě by často za použití stejných slovních prostředků již dávno došlo k použití fyzického násilí.“<sup>46</sup>*

Tradičními tématy flamu bývají ožehavé otázky (např. morální, politické, rasové nebo sexuální) či často omílané a zpravidla ve své podstatě zcela malicherné spory (např. Praha versus Brno). Flame na diskusním serveru se objevuje z různých příčin. Některé jsou v jádru nevinné – slibně rozvíjená debata se zvrhne v reakci na nějaký zlomový příspěvek v hádku, zřídka kdy související s tématem diskuse. Jiné jsou vyvolávané záměrnou provokací a jsou doprovázeny silnou nevolí uživatelů (kteří by měli mít na paměti obecně doporučované zásady pro řešení

---

<sup>46</sup> ŠMAHEL, David. *Internet a agrese aneb flame wars*. [online]. 2007. IDSN Server. [cit. 2007-07-28]. Dostupný z WWW: < <http://www.isdn.cz/clanek.php?cid=4016> >

konfliktů v online komunikaci<sup>47</sup>) a zpravidla končí napomenutím nebo zákazem vstupu provinilci a smazáním celé hádky.

Dalo by se polemizovat, zda je flame i v něčem přínosný či zda se přiklonit raději k názoru, že hádky patří do soukromé pošty, nebo v konečném důsledku by neměly na diskusní server patřit vůbec. Spekuluji však nad myšlenkou, zda je flame např. dobrý na „pročištění vzduchu“ (kdy se nějaký vážný spor probere veřejně a je komunitou rozsouzen) nebo pro krátkodobé oživení jinak neaktivního klubu.

## 5.6. Závislost ?

Závislost na Internetu, označovaná jako Internet Addiction Disorder (IAD) se stala v nedávných letech živě diskutovanou problematikou mezi odborníky, stejně jako mezi samotnými uživateli – aktuálně zejména v souvislosti s velmi populárními a přitažlivými (paradoxně díky tomu také v zásadě podporujícími disinhibiční efekt) MMORPG<sup>48</sup> jako např. World of Warcraft, Halo 3 či série LineAge, o nichž kolují Internetem stovky příběhů, vyprávějících o přetřhaných sociálních a partnerských vztazích a o zhoubných zemětřeseních na žebříčcích hodnot některých uživatelů.

Ačkoliv IAD původně vznikla jako satirická smyšlenka Dr. Ivana Goldberga a není oficiálně uznávána a lékařsky klasifikována jako mentální porucha (v červnu 2007 American Medical Association zamítla zařazení IAD do tzv. DSM, Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, tj. příručka pro pracovníky

---

<sup>47</sup> MUNRO, Kali. *Conflict in Cyberspace:How to Resolve Conflict Online*. In: SULER, J. The Psychology of Cyberspace [online] 2002. [cit. 2007-07-28].

Dostupný z WWW: <<http://www.rider.edu/~suler/psycyber/conflict.html>>

<sup>48</sup> *Massively multiplayer online role-playing game* – *Wikipedia, the free encyclopedia* [online]. 2007. [cit. 2007-11-21]. Dostupný z WWW: <<http://en.wikipedia.org/wiki/MMORPG>>

v oboru psychiatrie<sup>49</sup>), je nezanedbatelná část odborníků (z nichž patrně nejznámější je Kimberly S. Young, zmiňovaná např. Sulerem, avšak nejen jím) přesvědčena, že tento fenomén existuje a věnují značné úsilí jasnému definování průvodních symptomů, což je jedno ze základních kritérií pro uznání IAD jako mentální poruchy.

Diskusní server jako internetová aplikace je samozřejmě také prostorem, který dokáže nabídnout uživateli jiný, od všedních starostí odpoutaný svět, proto i zde je na místě se ptát, zda se zde může vyvinout forma psychické závislosti, nebo budeme-li používat opatrnější termín, nadužívání.

Na technicky vyspělejších serverech lze zjistit, kolik hodin již od své registrace prosurfovali na diskusním serveru a kolik napsali příspěvků v té či oné diskusi, a dle očitě zkušenosti věřím, že u mnohých by se dalo o nadužívání hovořit. S tím souvisí také ještě jeden vedlejší jev, hovorově nazývaný jako „posthunting“, neboli „lov příspěvků“. Ten označuje potřebu některých uživatelů „být viděni“ tím, že odesílají do diskuse sérii příspěvků, aniž mají reálně co podnětného říci k tématu (a většina těchto projevů by se tudíž dala označit v lepším případě za off-topic spam, v horším za provokaci k flamu).

---

<sup>49</sup> *Internet addicton disorder – Wikipedia, the free encyclopedia* [online]. 2007 [cit. 2007-11-21]. Dostupný z WWW: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Internet\\_addiction\\_disorder](http://en.wikipedia.org/wiki/Internet_addiction_disorder)>



## 6. Empirický kontakt s uživateli

### 6.1. Příprava

Tato kapitola je zasvěcena snaze prověřit vyslechnutím názorů uživatelů diskusních serverů témata zmíněná v předchozí kapitole. Jak jsem již předestřel v úvodu práce, výzkum provázal značně pomalý proces zainteresování alespoň několika respondentů. Zpočátku (na přelomu června a července) jsem využíval metodu nestandardizovaného rozhovoru (který je v publikaci Miroslava Dismana definován jako „interakce mezi tazatelem a respondentem, pro kterou má tazatel jen velice obecný plán, který nezahrnuje výčet otázek, jejich znění ani jejich pořadí“<sup>50</sup>), kdy jsem s prvními zúčastněnými uživateli vedl rozhovor pomocí komunikačního systému ICQ. Během těchto rozhovorů se vytríbila suma konkrétních dotazů, z nichž se budu snažit vyvodit určité závěry. Později jsem ve snaze o zrychlení sběru dat využil možnosti diskusních serverů založením klubu na serveru Hofyland, na němž v krátké době participovalo několik dalších respondentů. Je pravděpodobné, že díky své účelové a dočasné povaze bude za několik měsíců toto fórum pro nečinnost administrátory zrušeno, přepisy odpovědí uživatelů však budou k dispozici na externí WWW adrese.<sup>51</sup>

### 6.2. Vzorek oslovených uživatelů

Analyzovány byly odpovědi od celkem šestnácti uživatelů, kteří se dobrovolně angažovali na výzvu v inzerci na IS MU a na diskusních serverech samotných. V souladu s předpokladem vycházejícím z věkových průzkumů (viz Příloha 2 nebo 3.2. Hofyland), je možno vidět, že převážná většina respondentů spadá do

---

<sup>50</sup> DISMAN, Miroslav. *Jak se vyrábí sociologická znalost*. 3. vydání (dotisk). Praha: Karolinum. 2006. ISBN: 80-246-0139-7. str. 308.

<sup>51</sup> <<http://www.phil.muni.cz/~lady/>>

věkového rozmezí 20-30 let, ačkoliv ojedinělí zástupci starší generace se také vyskytli. Převažují muži, poměrem 10:6 vůči ženám.

nick	pohlaví	věk
Aargh	M	27
Ann	F	24
Attilien	F	28
Caartalka	F	25
Dingoo	M	22
Howhigh	M	22
Isilka	F	21
Jesterka	F	29

nick	pohlaví	věk
Ken_Tek	M	25
Kolmi	M	25
Micki	M	21
Razzi	M	28
Scarabeus	M	26
Sotkis	M	20
Vexes	M	35
Vosje	F	49

Nutno přiznat, že vzorek samozřejmě není reprezentativní pro vyvozování absolutních a objektivních závěrů o problematice, nicméně půjde mi o něco jiného – o zachycení shody nebo naopak rozdílnosti názorů na dané jevy u namátkou vybraných uživatelů.

### 6.3. Kladené otázky

Sběr odpovědí probíhal zejména v červnu a červenci 2007. Otázky v rozhovorech a dotazníku, byly koncipovány jako otevřené, s poměrně širokým prostorem pro obecná vyjádření. Bohužel však u některých respondentů několikrát došlo buď k nepochopení otázky, nebo k přílišnému zestručnění odpovědí na jednoslovné či několikáslovné. Ačkoliv i ty mohou naznačit určitý myšlenkový směr, k němuž se dotazovaný hlásí, ponechám si k vyvozování úsudků z dotazníků otevřený prostor pro diskusi.

#### Otázky:

- 1) Jaké vidíte hlavní přínosy diskusních serverů (dále DS) pro vás coby uživatele?

- 2) Co na DS naopak vnímáte jako možná či reálná rizika?
- 3) V čem se dle vás významně DS liší od jiných forem online komunikace?
- 4) Panuje názor, že na DS se méně objevuje fenomén lhaní či řekněme virtuálního "sebezdokonalování se", protože se komunita často lépe vzájemně zná, než je tomu u anonymních chatů. Podle vás pravda či nepravda?
- 5) Související tematika - fake IDs. Co si o tom myslíte ? Vytváří se zejména proto, aby se někdo mohl dostat někam, odkud byl dříve vypovězen, jako experiment se sociální realitou, jiné důvody?
- 6) Flaming - setkáváte se s ním, má i své přínosy nebo jen kazí diskusi, jak jej řešit - je to zodpovědnost především správce diskuse nebo všech?
- 7) Mají diskusní servery dle vás významnější socializační prvek, více než např. chat?
- 8) Ovlivňuje podle vás zkušenost z diskusních serverů vystupování v reálném životě ? Pokud ano, jak?
- 9) Existuje podle vás doopravdy závislost na internetových diskusích, pokud ano či ne, proč se tak domníváte?
- 10) Využíváte většinu funkcí, které vám diskusní server nabízí, nebo jich spíše většinu ani nepotřebujete? Jaké jsou pro vás nejdůležitější ? Jaké vám naopak chybí a uvítali byste je?

#### 6.4. *Prezentace získaných názorů*

- 1) Hned první otázka vyvolala zajímavou shodu, kdy řada respondentů uváděla jako jednu z odpovědí „získávání nových informací.“ Je možná však na místě zamyslet se nad otázkou *jakých* informací. Diskusní servery, kterými se zabývá tato práce, nepatří až na své výjimečné oblasti do skupiny odborných zdrojů, tudíž se lze domnívat, že jde hlavně o informace laicizované, mnohdy jistě i mylné. Přesto připouštím, že pro základní orientaci v dané problematice mohou být pro mnohé dostačující (koneckonců, ani např. Wikipedie nemusí být vždy přesná a přesto se celosvětově užívá) – pouze je nutné naučit uživatele k těmto informacím přistupovat kriticky a se zdravým nadhledem a pochybností. Pokud jde na druhou stranu čistě o informace v souvislosti se sociálními vztahy mezi uživateli či informace ve smyslu audiovizuálních dokumentů, pak nezbývá než bezvýhradně přikývnout.

Jako jedna z dalších hlavních motivací byla uváděna „možnost seznámit se s novými lidmi, které bychom jinak nemohli poznat, získání kontaktů“, jiní (Dingoo, Sotkis) ocenili „rychlý přístup k lidem a k diskutovaným tématům“, další (Caartalka, Vosje) vyzdvihují především názorovou pluralitu spojenou s diskusemi. Nezapomíná se však ani na prostý faktor zábavy či „zabíjení času“ (Aargh, Sotkis, Vexes, Howhigh).

- 2) U otázky druhé respondenti různými výrazy označují za úskalí pohybu na diskusních serverech zejména možný vznik závislosti, odcizení od reality a zanedbávání jiných aktivit (Ann, Dingoo, Howhigh, Isilka, Jesterka, Sotkis a další) a projevy disinhibičního efektu. Ten je charakterizován zejména nedokonalostí a anonymitou internetové komunikace, což zde asi nejlépe shrnula Caartalka slovy:

*„To hlavní uskali (stejně jako u chatu, ICQ) je nedokonalost internetové komunikace, neslyšíš ton blasu, veskere emoce zastupují smajlíci, kteri mohou znamenat v podstate cokoliv, v podstate jen odhaduje jak je mysleno, to co ctes, v 50% je stret názoru na DS vyprodukovan ne rozdílnými názory, ale nepochopením prispevku druheho“.*

Dále je jako problematické zmíněno riziko střetu s agresivním jedincem (Aaargh, Vosje).

S pozoruhodnou myšlenkou přichází rovněž Jesterka ...

*„...možnost zneužití údajů ...“*

... a Ken\_Tek:

*„Např. ztrata soukromí. Clovek si casto prestane davat pozor, co o sobe pise do verejne pristupnych for a zapomina, ze to forum ctou nejenom lide, kteri i prispivaji.“*

Implikují tak možnost zneužitelnosti informací, která o sobě dobrovolně poskytujeme.

Na druhé straně, vyskytly se i názory, která rizika v diskusním serveru neberou v potaz, případně je považují za zanedbatelná (Razzi, Micki, Kolmi)

- 3) Třetí otázku většinu respondentů zodpovídá vcelku automaticky: zásadním rozdílem mezi chatem a diskusním serverem je zaznamenatelnost a snadná zpětná vyhledatelnost příspěvků. Z toho rovněž vyplývá osvobození od nutnosti být v daném čase online pro sledování konkrétní diskuse (jak míní např. Ann), někteří přidávají též větší přehlednost (Howhigh, Kolmi), čas na promyšlení příspěvku (Ken\_Tek) a dojem celkově kvalitnější diskuse (Aargh, Vosje)

Poněkud zarážející odpověď předložil Vexes:

*„Nijak zasadne, porad je to jen text a tudíž filtr pro značnou (někdy zásadní) část komunikace. Nevycerpatelny zdroj nedorozumeni.“*

Domnívám se, že zde mohlo dojít k nepochopení významu dotazu. Pokud přesto budu vyjádření brát za relevantní k otázce, pak zde Vexes kladl v úvaze nad dotazem větší důraz na formu příspěvků, nežli na jejich obsah nebo prvek asynchronicity.

- 4) Oslovení uživatelé podporují – byť s jistou dávkou opatrnosti – můj předpoklad (a citovaný výzkum v kapitole 5.2. Důvěrnější sociální vztahy), že diskusní server je prostředím, kde se více jedná s identitami na rovinu a pravdivě. Argumentuje se zejména stálostí komunity, která se na stejném serveru i stejných klubech setkává po dlouhou dobu a s přibývajícím časem je nesnadné se někde nepodřeknout. K této důvěrnější atmosféře prý přispívají i pořádané sešlosti skupin uživatelů.

Někteří (Ann, Scarabeus, Vexes) však připouštějí, že do hry někdy vstupují rozličné okolnosti, které mohou způsobit opak.

- 5) *„Fake IDs neboli mult'áci (od multiuser) :-). Jde hlavně o obcházení banu. Tímhle způsobem jsem to už viděl několikrát, často pak následuje ban IP. Občas se mult'áci používají k vyřčení názorů, které nechce mít user spojené se svou hlavní identitou (třeba když potřebuje někoho urazit). Někdy mult'áci taky podporují svoje alter ego v diskusi, aby si utvrdili argumenty (už jsem párkrát zažil, jak tímhle způsobem uživatel reaguje na vlastní příspěvky)... a celkem často se mult'ák objevuje ve chvíli, kdy jeho hlavní identita je už hodně neoblíbená a user chce vejít do diskuse s čistým štítem (bobužel pro něj se mnohdy pak chová úplně stejně jako s původní identitou a tak se prozradí)“*  
(Aargh)

*„Fake ID vytváří ti, co nechtějí pospínit svoje "čisté" ID“ (Kolmi)*

Tato dvě vyjádření shrnují asi nejlépe názor oslovených uživatelů na problematiku duplicitních identit. Pro úplnost: Vexes podobně jako u otázky 4 trvá na otázce daných okolností. Razzi tvorbu multnicků přisuzuje i prostému konceptu „zábavy“, Isilka též zmiňuje motivaci nespoutaného vyjádření „z pohledu někoho jiného“, ví-li uživatel, že jej pod falešným nickem nikdo nepozná (dá-li si pozor, samozřejmě).

- 6) Flaming je soudě dle reakcí respondentů velmi kontroverzní téma diskusních serverů, neboť zde názorové shody panují jen zčásti. Např. Howhigh a Razzi to považují v určitém smyslu za (možná poněkud absurdní) formu zábavy pro některé uživatele, avšak přesto připouští potřebu kontroly. Jiní (Dingoo, Ken\_Tek, Kolmi, Scarabeus) mu přisuzují přínos jisté „jiskry“ pro diskusi nad ožehavým tématem, avšak zdůrazňují nutnost, aby moderátor diskuse neprodleně zasáhl při přechodu konfliktu do roviny osobních urážek. Vexes z problematiky flaminu usuzuje možnost vyvodit poučení pro asertivní řešení podobných situací i v běžném životě. Příkladem uživatele zcela odmítajícím projevy flamu je v tomto výběru Attilien.

Obecně se dá říci, že většina respondentů flame neodsuzuje apriorně, avšak při nepříjemné eskalaci hádky žádají okamžitý zákrok administrátora, kterého většina považuje za hlavního zodpovědného za pořádek v auditoriu.

- 7) Sedmá otázka byla očividně pro respondenty problematická, neboť se vyskytli tací, co neměli přímou zkušenosti s chatem. Přesto z odpovědí vyberu několik nejzajímavějších a dávám prostor pro polemiku:

„Rozhodně větší, než chat. Jinak ale je to pouze virtuální svět, který nikdy nemůže nabravit real-time.“ (Isilka)

„Ani moc ne, spíš desocializační. Každý sedí jen u počítače a společnosti se tím pádem vyhybá. Internetová komunikace nemůže společnost nabravit“ (Kolmi)

„Ne, nějaká komunita a kultura se vytvoří i na mokrem chlebu zabalenem do igelitu; obraněnou společnost žijí společně zájmy a témata. Medium je téměř nepodstatné, pokud je dostatečně stabilní. Existují IRC kanály s roboty, fungující přes 10 let.“  
(Vexes)

„Urcite ano. Navzájem se poznáváme, sbližujeme podle zájmu a povahy a vychováváme.“ (Vosje)

- 8) I tato otázka byla patrně položena příliš obecně, přesto byla vidět snaha respondentů na ni co nejlépe odpovědět. Reakce se však poměrně různily. Např. Attilien byla skeptická ohledně úrovně komunikace na DS, se kterou by se v běžném životě neztotožnila:

„Tady většinou není jednání na úrovni, nechtěla bych svůj osobní život a jednání snížit na tuto úroveň. Na HL nemohu očekávat stejné jednání jako v reálném světě, tam ještě existuje slušnost a dobré chování, díky bohu“

Jiní možnost projekce zkušenosti z diskusních serverů sami na sobě připouštějí např. Aargh, Ken\_Tek a sice „občasné pronikání internetového slangu“ do běžné mluvy.

Vexes se zamýšlí nad možností „zakrnění“ přímé komunikace ve prospěch komunikace nepřímé:



*„Muže zlepšit vyjadrovací schopnosti pro psany text a zhoršit verbalni komunikaci :) Jako se vsim: praxi se zlepšuji a co nepoužívam, to ztracim.“*

A pozoruhodné jsou příspěvky od Isilky a Vosje, které vliv života na diskusních serverech staví do pozitivního světla:

*Ano, může. Např. rozmyšlení, co vůbec říct, trochu si poskládat myšlenky (tj. potlačování určité zbrklosti ve vyjadřování). Možná taky ochota poslouchat cizí názory a přemýšlet o nich. Na DS je spousta různých lidí a různých povah, snad tedy i tolerance. (Isilka)*

*Rekla bych, že víc vážím slova, protože už víc pocítám s tím, že někdo má jiný názor než ja, a prože na DS meli mnozi dost casu mi svoje postoje vysvetlit, naucila jsem se je respektovat. Pak bych taky rekla, že jsem asi podstatne druznejsi, než bych byla, komunikativnejsi a v neposledni rade i mladsí. :-) (Vosje)*

- 9) Na otázku závislosti narazili někteří z respondentů již při zodpovídání otázky druhé. Většina dotazovaných věří, že určitá forma závislosti se u některých jedinců vyvinou může. Problematiku závislosti charakterizují dotázaní např. „vysedáváním celý den na diskusi“ (Caartalka), či „únikem z reality, podobně jako u drog“ (Howhigh). Zastánci myšlenky, že závislosti může existovat přisuzují její příčiny zejména „malé sebedůvěře jedince, pokud jde o osobní kontakt (Ann) či „nedostatečným a nevyhovujícím sociálním životem“ (Isilka)

Další uživatelé jsou naopak skeptičtí, zda je možno „potřebě setkávat se s lidmi a povídat si a konfrontovat svoje názory říkat závislost“ (Vexes, Razzi, Aargh).

Přímou zkušenost se závislostí na diskusním serveru přiznává Scarabeus:

*„Tak před dvěma lety jsem ji osobně zažil, když jsem se asi měsíc probouzel s tím, co se asi na Hofylandu přes noc nového stalo. Naštěstí mě z toho vyléčila dovolená a nemožnost dostat se k Internetu. Týden bez PC člověku nádherně pročistí hlavu.“*

- 10) Otázka závěrečná byla koncipována spíše jako doplňující, směřující k návržení technických vylepšení diskusních serverů. Malá rozšířenost VIP účtů s rozšířenými funkcemi se zde poměrně projevila, neboť většina uživatelů dle svého vyjádření užívá jen to co potřebuje bezprostředně pro základní pobyt na serveru. Výjimky existují – pro Attilien je např. využitelný invisible list (seznam uživatelů, od nichž se vám nezobrazují příspěvky). Sotkis by ocenil strukturalizaci příspěvků na úroveň (po vzoru klasických vláken), Vosje u Okouna chybí „bonzovátko“ (viz 5.2. Důvěrnější sociální vztahy). Pokud bych měl dodat sám svou připomínku, uvítal bych možnost editace již odeslaných příspěvků, podobně jako je tomu na řadě zahraničních diskusních serverech. Někteří uživatelé jsou rádi přesní na pravopis a repostovat celé příspěvky kvůli překlepu je únavné.

## 6.5. Zhodnocení empirie

Dovolím si zde malé zhodnocení a sumarizaci výsledků rozhovorů.

Hlavní věc, na níž dle mého názoru rozhovory poukázaly, je komplexnost a množství různých přístupů k problematice. Domnívám se, že řadu mých předpokladů z kapitoly 5 potvrzují, v jiných jsou zdrženlivé. Ponechávají velký prostor pro diskusi (třeba někde na serverech samotných) neboť jsou samozřejmě značně subjektivní. Měly by však čtenáři poskytnout namátkový náhled na názorové spektrum, týkající se diskutovaných jevů.

Současně jsem si vědom několika nedostatků, které z analýzy rozhovorů vyplynuly. Pomínu-li zmíněnou subjektivitu (která nám ale v tomto případě zase

tolik nevadí), pak to byla zřejmě nedostatečná specifikace některých otázek. někteří respondenti tak nevěděli, co si pod nimi představit. Z předložených otázek by jistě každá vydala na samostatný výzkum, který však bohužel nebylo aktuálně v mých silách uskutečnit.

## 7. Internetové diskuse v budoucnu

V závěru práce bych rád ještě věnoval prostor krátkému zamyšlení nad současným stavem českých diskusních serverů a nad jejich možným širším využitím do budoucna.

Dnešní české diskusní servery slouží především k relaxaci, neformálním skupinovým rozhovorům, k výměně audiovizuálních dat. Jakkoliv již to je samo o sobě příjemným a přínosným posláním, domnívám se, že by se potenciál diskusních auditorií mohl využít v širším měřítku. Konkrétně bych se rád zaměřil na dva trendy, které by mohly diskusní servery pozvednout na zcela novou úroveň.

### 7.1. *Přiblížení se přímé komunikaci*

S postupem technologií pro přenos bych se rád dočkal rozšířenější audiovizualizace komunikace na Internetu. V dnešní době se s tímto trendem stále lze setkat nejčastěji u erotického/pornografického průmyslu (videochat), u videokonferencí, a pokud jde o oblast budování online komunit, pak zejména na serverech jako např. YouTube.com, kde funguje možnost označit své vložené video jako odpověď na video jiné s příslušným odkazem.

Samozřejmě tento model je stále asynchronní, avšak přesto se domnívám, že by byl oproti komunikaci pouze textem přínosný pro sblížení lidí i na velké vzdálenosti a napomohl by značným odbouráním disinhibičního efektu k lepšímu pochopení významu sdělení, jakož i k větší zodpovědnosti za své chování vůči druhým a mohl by zasadit nemalou ránu tendencím některých uživatelů rozpoutávat flame. Shrnutu jednou větou, přinesl by s sebou přiblížení online komunikace opět o krok blíže komunikaci přímé se zachováním všech výhod, jež informační technologie nabízejí.

## 7.2. Diskusní fórum jako forma e-learningu

Jsem přesvědčen, že diskusní auditoria mají velký, minimálně v našem internetovém prostředí ne zcela využitý potenciál, pokud jde o online vzdělávání, e-learning, a to především nejen cestou od autority ke studentovi, ale zejména také učení vzájemného. Daniel Říha v článku *3-D multiuživatelské rozhraní a podpora kolaborativního prostředí* popisuje tendence trendu kolaborativního učení „vtáhnout“ studujícího do procesu vytváření edukativního virtuálního prostředí:

*„Návrh systému ovlivněných tímto přístupem se soustředí na studující subjekty. Tyto aplikace poskytují soubor nástrojů pro konstrukci znalostí kolem výukových materiálů. Místo tvorby výukových materiálů, [sic!] je kladen důraz na zajištění zdrojů, které pak účastník kurzu organizuje, modifikuje, rozšiřuje a sdílí s ostatními. Prostor navrhovaná v intencích tohoto postupu však většinou dále zanedbávají význam role konverzací a kolaborace, jako nezbytné součásti vzdělávacího procesu.“<sup>52</sup>*

Zmíněné opomíjení konverzačních a kolaboračních procesů při vytváření společné báze znalostí pro daný kurz navrhuje autor řešit tvorbou audiovizuálních 3-D prostředí s grafickými reprezentacemi účastníků (avatary) a s tzv. „evokatívními objekty“. Vzniká tak prostředí, které je jednak z výukového hlediska atraktivnější, avšak zejména sociálně otevřenější, neboť „sdílený přístup k objektům v akci má komunikační funkci. Dovolují účastníkům, aby si byli vědomi svých činností navzájem, aniž by muselo dojít k explicitní výměně tohoto typu kontextuálních informací.“<sup>53</sup>

Dostaňme se však k otázce diskusních auditorií – vytvořit kvalitní kolaborativní hypermediální prostředí (CHE), takové, jaké popisuje Říha, je jistě časově a finančně náročné, proto se zkusme zamyslet nad méně náročnou alternativou a

---

<sup>52</sup> ŘÍHA, Daniel. *3-D multiuživatelské rozhraní a podpora kolaborativního učení*. [online]. Praha: Karlova univerzita. [cit. 2007-11-17]. Dostupný z WWW: <[www.cuni.cz/~rihad/med/RIHA.pdf](http://www.cuni.cz/~rihad/med/RIHA.pdf)>

<sup>53</sup> tamtéž

zde se domnívám, že dobře moderované auditorium může být řešením. Zajisté, vracíme se zpět do méně dokonalého světa textové komunikace, nicméně prvek kolaborativního sdílení poznatků zůstává zachován. Dnešní diskuse na akademických serverech jsou dle mého mínění dosti opomíjené, týkají se zpravidla jen organizačních či technických záležitostí daného kurzu. Zkusme si teď představit celý kurz provozovaný formou online diskuse. Je to reálně uskutečnitelné? A je to žádoucí? Nemohu v této souvislosti nevzpomenout příkladu kurzu *Knihovnické systémy a standardy (VIKBA10)* v podobě, v jaké byl pořádán v podzimním semestru 2005 na naší katedře. Součástí kurzu bylo vytvořené diskusní fórum, kde bylo úkolem studentů vepisovat příspěvky na zadaná témata, jež byly bodovány dle množství znaků a po dosažení určitého množství bodů byla udělena klasifikace. Zda byla tato metoda skutečně objektivně přínosná a zda naplnila prvotní očekávání, nechám na posouzení pana inženýra Zdeňka Kadlece, jenž kurz pořádal, avšak pokusím se shrnout i svůj názor. Metoda diskusního auditoria mne tehdy jako studenta velmi zaujala a považoval jsem ji za zábavnou a uvolněnější formu, jak se dozvědět nové poznatky a otevřít se názorové pluralitě ze strany vrstevníků (tj. nenaslouchat jen akademickým autoritám, nýbrž i srovnat vlastní náhled na problematiku se „sobě rovnými“), než by byla klasická přednáška. Problematikou fóra předmětu VIKBA10 byla spíše nedotaženost, pokud jde o formu (na druhou stranu chápu, že třeba nebyl čas nebo prostředky pro multimediální finesy), a zřejmě poněkud zatěžující role moderátora diskuse (kterých, domnívám se, mělo být více). Takto se stávalo, že diskuse sklouzávala do roviny víceméně off-topic příspěvků, jakkoliv zajímavých a čtivých.

Nevím, zda Ing. Kadlec na tuto formu výuky zanevřel (pokud vím, poté se v té podobě neopakovala), avšak domnívám se, že nastolila určitou otázku a nabídla možný směr pro kooperativní výuku budoucnosti. Dnešní e-learning, jak jej známe v Brně např. ze systémů Elf (FF MU) či Moodlinka (PdF MU), je sice přínosný v překonávání bariéry zdí školní instituce, což je výhodné (nejen) pro

dálkové studenty, avšak jsem toho názoru, že stále ještě neklade dostatečný důraz na kooperaci studentů mezi sebou a je spíše stále jen obyčejnou cestou s trasou učitel → student a zpět. Diskusní fórum má, symbolicky řečeno, potenciál tuto cestu rozšířit na mnohaproudovou dálnici.

## 8. Závěr

Diskusní servery představují na české internetové scéně mladé a rozvíjející se virtuální světy, které sice stejně jako každá jiná forma online komunikace trpí neduhy disinhibičního efektu, nicméně díky své stabilní povaze a rostoucí popularitě mezi dospělými uživateli mají potenciál se technologickými pokroky a dostatečnou vůlí lidí, kteří na jejich provozu participují, skutečně posunout na vyšší úroveň a stát se více nežli jen „solistikovanějším chatroomem“. Technologie, jaké používají různé grafické MUVE by mohly být řešením.

Předložená práce nastínila cestu, kterou k tomuto možnému cíli diskusní servery již urazily a stav, v jakém se v současné době nacházejí, jak po organizační, tak po společenské stránce.

Ač její vypracování provázely mnohé nepřízně, věřím, že značná část původních záměrů byla naplněna a poskytne čtenáři základní náhled na tematiku a třeba jej dokonce přiměje k aktivní participaci na životě virtuálních komunit, předem vybaveného alespoň rámcovým povědomím o možných potížích, kterým by mohl (a patrně bude) v kyberprostoru čelit.



## 9. Seznam použitých zdrojů

### 1) Diskusní servery:

- [1] *Hofyland 2.0*. [online]. 2007. [cit. 2007-11-25].  
Dostupný z WWW: <http://www.hofyland.cz>
- [2] *Mageo*. [online]. 2007. [cit. 2007-11-25].  
Dostupný z WWW: <http://www.mageo.cz>
- [3] *Nyx*. [online]. 2007. [cit. 2007-11-25].  
Dostupný z WWW: <http://www.nyx.cz>
- [4] *Okoun*. [online]. 2007. [cit. 2007-11-25].  
Dostupný z WWW: <http://www.okoun.cz>

### 2) Informační zdroje:

- [5] BUSH, Randy. *FidoNet: Technology, Use, Tools and History* [online]. 1992-3. [cit. 2007-07-05]. Dostupný z WWW:  
<[http://www.fidonet.org/inet92\\_Randy\\_Bush.txt](http://www.fidonet.org/inet92_Randy_Bush.txt)>
- [6] DECEMBER, John. *Units of Analysis for Internet Communication* [online]. 1996 [cit. 2007-06-30]. Dostupný z WWW:  
<<http://jcmc.indiana.edu/vol1/issue4/december.html>>.
- [7] DISMAN, Miroslav. *Jak se vyrábí sociologická znalost*. 3. vydání (dotisk). Praha: Karolinum. 2006. ISBN: 80-246-0139-7.
- [8] DUŠKOVÁ, Monika. *Psychologické aspekty komunikace on-line*. Brno: Masarykova univerzita. Fakulta sociálních studií. Katedra psychologie. 2001. 69 s. Vedoucí diplomové práce Martin Vaculík
- [9] FALTÝNEK, Lukáš. *Psychologické aspekty komunikace na Internetu*. Univerzita Hradec Králové. Fakulta informatiky a managementu, 2002. 122 s. Vedoucí diplomové práce doc. PhDr. Zbyněk Vybíral, Ph.D. Dostupný z WWW:  
<<http://lukas.faltynek.com/2007/06/20/psychologicke-aspekty-komunikace-na-internetu-pdf/>>
- [10] FERRIS, Pixy. *What is CMC? An Overview of Scholarly Definitions* [online]. 1997 [cit. 2007-06-30]. Dostupný z WWW:  
<<http://www.december.com/cmc/mag/1997/jan/ferris.html>>.

- [11] HASALÍK, Radim. *Webové diskuse na vlastní kůži* [online]. 2005 [cit. 2007-07-01]. Dostupný z WWW: <<http://brouzdej.cz/blogy/darkmaster/1804.html>>.
- [12] KYSELA, Martin, *Okoun - legenda přežila*. Linuxzone [online]. 2005. [cit. 2007-07-20]. Dostupný z WWW: <<http://www.linuxzone.cz/index.phtml?ids=36&idc=1264>>
- [13] MATOUŠEK, Petr. Legendární Infima BBS byla odpojena. *Lupa.cz* [online]. 2002 [cit. 2007-07-07]. Dostupný z WWW: <<http://www.lupa.cz/clanky/legendarni-infima-bbs-byla-odpojena/>>.
- [14] MUNRO, Kali. *Conflict in Cyberspace:How to Resolve Conflict Online*. In: SULER, J. *The Psychology of Cyberspace* [online] 2002. [cit. 2007-07-28].
- [15] PALÁN, David. *Diskusní servery českého internetu : výzkumná část*. [online], 2003? [cit. 2007-7-28]. Dostupný z WWW: <<http://garuda.wz.cz/tfjc/semi-vyzkum.htm>>.
- [16] PERNIČKOVÁ, Irena. *Specifika komunikace prostřednictvím Internetu*. Brno: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Psychologický ústav, 2004. 137 s. Vedoucí diplomové práce Mgr. Helena Klimusová.
- [17] PETERKA, Jiří. Co bylo čím ... v počítačových sítích (12) : Bulletin Board System - BBS. *Computerworld*. 1991, č. 52/91. [online]. 1991. [cit. 2007-07-03]. Dostupný z WWW: <<http://www.earchiv.cz/verze1996/a152c110.htm>>
- [18] PETERKA, Jiří. *Historie českého internetu: BBS, alias Bulletin Board System* [online]. 2005 [cit. 2007-07-03]. Dostupný z WWW: <<http://www.earchiv.cz/b05/b0701002.php3>>.
- [19] PÍRKO, Martin. Nyx: sekta, nebo Mensa ? (diskuse). *Lupa.cz* [online]. 2003 [cit. 2007-07-19]. Dostupný z WWW: <<http://www.lupa.cz/clanky/nyx-sekta-nebo-mensa/nazory/vse/>>
- [20] PÍRKO, Martin. Přehled českých diskusních serverů I. *Lupa.cz* [online]. 2003 [cit. 2007-07-08]. Dostupný z WWW: <<http://www.lupa.cz/clanky/prehled-ceskych-diskusnich-serveru/>>.
- [21] PÍRKO, Martin. Přehled českých diskusních serverů II.. *Lupa.cz* [online]. 2003 [cit. 2007-07-08]. Dostupný z WWW: <<http://www.lupa.cz/clanky/prehled-ceskych-diskusnich-serveru-ii/>>
- [22] Rozhovor s Milanem Votavou. *Netzine 9/99* [online]. 1999. [cit. 2007-07-08]. Dostupný z WWW: <<http://netzine.misto.cz/index/rozhovor/1.html>>
- [23] ŘÍHA, Daniel. *3-D multiuživatelské rozhraní a podpora kolaborativního učení*. [online]. Praha: Karlova univerzita. [cit. 2007-11-17]. Dostupný z WWW: <[www.cuni.cz/~rihad/med/RIHA.pdf](http://www.cuni.cz/~rihad/med/RIHA.pdf)>

- [24] SULER, John. *The Psychology of Cyberspace: The Basic Psychological Features of Cyberspace*. [online]. 2002 [cit. 2007-11-15]. Dostupný z WWW: <<http://www-usr.rider.edu/~suler/psyber/basicfeat.html>>
- [25] SULER, John. *The Psychology of Cyberspace: The Online Disinhibition Effect*. [online]. 2004. [cit. 2007-11-20]. Dostupný z WWW: <<http://www-usr.rider.edu/~suler/psyber/disinhibit.html>>
- [26] SULER, John. *The Psychology of Cyberspace: The Psychology of Text Relationships*. [online]. 2004. [cit. 2007-07-27]. Dostupný z WWW: <<http://www.rider.edu/~suler/psyber/psytexrel.html#skills>>
- [27] ŠMAHEL, David. *Internet a agrese aneb flame wars*. [online]. 2007. IDSN Server. [cit. 2007-07-28]. Dostupný z WWW: <<http://www.isdn.cz/clanek.php?cid=4016>>
- [28] ŠMAHEL, David. *Lhaní na Internetu: kde a o čem se nejvíce lže* [online]. 2007. [cit. 2007-07-28] Dostupný z WWW: <<http://www.isdn.cz/clanek.php?cid=8248>>
- [29] ŠMAHEL, David. *Psychologie a internet : děti dospělými, dospělí dětmi*. Praha : Triton, 2003. 158 s. ISBN 80-7254-360-1.
- [30] WENNER, L. A. *Model specification and theoretical development in gratifications sought and obtained research: A comparison of discrepancy and transactional approaches*. Communication Monographs, 53, 160-179. In: December, John: *Units of Analysis for Internet Communication* [online]
- [31] ZANDL, Patrick. *Legenda zemřela: Infima BBS byla definitivně odpojena*. *Idnes* [online]. 2002 [cit. 2007-07-07]. Dostupný z WWW: <[http://technet.idnes.cz/sw\\_internet.asp?r=sw\\_internet&c=A020702\\_5077183\\_sw\\_internet](http://technet.idnes.cz/sw_internet.asp?r=sw_internet&c=A020702_5077183_sw_internet)>.
- [32] ZEMAN, Mirek. *Le Průvodce est mort, vive l'Okoun!* [online]. 2001 [cit. 2007-07-20]. Dostupný z WWW: <<http://www.lupa.cz/clanky/le-pruvodce-est-mort-vive-lokoun/>>.
- [33] ZEMAN, Mirek. *Zemřel Ladislav Zajíček*. *Lupa.cz* [online]. 2001. [cit. 2007-11-25]. Dostupný z WWW: <<http://www.lupa.cz/clanky/zemrel-ladislav-zajicek/>>

### 3) Wikipedia (česká i anglická):

- [34] *Coming out - Wikipedia, the free encyclopedia* [online]. 2007 [cit. 2007-11-20]. Dostupný z WWW: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Coming\\_out](http://en.wikipedia.org/wiki/Coming_out)>.
- [35] *Bulletin Board System - Wikipedie, otevřená encyklopedie* [online]. 2007 [cit. 2007-07-03]. Dostupný z WWW: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Bulletin\\_Board\\_System](http://cs.wikipedia.org/wiki/Bulletin_Board_System)>.
- [36] *FidoNet – Wikipedia, the free encyclopedia* [online]. 2007 [cit. 2007-07-04]. Dostupný z WWW: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Bulletin\\_Board\\_System](http://cs.wikipedia.org/wiki/Bulletin_Board_System)>.

- [37] *Internet addicition disorder – Wikipedia, the free encyclopedia* [online]. 2007 [cit. 2007-11-21]. Dostupný z WWW:  
<[http://en.wikipedia.org/wiki/Internet\\_addiction\\_disorder](http://en.wikipedia.org/wiki/Internet_addiction_disorder)>
- [38] *Massively multiplayer online role-playing game – Wikipedia, the free encyclopedia* [online]. 2007. [cit. 2007-11-21]. Dostupný z WWW:  
<<http://en.wikipedia.org/wiki/MMORPG>>

#### 4) Osobní sdělení:

Jiří Peterka, *osobní sdělení*. [online]. 9.6.2007

Agleskala, (osobní jméno neuvedeno), *osobní sdělení*, [online]. 15.6.2007

Kiowa (osobní jméno neuvedeno), *osobní sdělení*, [online]. 2.7.2007

Marek „Nyx“ Janda, *osobní sdělení*, [online]. 13.6.2007

Pavel „Hofy“ Höfner, *osobní sdělení*, [online]. 10.7.2007

Pavel „Koles“ Kolesnikov, *osobní sdělení*, [online]. 3.7.2007

## 10. Seznam obrázků

Obrázek 1: Mageo po útoku CzERTu .....	26
Obrázek 2: Mageo dnes .....	27
Obrázek 3: Hofyland .....	31
Obrázek 4: Nyx .....	34
Obrázek 5: Okoun .....	37
Obrázek 6: Hofyland (hlavní strana s legendou) .....	41
Obrázek 7: Hofyland (vnitřek klubu s legendou) .....	46
Obrázek 8: Hofyland – sada emotikonů .....	47

## 11. Seznam příloh

- Příloha 1: Rozhovor s Pavlem Höfnerem
- Příloha 2: Anketa o dosaženém vzdělání (z Nyxu)
- Příloha 3: Srovnání návštěvnosti Nyx vs. Hofyland
- Příloha 4: Architektura Nyxu

## Příloha 1: Rozhovor s Pavlem Höfnerem

**TL:** Ahoj. Tak nejdříve: mohl bys povědět více o sobě ? Čím se živiš apod.

*PH: Jmenuji se Pavel Höfner, žívím se IT službami na Internetu, jako je programování aplikací, provozuji webhosting (<http://www.savana.cz> – pozn. autora) atd. Také vlastním internetový obchod s hrami [microgames.cz](http://microgames.cz).*

**TL:** Kolik času průměrně (denně, týdně) sám tráviš na Hofylandu ?

*PH: Pasivně tak 4 hodiny denně, aktivně kolem 30ti minut denně.*

**TL:** Kdy a jak vlastně vznikl nápad založit Hofyland a jaké byly motivy (pouze vytvořit alternativu k již existujícím serverům, či šlo o něco více) ? Pro koho je podle tebe Hofyland „určen“ ?

*PH: Hofyland jsem vytvořil z důvodu stálých problémů Cyberspace a také jsem si chtěl dokázat, že to také dokážu a chtěl jsem prostě něco vlastnit, kam by chodili lidi a já bych to vedl. Touha vést s lety upadla a také nadšení a už je to víceméně kešeft. Chtěl jsem se díky tomu naučit programovat, což se víceméně povedlo. Hofyland je určen pro všechny lidi, co rádi diskutují nad různými tématy*

**TL:** Jak se Hofyland vyvíjel ? Jelikož současná verze je 2.0, jaká byla verze 1.0 ?

*PH: HL se vyvíjel jako každý jiný systém, když jsem zjistil, že HL1 našel svůj strop a bylo nutné to celé přepsat, tak jsem sám, vlastními silami, napsal HL2, který byl více rozšiřitelný, rychlejší, měl více funkcí, ale stále vycházel z HL1. Nyní HL2 čeká podobný osud jako HL1 a přichází HL3.*

**TL:** Jaké je technické zázemí Hofylandu, tj. na jakém stroji v současné době Hofyland běží (co nejpresnější konfiguraci, prosím) resp. poběží s připravovanou verzí 3.0 ?

*PH: HL je jeden obstarožní server, je to klasické PCčko desktop. Je tam AMD XP kolem 1,5 Gb/s, má 3 GB RAM. Jakmile se na 100% rozjede HL3 na novém serveru, který bude cca 15x rychlejší, tak se tento server rozmontuje a půjde na skládku.*

**TL:** Jaký byl v minulosti o Hofyland zájem ? Jaká je a byla křivka nárstu nových uživatelů (pozvolná, strmá, nárazová při nějaké události, např. při „akčním“ zlevnění poplatku za registraci apod. – očekáváš nárust uživatelů při přechodu na novou verzi HL ?)

*PH: Tak nárůst by celkem rychlý, asi po prvním měsíci existence zde bylo kolem 100 online lidí. Měsíčně tak dalších 100 přibývalo, až se to ustálilo ve špičce na cca 800-900 lidech, ale občas se to i přehoupne na 1000 a tak to víceméně zůstává. Teď o prázdninách to je vždy o 100-200 nižší číslo, což je logické. HL3 by mělo nabídnout starý dobrý HL + mnoho nových funkcí a vlastností a dále rozšiřující služby jako fotoalbum, shopping, free hosting a podobně.*

**TL:** Kolik se v současné době platí za registraci (já pamatuji před dvěma lety 30 korun) ?

*PH: Stále 30 a jejich smyslem je jak podpořit provoz serveru, tak blavně zajisti ochranu před roboty, a také nehodnými uživateli, aby si nevytvářeli multínicky a neprudili ostatní.*

**TL:** Podle současných statistik má VIP účet 128 uživatelů, což je z celkového počtu registrovaných v zásadě velmi malé číslo. Víím, že z relativně symbolických poplatků za VIP Hofyland není živ, nicméně čím je podle Tebe dán malý zájem o VIP členství ?

*PH: Malý zájem je protože VIP toho zas tolik nenabízí a je to dáno spíše loajalitou a chutí podpořit server, než chutí využívat vlastní funkce VIP.*

**TL:** Do třetice o poplatcích: čas od času se na HL objeví nějaká urban legend o tom, že by se za Hofyland měla platit pravidelná taxa a toto téma následně vyvolá bouřlivou debatu. Hypoteticky, kdyby tato situace nastala, znamenalo by to podle tebe výrazný odliv uživatelů ?

*PH: Znamenalo by to konec HL, nic takového nikdy nebude.*

**TL:** Na Hofylandu existuje systém trestných karet pro neukázněné diskutující, ačkoliv se Hofyland jeví ze zkušenosti jako velmi benevolentní komunita. Stává se (případně jak často ?) že je nějaký konflikt s pravidly vyhrocen do takové míry, že je nutno k těmto opatřením sáhnout ?

*PH: Již to polevilo, to udělování karet, protože je tu již systém placené registrace, tak si každý dá pozor, aby něco neprovedl. Bez toho placení by tu byl obromný bordel, jako bývá jinde. Ale i tak se uděluje 1-2 žluté karty a řeší se to v ústraní, žádné konflikty. Dotyčný se vždy poučí.*

**TL:** Kolik správců Ti pomáhá s řízením Hofylandu ? (víím o ID:Firebird, coby správci některých kategorií, někdo další ?)

*PH: Výpis je v sekci KATEGORIE, vpravo od nich jsou jejich ikonky, je jich tak 10-15, tuším.*

**TL:** Jak vnímáš jiné české diskuzní servery, jmenovitě např. Nyx, Mageo, Okoun, Lopuch apod. ? Jako konkurenci, alternativu pro uživatele, něco jiného ?

*PH: Já je moc nevnímám, nechodím tam, konkurence to není. Lidé jsou většinou až na výjimky na všech těchto zmínovaných. HL má nejvyšší návštěvnost z nich právě díky celkem volnému režimu a je to tu jako stvořené pro laika, žádné přetechizované ovládání, prostě jen takové, které lidem nabídne to, co od DS potřebují.*

**TL:** Děkuji za zodpovězení dotazů.



## Příloha 2: Anketa o dosaženém vzdělání (z Nyxu)

anketa		
Jakého nejvyššího vzdělání jste dosáhli ?		
hlasovalo lidí: 2188		
povolený počet hlasů na osobu: 1		
průměrný počet hlasů na osobu: 1		
	dokoncil/a jsem	prave navstevuji/studuji, abych dokoncil/a
Zakladni skola	44 (2.01%)	7 (0.31%)
Uciliste bez maturity	43 (1.96%)	4 (0.18%)
Uciliste s maturitou	64 (2.92%)	3 (0.13%)
Stredni skola / Gymnazium	634 (28.9%)	120 (5.48%)
Vysši odborná skola (DiS, atd..)	78 (3.56%)	31 (1.41%)
Vysoka skola - bakalar	84 (3.83%)	401 (18.3%)
Vysoka skola (Ing, Mgr, PhDr, MuDr, atd..)	289 (13.2%)	298 (13.6%)
Doktorat (Ph.D, CSc, atd...)	16 (0.73%)	43 (1.96%)
Jine vzdelani...	24 (1.09%)	5 (0.22%)

### Příloha 3: Srovnání návštěvnosti Nyx vs. Hofyland

HOFYLAND.CZ			NYX.CZ		
Datum	Čas	Online	Datum	Čas	Online
12.6.	14:45	877	12.6.	14:45	824
13.6.	5:20	90	13.6.	5:20	30
13.6.	12:00	776	13.6.	12:00	797
13.6.	17:15	805	13.6.	17:15	662
13.6.	20:30	818	13.6.	20:30	428
14.6.	12:00	809	14.6.	12:00	741
14.6.	14:00	903	14.6.	14:00	765
15.6.	2:00	203	15.6.	2:00	118
15.6.	9:00	539	15.6.	9:00	397
15.6.	15:15	841	15.6.	15:15	746
16.6.	9:00	270	16.6.	9:00	127
16.6.	14:45	618	16.6.	14:45	307
17.6.	10:00	425	17.6.	10:00	214
17.6.	23:15	713	17.6.	23:15	452
18.6.	9:30	638	18.6.	9:30	501
18.6.	12:00	809	18.6.	12:00	780
18.6.	14:00	880	18.6.	14:00	831
18.6.	23:30	701	18.6.	23:30	412
19.6.	9:30	668	19.6.	9:30	563
19.6.	13:30	924	19.6.	13:30	775
19.6.	15:30	909	19.6.	15:30	819
19.6.	17:15	765	19.6.	17:15	711
19.6.	23:00	720	19.6.	23:00	455

## Příloha 4: Architektura Nyxu (viz 3.3 Nyx)

The screenshot shows the Nyx forum website interface. At the top, there is a navigation bar with tabs: úvod, pošta, témata, blok, lidé, osobní, sledované, poslední, rozšíření, nápověda, and odhlásit. Below this is a banner for "Aukro.cz - online aukce" with the tagline "Nejlepší místo pro setkání sběratelů". The main content area is titled "operace s diskuzemi" and features a dropdown menu for selecting a category. The dropdown menu is currently open, showing a list of categories including INTERNET, SYSTEMOVÉ KLUBY, NYX @ REALITY - MĚSTA, ŠKOLY, FIRMY, AKCE, SRAZY, HUDBA, LITERATURA, GRAFICKÁ TVORBA, FILMY, VECI K POKOUKANI, HRÝ, HARDWARE, SOFTWARE, INTERNET, LASKA, CITY, VZTAHY, SEX, DROGY, VĚDA A TECHNIKA, ŽIVOTNÍ STYL, AKTUALNÍ POLITIKA A UDALOSTI, SPOLEČENSKÉ VĚDY, NABOŽENSTVÍ A SPOLEČENSKÁ TEMATA, CESTOVÁNÍ & CIZÍ MĚSTA, HOBBY, SPORT A ZABAVA, RÚZNE, ENGLISH SPEAKING BOARDS, and OSTATNÍ KULTURA. On the left side of the page, there are sections for "Co se jímam nevešlo" and "Diskuzní servery, Chaty, BBS, Emaily, Internet" with various checkboxes for selecting topics or servers.